

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori

1. Pendidikan Kesehatan

a. Pengertian Pendidikan Kesehatan

Pendidikan atau edukasi menurut Hertanto, et al (2021), adalah proses perubahan sikap dan perilaku individu atau kelompok orang untuk mendewasakan manusia melalui segala situasi, peristiwa, atau usaha dalam pendidikan dan pelatihan (12). Edukasi perlu diberikan pada individu seumur hidup, mulai dari awal mampu memahami sesuatu hingga akhir hayat. Hal ini dikarenakan semua kegiatan pada aspek kehidupan sehari-hari memerlukan edukasi.

M.J Langeveld, (1905) dalam Kusniati dan Sitanggang (2016) juga mengemukakan bahwa edukasi merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan diri siswa dan mewujudkan proses belajar yang lebih baik. Selain itu dapat membentuk kepribadian dan akhlak yang mulia, dapat mengelola atau manajemen diri dan dapat memiliki keterampilan. Edukasi lebih dikenal dengan pendidikan (13).

Sedangkan menurut Notoatmodjo (2003) dalam M. Ilyas dkk (2020). Edukasi atau Pendidikan adalah usaha yang disengaja untuk melakukan apa yang diinginkan seseorang untuk mempengaruhi dan bertindak sebagai bentuk kegiatannya, baik individu, kelompok atau

masyarakat (14). Jadi edukasi merupakan suatu kegiatan atau proses memberikan pengetahuan kepada seseorang sehingga dari yang tadinya belum tahu menjadi mengetahuinya dan dapat melakukan hal yang diedukasikan tersebut.

Edukasi terdiri dari berbagai bidang atau materi salah satunya yaitu edukasi kesehatan. Edukasi kesehatan merupakan aktivitas yg bertujuan meningkatkan pengetahuan & kesadaran masyarakat guna memelihara dan meningkatkan kesehatan sendiri. Oleh karena itu, edukasi kesehatan perlu dilakukan agar dapat merubah seseorang dari segi pengetahuan, sikap maupun perilaku (15).

Selain itu, UU Kesehatan No.23 Tahun 1992 maupun WHO mengatakan tujuan pendidikan kesehatan adalah untuk meningkatkan kemampuan masyarakat dalam memelihara dan meningkatkan kesehatan fisik, mental dan sosialnya, serta meningkatkan produktivitasnya dari segi ekonomi dan sosial. Pendidikan kesehatan terdapat di semua program kesehatan, mulai dari penyakit menular hingga penyakit tidak menular, kesehatan lingkungan, gizi dan program kesehatan lainnya.

b. Tujuan Pendidikan Kesehatan

WHO (1954) menyatakan bahwa secara umum, tujuan pendidikan kesehatan adalah mengubah perilaku individu atau masyarakat di bidang kesehatan (15). Akan tetapi, perilaku mencakup hal yang luas sehingga

perilaku perlu dikategorikan secara mendasar sehingga rumusan tujuan pendidikan kesehatan dapat dirinci sebagai berikut :

- 1) Menjadikan kesehatan sebagai sesuatu yang bernilai di masyarakat. oleh sebab itu, pendidik kesehatan bertanggung jawab mengarahkan caracara hidup sehat menjadi kebiasaan hidup masyarakat sehari-hari.
- 2) Menolong individu agar mampu secara mandiri atau berkelompok mengadakan kegiatan untuk mencapai tujuan hidup sehat.
- 3) Mendorong pengembangan dan penggunaan secara tepat sarana pelayanan kesehatan yang ada. Penggunaan fasilitas pelayanan yang ada mungkin berlebihan atau bahkan sakit, tetapi fasilitas kesehatan yang ada tidak dimanfaatkan dengan baik.

c. Ruang Lingkup

Baik ilmu pengetahuan maupun seni, ruang lingkup pendidikan kesehatan sangat luas dan merupakan faktor dalam upaya mencakup aspek kehidupan masyarakat dan meningkatkan kesehatan dan kondisi sosial masyarakat (berkaitan erat dengan ilmu sosial budaya). , Ini juga memberikan dukungan untuk program kesehatan apa pun. Cakupan pendidikan kesehatan tergantung pada aspek kesehatan, urutan atau lokasi persalinan, dan tingkat pencapaiannya (16).

- 1) Aspek Kesehatan
 - a) Pencegahan tingkat pertama (primer)

Sasaran pendidikan adalah kelompok resiko tinggi seperti ibu hamil dan menyusui, perokok, obesitas dan pekerja seks. Tujuan upaya pendidikan adalah menghindarkan mereka tidak jatuh sakit atau terkena penyakit.

b) Pencegahan tingkat kedua (sekunder)

Sasaran pendidikan adalah penderita penyakit kronis seperti asma, DM, dan TBC. Tujuan pendidikan adalah memberi penderita kemampuan mencegah penyakitnya bertambah parah.

c) Pencegahan tingkat ketiga (tersier)

Sasaran Pendidikan adalah kelompok pasien yang baru sembuh. Tujuannya agar pasien cepat pulih dan meminimalkan kecacatan.

2) Tatanan atau tempat pelaksanaan

- a) Tatanan keluarga, kelompok sasaran utama adalah orang tua.
- b) Tatanan sekolah, kelompok sasaran utama adalah guru.
- c) Tatanan tempat kerja, sasarannya adalah pemilik, pemimpin, atau manajer.
- d) Desain ruang publik, kelompok sasarannya adalah operator ruang publik.
- e) Fasilitas pelayanan kesehatan, sasaran adalah pimpinan fasilitas kesehatan.

3) Tingkat pelayanan

Menurut Leavell dan Clark (1965) dari Maulana (2009), ruang lingkup pendidikan kesehatan berdasarkan konsep “lima tingkat pencegahan” adalah sebagai berikut:

- a) Promosi kesehatan (*Health Promotion*)
- b) Perlindungan khusus (Perlindungan Khusus)
- c) Diagnosis dini dan pengobatan cepat (*Early Diagnosis And Rapid Treatment*)
- d) *Limitation of failure* (Pembatasan Kemungkinan Kegagalan)
- e) Rehabilitasi (*Rehabilitation*)

d. Prinsip-prinsip Pendidikan Kesehatan

Menurut Mubarak, w, I & Chayatin (2009), dikutip dari Sinaga, et al (2021), prinsip-prinsip pendidikan kesehatan adalah (17) :

- 1) Pendidikan dan pembelajaran berpusat pada pelanggan, dan pendidikan pelanggan adalah hubungan pelanggan yang berfokus pada kebutuhan pelanggan tertentu.
- 2) Pendidikan dan pembelajaran bersifat komprehensif. Ini berarti bahwa ketika memberikan pendidikan kesehatan, klien perlu mempertimbangkan kesehatan, daripada hanya berfokus pada konten tertentu.
- 3) Belajarlah untuk mengajarkan negosiasi. Ketika profesional kesehatan dan klien bekerja sama untuk menentukan apa yang mereka ketahui dan apa yang penting.

4) Pendidikan dan pembelajaran interaktif. Proses pendidikan dan pembelajaran adalah proses dinamis dan interaktif yang melibatkan profesional kesehatan dan pasien.

5) Mempertimbangkan usia dalam pendidikan kesehatan, hubungan antara usia klien dengan proses pendidikan dan pembelajaran harus diperhatikan untuk mengembangkan semua keterampilan dan perilaku manusia melalui pendidikan.

e. Aspek sosial budaya

Kebudayaan manusia itu dinamis, tidak statis. Artinya, pengaruh eksternal, baik berupa gagasan maupun dalam bentuk lain, dapat berdampak lambat atau dramatis terhadap budaya yang ada. Perubahan ini merupakan hasil interaksi antara budaya dan pengetahuan masyarakat, yang dampaknya bisa positif atau negatif, dan perubahan itu bisa parsial atau global. Dari perspektif kesehatan masyarakat, interaksi antara budaya dan sains ini membuat perbedaan dalam persepsi tentang sehat dan sakit, bagaimana penyakit itu berkembang, dan bagaimana penyakit itu diatasi.

Persepsi yang berbeda ini dapat dibagi menjadi konsep personal dan naturalistik. Ditekankan bahwa pentingnya budaya sangat mempengaruhi respon masyarakat terhadap fenomena kesehatan dan penyakit yang ada dan cara penanganannya. Dalam hal ini, budaya dapat digunakan untuk menjelaskan pentingnya keterkaitan antara gejala

penyakit sosial (sosial dan budaya) dengan gejala biologis (budaya biologis) (18).

2. Media

a. Pengertian Media

Media atau medium adalah bahasa latin yang berarti perantara yang dapat memanipulasi, memvisualisasikan, mendengar, membaca, atau berdiskusi dengan alat yang digunakan. Media juga diartikan dalam bahasa Arab sebagai penengah pesan dari pengirim kepada penerima pesan (19).

Media sering diartikan sebagai benda grafis, foto, atau benda elektronik yang digunakan untuk mengolah informasi untuk pembelajaran. Seperti halnya media merupakan alat atau objek untuk berkomunikasi (20).

Berdasarkan penjelasan tersebut, Ega (2016) juga merupakan media karena media dapat berupa orang, bahan, atau peristiwa yang dapat membimbing siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang dapat digunakan sebagai alat bantu belajar.

Media pembelajaran adalah media perangkat lunak dan perangkat keras yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran lebih terfokus baik di dalam maupun di luar kelas, dapat digunakan untuk memberikan bahan ajar kepada siswa (21).

Berdasarkan klasifikasi tersebut, setiap media pembelajaran memiliki karakteristiknya masing-masing. Hal ini terlihat dari penampilan media. Dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan, guru dapat menggunakan media pembelajaran sesuai dengan situasi pembelajaran.

b. Klasifikasi

Menurut Medoff And Kaye (2011) berbagai media memiliki karakteristiknya masing-masing. Karakteristik tersebut yaitu sebagai berikut (22):

- 1) Audiens, media tradisional dapat berbeda tergantung audiens yang diraihnya.
- 2) Waktu, media dapat berbeda tergantung apakah media ini ditransmisikan secara sinkronis atau asinkronis.
- 3) Tampilan, media satu dengan yang lainnya memiliki tampilan yang berbeda.
- 4) Interaktivitas, media mempunyai tingkat interaksi yang berbeda-beda. Maksudnya adalah penerima pesan dapat memberikan tanggapan atau umpan balik kepada sumber informasi.
- 5) Jarak, pesan dapat diinformasikan baik dari jarak yang dekat hingga yang jauh.
- 6) Penyimpanan, masing-masing media berbeda cara dan tempat untuk penyimpanannya.

Media pada dasarnya terdiri dari tiga elemen utama: suara, video, dan gerakan. Tergantung pada format informasi yang digunakan, media dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- 1) Media cetak (grafik, barang cetakan, surat kabar, majalah, poster, pamflet, dll)
- 2) Media proyeksi gambar diam (menggunakan slide, film, dll.)
- 3) Media audio (melalui telepon, rekaman, podcast, dll)
- 4) Media siaran (live via TV, radio, internet)
- 5) Film (direkam atau langsung melalui internet)
- 6) Internet (melalui situs web, situs, dll.)
- 7) Permainan atau permainan

Menurut Santrianawati (2018), klasifikasi atau jenis media dapat dibagi menjadi empat kategori sebagai berikut (23):

- 1) Media visual adalah media yang dapat dilihat. Media ini tergantung pada visi. Contoh: foto, foto, kartun, poster, majalah, buku, buku 3D atau buku pop-up dll.
- 2) Media audio adalah media yang dapat didengar. Media ini mengandalkan sensasi telinga sebagai saluran. Contoh: suara, musik, lagu, radio, dll.
- 3) Media audiovisual adalah media yang dapat dilihat bersamaan dengan mendengarkan. Media ini menggerakkan pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contoh: TV, film, VCD, dll.

4) Multimedia, semua jenis media digabungkan menjadi satu.

Contoh: Internet.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media

Kelebihan dan kekurangan dari masing-masing media menurut Rifai (2007) dalam dr.Abdul (2021) ialah sebagai berikut (24):

1) Media visual

Kelebihan :

- a) Siswa akan melihat pesan secara konkrit, yang akan membantu memudahkan pemahaman mereka terhadap pesan yang disajikan.
- b) Dihiasi dengan warna-warna yang lebih menarik bagi siswa.
- c) Pembuatannya relatif mudah dan murah.

Kekurangan :

- a) Keahlian manufaktur khusus diperlukan.
- b) Menyajikan unsur visual agar tidak memperparah indera siswa

2) Media audio

Kelebihan

- a) Lebih murah daripada TV dan memiliki berbagai acara.
- b) Mudah dipindahkan.
- c) Bila digunakan dalam kombinasi dengan perekam radio, dapat diulang dan dimainkan.
- d) Dapat merangsang partisipasi aktif pendengaran siswa dan mengembangkan imajinasinya seperti menulis dan menggambar.

Kekurangan

a) Perlu untuk memperoleh pemahaman melalui pembelajaran khusus karena perlu untuk fokus dan memahami pengalaman tetap yang spesifik.

b) Media audio yang mewakili simbol dan analog dalam bentuk pendengaran bersifat abstrak dan mungkin memerlukan dukungan pengalaman visual.

c) Tingkat pengetahuan abstrak hanya dapat dikendalikan oleh tingkat kosa kata atau penguasaan bahasa dan struktur kalimat.

d) Media ini memberikan pelayanan yang baik hanya kepada mereka yang sudah memiliki kemampuan berpikir abstrak.

e) Pemunculan ekspresi emosi atau lambang lain yang sejenis dalam bentuk suara harus disertai dengan khasanah pengalaman serupa dari penerimanya.

3) Media audiovisual

Kelebihan

a) Pemakainnya tidak membosankan.

b) Hasilnya lebih mudah untuk dimengerti dan dipahami.

Kekurangan

a) Pelaksanaan membutuhkan waktu yang cukup lama.

b) Pelaksanaannya membutuhkan lahan yang luas.

c. Biayanya relatif mahal.

d) Media audiovisual tidak dapat digunakan kapan saja, di mana saja karena cenderung tetap pada tempatnya.

4) Multimedia

Kelebihan

- a) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara individu atau kelompok.
- b) Untuk memudahkan guru dalam memberikan materi, media komputer juga memberikan insentif yang cukup untuk memotivasi siswa dalam belajar.
- c) Dapat digunakan secara individu untuk memberi siswa lebih banyak fleksibilitas dalam prosesnya.
- d) Bekerja dengan media ini tidak memakan banyak waktu.
- e) Menjadi interaktif, siswa menerima umpan balik langsung dari media.
- f) Dilengkapi dengan fungsi pendukung seperti back sound dan volume yang dapat diatur sesuai dengan kenyaringan suara.
- g) Siswa dapat mengakses internet dengan sekali klik.

Kekurangan

- a) Harga relatif tinggi dan tidak semua sekolah dapat menawarkannya.
- b) Berdampak positif dan negatif bagi siswa jika tidak berhasil membuka website non-edukasi.
- c) Multimedia interaktif ini terbatas pada pokok bahasan yang menggunakan software grafis saja.

5) Media *3D Book*

Media *3D Book* atau yang sering disebut dengan *Pop Up Book* menurut Ningtiyas, Setyosari dan Praherdiono (2019) Adalah kartu atau buku yang dapat menunjukkan struktur tiga dimensi atau timbul ketika dibuka (25). Solichah dan Mariana (2018) menambahkan bahwa objek ini menarik karena menampilkan gambar yang muncul pada setiap halaman yang dibuka dan materi yang sesuai dengan materi yang disampaikan (26). Hanifah (2014) dalam Setiyaningrum (2020) juga menggunakan media ini sebagai media tiga dimensi yang dapat merangsang imajinasi anak, memperluas pengetahuan, memudahkan anak dalam memvisualisasikan bentuk benda, dan menambah perbendaharaan kata (27).

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa, media *3D Book* atau *Pop Up Book* ini merupakan suatu media yang menarik karena menyajikan visualisasi benda secara tiga dimensi sehingga dapat menstimulus pikiran anak agar dapat memahami sesuatu yang diajarkan tersebut. Setiap media yang ada, pasti memiliki kelebihanannya masing-masing.

Kelebihan dari media *3D Book* menurut Anggraini, et al (2019) dalam Setiyaningrum (2020) yaitu sebagai berikut (27):

- 1) Buku 3D terbuat dari kertas tebal, sehingga tidak mudah rusak.
- 2) Setiap halaman buku memuat gambar-gambar menarik yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran.

3) Media buku 3D dapat digunakan secara individu maupun kelompok.

Selain kelebihan diatas, Safri, Sari dan Marlina (2017) menambahkan bahwa kelebihan media *3D Book* ini adalah dapat memberikan pengalaman yang seru kepada siswa melalui kegiatan menggeser, membuka maupun melipat bagian isi yang disajikan dalam *3D Book* (28). Oleh karena itu, Bluemul dan Taylor dalam Setiyaningrum (2020) menambahkan bahwa media buku 3D tidak hanya meningkatkan kecintaan anak pada buku dan kegiatan membaca, melatih kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan kreativitas siswa, tetapi juga menekankan makna melalui gambar-gambar yang menarik serta memotivasi dan memotivasi mereka untuk membaca (27).

Disamping adanya kelebihan dalam media *3D Book* ini, terdapat manfaat pula yang akan didapat apabila mengaplikasikan media *3D Book* ini dalam proses edukasi pada anak. Manfaat ini menurut Dzuanda dalam Setiyaningrum (2020), Diantaranya yaitu sebagai berikut (27):

- 1) Merangsang tanggung jawab dengan menjaga buku dalam kondisi baik.
- 2) Memungkinkan siswa mendiskusikan isi buku 3D, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendekati guru dan orang tua.
- 3) Meningkatkan kreativitas siswa

- 4) Menumbuhkan imajinasi siswa
- 5) Menambah pengetahuan siswa dan memberikan gambaran tentang objek Wujud
- 6) Menumbuhkan kecintaan anak-anak untuk membaca

Dari kelebihan dan manfaat dari 3D Book diatas, siswa juga dapat lebih aktif karena adanya visualisasi dan sentuhan, selain itu siswa dapat menceritakan kembali materi yang ada di media tersebut (27). Sehingga media *3D Book* dapat dikategorikan sebagai media yang sangat cocok sebagai media dalam edukasi pada anak.

3. Covid-19

a. Pengertian Covid-19

Covid-19 merupakan salah satu penyakit menular yang disebabkan oleh jenis virus *coronavirus* yang baru ditemukan. Virus ini mulai dikenal setelah adanya wabah yang terjadi di Wuhan, Tiongkok pada bulan Desember 2019 dan menjadi pandemi global karena telah terjadi di berbagai negara di seluruh dunia (1).

Selain pengertian Covid-19 menurut WHO, pengertian Covid-19 juga dikemukakan oleh Kemenkes RI. Kemenkes RI menyebutkan bahwa Covid-19 merupakan virus yang dapat menjangkit atau menginfeksi manusia dan hewan. Pada manusia, penyakit ini menyerang sistem pernapasan sehingga terjadi flu biasa maupun yang akut yaitu MERS (*middle east respiratory syndrome*) dan SARS (*serve acute respiratory syndrome*).

Sedangkan menurut Amin, Saleh dan Bilfaqih (2019), Virus Covid-19 atau yang biasa disebut virus *corona* merupakan virus yang menyerang pernapasan. Virus ini disebut *corona* (dalam Bahasa latin) karena memiliki mahkota berbentuk runcing yang terdapat di luar bagian virus (29).

Dari pengertian yang ada ini dapat diketahui bahwa virus Covid-19 merupakan keluarga besar dari virus *coronavirus* yang dapat menginfeksi saluran pernapasan manusia sehingga dapat terjadi flu biasa maupun yang akut seperti MERS dan SARS. Virus Covid-19 sangat mudah menyebar sehingga menjadi pandemic global hingga saat ini.

b. Cara Penularan

Virus Covid-19 dapat ditularkan melalui tetesan kecil atau droplet yang berasal dari mulut maupun hidung. Cairan ini dapat keluar pada saat seseorang mengalami batuk, bersin bahkan saat berbicara. Setelah droplet keluar, droplet tersebut akan jatuh dan menempel pada benda di sekelilingnya. Apabila seseorang memegang benda yang terdapat droplet tersebut lalu memegang bagian segitiga wajah (Mata, mulut dan hidung), maka seseorang tersebut dapat terinfeksi Covid-19 (30).

c. Gejala

Gejala yang dialami seseorang ketika terinfeksi virus Covid-19 menurut Ais (2020) ialah sebagai berikut (31):

- 1) Batuk
- 2) Demam
- 3) Pernapasan pendek
- 4) Dibeberapa kasus gejala yang muncul lebih berat dan dapat menyebabkan gagal ginjal hingga kematian.

Sedangkan menurut Wasito HR dan Wuryastuti Hastari (2021) Gejala Covid-19 dapat terbagi menjadi 3 bagian yaitu gejala ringan, sedang hingga berat (32). Gejala tersebut ialah sebagai berikut :

- 1) Gejala ringan (tanpa komplikasi)
 - a) Demam
 - b) Batuk
 - c) Nyeri tenggorokan
 - d) Gangguan penciuman
 - e) Lemas, letih
 - f) Nyeri kepala
 - g) Nyeri otot
- 2) Gejala sedang (sakit dengan komplikasi)

Ditandai dengan tanda infeksi paru (pneumonia ringan) seperti batuk, demam dan sesak.
- 3) Gejala berat (sakit dengan komplikasi berat)
 - a) Ditandai dengan tanda infeksi paru berat (pneumonia berat)

- b) Jika ada gejala sedang ditambah dengan tanda seperti ini yaitu frekuensi nafas >30 kali per menit, sesak nafas berat, atau saturasi oksigen <90 % pada udara kamar.

d. Pencegahan

Untuk mencegah terjadinya penularan virus Covid-19, maka harus dilakukan tindakan preventif atau pencegahan. Cara pencegahan menurut Eko dan Nurlailis (2021) yaitu :

- 1) Terapkan jarak fisik. Artinya, jaga jarak lebih dari 1 meter dari orang lain dan jangan keluar rumah kecuali ada keperluan yang mendesak.
- 2) Menggunakan masker saat beraktivitas di tempat umum dan keramaian, seperti berbelanja sembako atau mengikuti ibadah hari raya seperti Idul Adha.
- 3) Rutin mencuci tangan dengan sabun dan air atau hand sanitizer yang mengandung alkohol minimal 60%, terutama setelah beraktivitas di luar rumah atau di tempat umum.
- 4) Jangan menyentuh mata, mulut atau hidung sebelum mencuci tangan.
- 5) Tingkatkan daya tahan tubuh Anda dengan pola hidup sehat berikut ini. Misalnya, pola makan yang bergizi, olahraga teratur, istirahat yang cukup, dan menghindari stres.

- 6) Hindari kontak dengan orang yang terinfeksi COVID-19, diduga positif terinfeksi virus corona, atau sedang demam, batuk, atau pilek.
- 7) Jika batuk atau bersin, tutup mulut dan hidung dengan tisu dan buang tisu ke tempat sampah.
- 8) Jagalah kebersihan benda-benda yang sering Anda sentuh dan sekitarnya, termasuk kebersihan rumah (33).

e. Protokol Kesehatan Covid-19

Terdapat beberapa cara untuk mencegah penularan virus Covid-19 yang saat ini disebut dengan 6M atau protokol Kesehatan. Protokol kesehatan merupakan salah satu aturan untuk mencegah penularan virus Covid-19. Sesuai dengan Surat Edaran (SE) Satgas Penanganan Covid-19 nomor 16 tahun 2021 diantaranya yaitu :

1) Mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir

Mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir sangat penting dilakukan agar membunuh virus yang ada di telapak tangan.

2) Menggunakan masker dengan benar

Menggunakan masker saat keluar rumah dan saat sakit. Hal ini dilakukan agar virus yang ada di saluran pernapasan tidak keluar menularkan pada orang lain.

3) Menjaga jarak

Jaga jarak aman yang dianjurkan yaitu 2 meter. Hal ini dilakukan agar mencegah adanya droplet dalam jarak dekat.

4) Menghindari keramaian

Menghindari keramaian bertujuan untuk mencegah adanya interaksi dengan orang lain yang tidak diketahui apakah orang tersebut positif Covid-19 tanpa gejala.

5) Mengurangi mobilitas

Hal ini dilakukan untuk mencegah penyebaran rantai penularan Covid-19.

6) Menghindari makan bersama

Lebih baik makan dirumah karena mencegah adanya droplet yang berpindah ke orang lain.

4. Konsep perkembangan anak

a. Pengertian pertumbuhan dan perkembangan (34)

1) Pertumbuhan

Pertumbuhan adalah proses pertumbuhan volume yang irreversible atau ireversibel yang disebabkan oleh peningkatan jumlah sel dan pembesaran sel. Proses pertumbuhan normal dengan perubahan bentuk.

2) Perkembangan

Perkembangan merupakan proses yang tidak terukur. Artinya, perkembangan diartikan sebagai proses mencapai kedewasaan ketika fungsi fisiologis organ tubuh menjadi lebih lengkap. Kemajuan tidak dapat diukur dengan satuan ukuran.

b. Karakteristik anak sekolah dasar

Karakteristik anak sekolah dasar atau anak dengan rentang usia sekolah dasar berbeda-beda menurut tingkatan usianya. Scott dan Ytreberg (2007) dalam Ratri dan Lailiyah (2018) membagi karakteristik anak sekolah dasar dalam dua rentang usia yaitu rentang usia 5-7 tahun dan usia 8-10 tahun. Scott dan Ytreberg menyebutkan karakteristik anak usia 8-10 tahun secara umum adalah sebagai berikut (35):

- 1) Mulai membedakan antara fiksi dan kenyataan
- 2) Bertanya setiap saat
- 3) Memahami konsep melalui gerakan dan pengucapan
- 4) Bekerja sama dengan orang lain

Dalam proses pembelajaran, kelompok usia 8-10 tahun menunjukkan kemampuan memahami abstrak, memahami simbol, dan menggeneralisasi situasi. Anak-anak pada usia ini dapat menikmati membaca buku dan menafsirkan makna paragraf dalam buku yang mereka baca atau menulis cerita. Oleh karena itu, pembelajaran pada kelompok usia ini lebih luas, karena lebih dari sekedar menggunakan hal-hal yang nyata atau konkrit seperti anak 5-7 tahun (35).

Anak kelas IV di MINU Bululawang masuk pada kategori rentang usia 8-10 tahun yang memiliki karakteristik seperti dijelaskan diatas, sehingga cocok untuk menjadi responden dari penelitian ini.

c. Tugas-tugas perkembangan anak

Menurut Havig Hursrt dan Erikson dalam Sabani (2019) tugas perkembangan anak usia sekolah dasar ialah (36):

- 1) Pelajari keterampilan fisik yang diperlukan untuk berbagai permainan.
- 2) Mempromosikan sikap yang sehat terhadap diri sendiri sebagai individu yang sedang berkembang.
- 3) Belajar bergaul dengan teman-teman Anda.
- 4) Mulai mengembangkan peran yang seimbang gender.
- 5) Memperoleh pemahaman dasar membaca, keterampilan menulis, dan keterampilan matematika.
- 6) Mengembangkan konsep-konsep yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari.
- 7) Mengembangkan skala hati nurani, moralitas dan nilai-nilai.
- 8) Menumbuhkan sikap terhadap kelompok dan institusi sosial.
- 9) Mewujudkan kebebasan individu.

5. Konsep Perubahan Perilaku

a. Pengetahuan

1) Pengertian

Pengetahuan merupakan hasil dari pengamatan objek sehingga dapat mengetahui makna dari objek tersebut. Pengetahuan terbentuk dari adanya teori dan fakta yang dapat mengakibatkan seseorang memahami sesuatu hal. Pengetahuan dapat diperoleh dari mana saja, baik dari pengalaman pribadi maupun orang lain.

Pengetahuan bertujuan untuk menemukan kemudahan dalam kegiatan sehari-hari atau dapat mempermudah permasalahan yang ada di dalam kehidupan sehari-hari (16).

2) Tingkatan Pengetahuan

Pengetahuan memiliki tingkatan menurut Notoatmodjo (2003), yaitu sebagai berikut (16):

- a) Tahu, yaitu suatu kemampuan seseorang dalam mengingat kembali materi atau pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya. Seseorang dikatakan tahu apabila dapat menggambarkan, menyebutkan kembali hingga mendeskripsikan sesuatu atau materi yang telah dipelajari sebelumnya dengan menggunakan bahasanya sendiri.
- b) Memahami, yaitu kemampuan seseorang dalam menjelaskan, dan menginterpretasikan hal atau materi yang telah ia dapatkan sebelumnya. Seseorang yang telah paham akan dengan mudah menjelaskannya pada orang lain, selain itu juga dapat memberikan contoh konkret mengenai materi dengan benar.
- c) Aplikasi, yaitu kemampuan seseorang dalam melakukan sesuatu sesuai dengan yang ia pelajari sebelumnya, atau yang biasa disebut dengan praktik. Seseorang akan mengaplikasikan maupun mengimplementasikan isi dari materi yang ia pelajari setelah ia melewati tingkatan tahu dan memahami. Praktik dilakukan di kehidupan sehari-hari.

- d) Analisis. Ini adalah kemampuan untuk menguraikan objek menjadi potongan-potongan yang lebih kecil, tetapi mereka masih berada dalam struktur objek dan saling berhubungan. Skala kemampuan adalah kemampuan untuk menggambarkan, memetakan, membedakan, dan memetakan proses pewarisan perilaku, membedakan antara pentingnya psikologi dan fisiologi.
 - e) Sintesis, yaitu kemampuan untuk menggabungkan bagian-bagian menjadi suatu bentuk keseluruhan yang baru, atau untuk membangun suatu formulasi baru dari formulasi yang sudah ada. Ukuran kapasitas adalah kemampuan untuk membangun, meringkas, merencanakan, dan mengadaptasi teori atau formulasi yang ada.
 - f) Evaluation, kemampuan menilai suatu objek. Evaluasi dapat didasarkan pada kriteria yang ada atau kriteria yang dibuat sendiri.
- 3) Cara memperoleh pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2007) dalam Asriwati dan Irawati (2019), ada dua cara untuk menimba ilmu (37).

- a) Metode tradisional atau tidak ilmiah

(1) Sebuah metode coba-coba (*trial and error*), metode memperoleh pengetahuan dengan coba-coba.

(2) Metode kekuasaan atau otoritas. Kebiasaan ini diturunkan dari generasi ke generasi.

(3) Berdasarkan pengalaman pribadi. Pengalaman adalah guru terbaik. Singkatnya, pengalaman adalah sumber pengetahuan, dan pengalaman adalah cara untuk mencapai kebenaran pengetahuan.

b) Cara modern.

Cara-cara baru atau modern untuk memperoleh pengetahuan sekarang lebih sistematis, logis dan ilmiah. Metode ini disebut metode ilmiah atau lebih umum disebut metodologi penelitian. Metode ini lebih praktis dan mudah dipahami karena berasal dari berbagai sumber penelitian ilmiah.

4) Faktor-Faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Solihin (2008) menyatakan bahwa pengetahuan didapat dari adanya proses belajar. Dalam pemberian pengetahuan terdapat dua faktor yang mempengaruhi pengetahuan, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (38).

(a) Faktor internal, meliputi:

(1) Kesehatan

Sehat berarti keadaan fisik, mental, dan sosial anak berfungsi secara optimal dan seimbang. Keseimbangan ini akan terganggu jika seorang anak berada dalam keadaan yang tidak optimal baik fisik, mental, maupun sosial.

(2) Intelegensi

Intelijen memiliki dampak besar pada pengetahuan. Anak yang cerdas lebih sukses daripada anak yang kurang cerdas.

(3) Perhatian

Ketika perhatian anak kurang terfokus pada subjek, subjek semakin kurang dipahami.

(4) Minat

Adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang berbagai kegiatan yang diminati anak, diperhatikan terus menerus disertai rasa senang. Berbeda dengan perhatian yang sifatnya sementara.

(5) Bakat

Kemampuan untuk belajar, kemampuan itu akan terealisasi menjadi kecakapan nyata sesudah belajar/berlatih.

(b) Faktor eksternal, meliputi:

(1) Keluarga

Keluarga sangat menentukan dalam pendidikan anak karena keluarga adalah lembaga pendidikan yang utama dan pertama. Secara tradisional, ayah mempunyai prioritas utama atas jumlah dan jenis makanan tertentu dalam keluarga, dan justru golongan yang rawan terhadap masalah

gizi mempunyai prioritas paling akhir yaitu wanita dan anak-anak.

(2) Metode Pembelajaran

Metode belajar adalah suatu cara yang harus dilalui didalam mengajar, untuk menghindari pelaksanaan cara belajar yang salah perlu suatu pembinaan. Dengan metode belajar yang tepat dan efektif maka akan efektif pula hasil belajar anak.

(3) Masyarakat

Merupakan faktor eksternal yang juga mempengaruhi belajar anak. Pengaruh ini terjadi karena keberadaannya dalam masyarakat adalah berhubungan dengan media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

5) Cara menilai pengetahuan

Cara menilai atau mengukur pengetahuan yaitu dengan memberikan kuisisioner yang berisikan soal atau pertanyaan mengenai materi yang telah dijelaskan sebelumnya, yaitu :

- a) Pengertian Covid-19
- b) Tanda gejala Covid-19
- c) Cara penularan Covid-19
- d) Cara pencegahan Covid-19

Menurut Arikunto (2013) , pengukuran pengetahuan dilakukan dengan penggolongan sebagai berikut (39):

- a) Kategori baik : jika total nilai $\geq 76 - 100 \%$
- b) Kategori cukup : jika total nilai $60 - 75 \%$
- c) Kategori kurang : jika total nilai $\leq 60 \%$

b. Perilaku

a. Pengertian

Pengertian perilaku menurut Notoatmodjo (2003) ialah suatu kegiatan atau aktifitas individu yang mempunyai bentangan yang sangat luas, mencakup seperti berjalan, berbicara, bereaksi, berpakaian dan lain-lain. Selain itu yang termasuk dalam perilaku ialah kegiatan internal seperti berfikir, emosi hingga persepsi tentang sesuatu (16).

b. Klasifikasi

Perilaku manusia berdasarkan teori S-O-R atau *Stimulus Organisme Respons* oleh Skinner (1938) dalam Notoatmodjo (2010) dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu perilaku tertutup dan perilaku terbuka.

a) Perilaku tertutup / *covert behavior*

Perilaku tertutup merupakan suatu respon terhadap stimulus yang belum bisa diamati orang lain secara jelas, terbatas dalam persepsi, pengetahuan & perilaku terhadap stimulus. Contoh waktu seorang berfikir.

b) Perilaku terbuka / *overt behavior*

Perilaku terbuka ialah perilaku yang merupakan respon terhadap stimulus tertentu yang dapat diamati oleh panca indra, dan dapat diamati oleh orang lain (40).

c. Faktor yang mempengaruhi perilaku

Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku seseorang, Notoadmodjo (2010) menjelaskan bahwa perilaku dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu (40):

a) Faktor predisposisi

Faktor predisposisi merupakan pengetahuan dan persepsi individu mengenai sesuatu, seperti pengetahuan dan persepsi tentang kesehatan, adat istiadat, tradisi, agama dan lain sebagainya.

b) Faktor pemungkin

Faktor pemungkin merupakan ketersediaan sarana dan prasarana fasilitas kesehatan. Agar dapat berperilaku sehat, sarana dan prasarana diperlukan untuk mendukung dan mempermudah.

c) Faktor penguat

Untuk menguatkan atau memberi dukungan, selain sarana dan prasarana serta fasilitas, perlu adanya suri tauladan atau percontohan dari tokoh masyarakat, tokoh agama maupun petugas kesehatan.

d. Cara menilai perilaku

Cara untuk menilai atau mengukur perilaku terbagi menjadi dua cara, yaitu langsung dan tidak langsung. Secara langsung yaitu dengan cara mengamati secara langsung perilaku dari responden (observasi). Sedangkan secara tidak langsung dengan cara mengingat kembali atau recall, yaitu dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan tentang apa yang telah dilakukan oleh responden (Notoatmodjo, 2005) (41). Dalam penelitian ini peneliti mengukur perilaku responden dengan cara observasi menggunakan lembar observasi. Lembar observasi tersebut berisi prosedur mengenai protokol kesehatan 3M :

- a) Cuci tangan
- b) Memakai masker
- c) Menjaga jarak

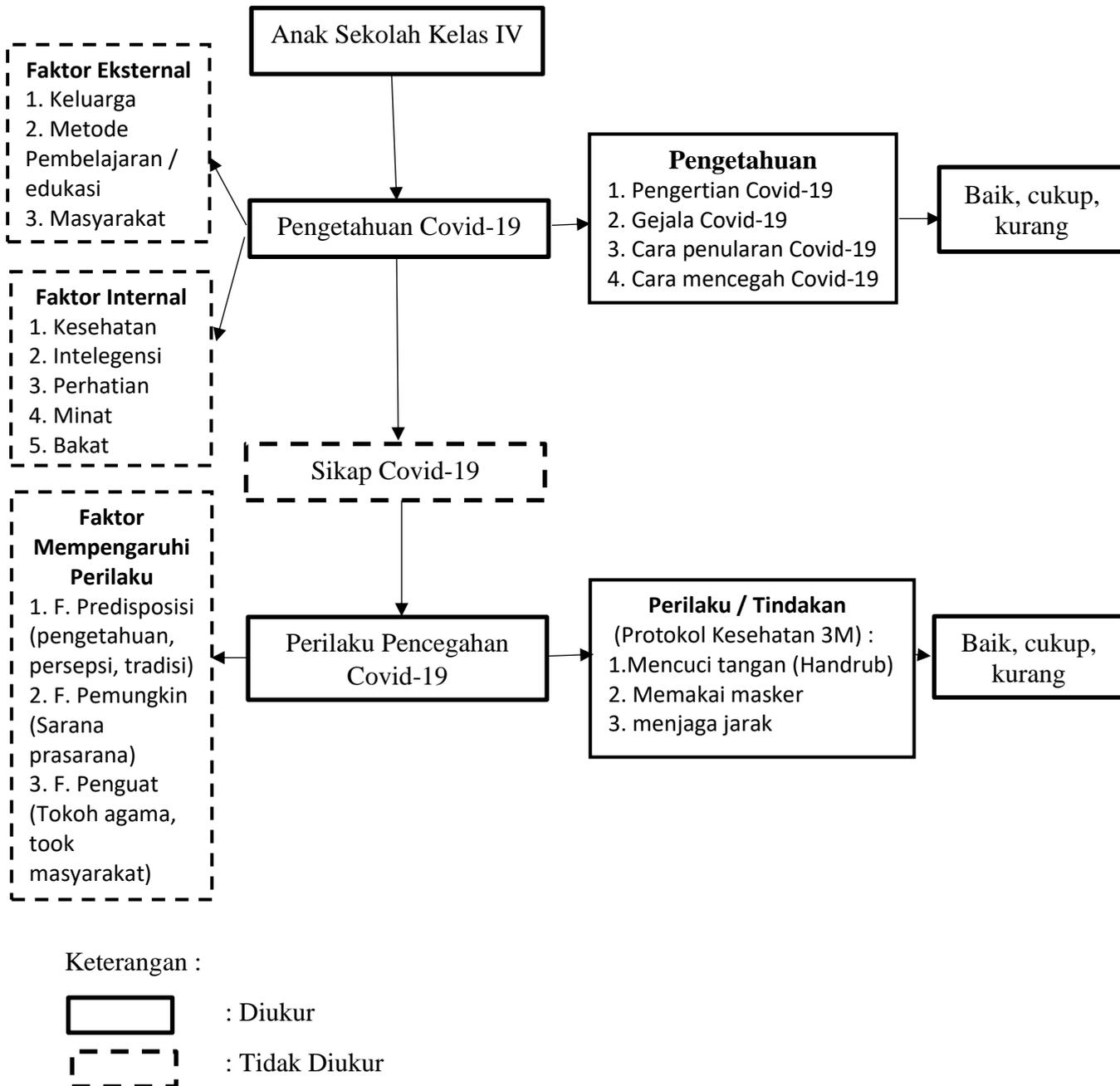
Analisis data dapat menggunakan skor gabungan (biasanya total atau rata-rata) untuk semua pertanyaan. Setiap item pertanyaan merupakan indikator dari variabel yang diwakilinya, sehingga dapat menggunakan jumlah semua pertanyaan.

Menurut Nursalam (2008) dilakukan pengukuran perilaku masing-masing subyek dengan kategori sebagai berikut (42):

- a) Kategori baik : jika total nilai 76 – 100 %
- b) Kategori cukup : jika total nilai 56 – 75 %
- c) Kategori kurang : jika total nilai \leq 56 %

B. Kerangka Pikir

Kerangka teori berdasarkan telaah pustaka yang telah dijabarkan, kerangka penelitian dari penelitian ini adalah:



Bagan diatas merupakan bagan kerangka pikir penelitian. Berdasarkan kerangka pikir tersebut, peneliti menjelaskan bahwa yang diukur merupakan pengetahuan dan perilaku anak kelas IV di MINU Bululawang mengenai Covid-19 dan pencegahannya. Perlakuan yang diberikan oleh peneliti yaitu edukasi menggunakan media *3D Book*. Untuk mengukur pengetahuan dan perilaku tersebut, peneliti memberikan kuisisioner kepada responden. Kuisisioner tersebut yaitu *pre test* yang diberikan sebelum dilakukannya edukasi Kesehatan, dan *post test* yang diberikan setelah edukasi kesehatan. Dari hasil kuisisioner tersebut akan dapat diukur dan diketahui apakah edukasi Kesehatan menggunakan media *3D Book* memiliki pengaruh terhadap pengetahuan dan perilaku mengenai Covid-19 dan pencegahannya pada anak kelas IV di MINU Bululawang.

C. Hipotesis

Ho: Tidak ada pengaruh pemberian edukasi menggunakan media *3D Book* terhadap perubahan pengetahuan tentang Covid-19 dan perilaku pencegahannya pada anak sekolah kelas IV di MINU Bululawang.

Ha: Ada pengaruh pemberian edukasi menggunakan media *3D Book* terhadap perubahan pengetahuan tentang Covid-19 dan perilaku pencegahannya pada anak sekolah kelas IV di MINU Bululawang.