

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Telaah Pustaka**

Hasil penelitian sebelumnya yang menjadi referensi dalam menyusun penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Fitria Laras Azadirachta dan Sri Sumarmi tahun 2018 dengan judul Pendidikan Gizi Menggunakan Media Buku Saku Meningkatkan Pengetahuan Dan Praktik Konsumsi Sayur Dan Buah Pada Siswa Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian tersebut menyebutkan bahwa penggunaan media buku saku mempengaruhi pengetahuan dan praktik siswa sekolah dasar (14).

Penelitian yang dilakukan oleh David Laksamana Caesar dan Ervi Rachma Dewi tahun 2018 dengan judul Pengaruh Media Buku Saku Terhadap Pengetahuan Tentang Sanitasi Lingkungan Pada Kader Kesehatan Desa Cranggang. Hasil penelitian tersebut adalah adanya pengaruh yang signifikan pemberian buku saku terhadap pengetahuan tentang sanitasi lingkungan pada kader kesehatan di Desa Cranggang (15).

Penelitian selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ahmady Agus dan Erwin Ashari tahun 2018 dengan judul Efektifitas Buku Saku Dalam Meningkatkan Pengetahuan Pendamping Ibu Nifas Di Kabupaten Mamuju. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan buku saku efektif terhadap pengetahuan untuk pendamping ibu nifas di Kabupaten Mamuju (16).

Penelitian lain yang menjadi referensi yaitu penelitian yang dilakukan oleh Methania Nanda Augustine dan Siti Sulandjari tahun 2021 dengan judul

Peningkatan Pengetahuan Gizi Prakonsepsi Dengan Buku Saku Berbasis Android Dalam Pembinaan Pranikah Di KUA Gresik. Hasil dari penelitian tersebut yaitu penggunaan buku saku gizi berbasis android dapat meningkatkan penguasaan pengetahuan gizi prakonsepsi pada calon pengantin di Kabupaten Gresik (17).

Penelitian lain yang menjadi referensi yaitu penelitian yang dilakukan oleh Luluk Hidayah dan Yayuk Norazizah tahun 2019 dengan judul Pelaksanaan Kelas Pasutri Berbasis E-Book Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Pasutri Berkaitan Perawatan Kehamilan. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh pelaksanaan kelas pasutri berbasis e- book terhadap pengetahuan dan sikap pasutri berkaitan perawatan kehamilan (nilai  $p=0,000 < 0,05$ ).

## **B. Landasan Teori**

### **1. Konsep Anak**

Anak Sekolah Dasar yang berusia 6-12 tahun dapat menuai reaksi dari rangsangan intelektual atau mengerjakan tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual kognitif. Anak sekolah telah mengalami pertumbuhan dan perkembangan fisik maupun psikis yang telah sempurna dibanding masa prasekolah. Pada masa prasekolah daya pikir anak masih imajinatif dan berangan-angan berbeda dengan masa prasekolah, anak usia SD daya pikirannya sudah berkembang kearah berpikir yang rasional dan konkret (19).

Teori Jean Piaget menekankan bahwa pada anak, informasi tidak bisa hanya sekedar dituangkan ke dalam pikiran mereka dari lingkungan, tapi anak membangun secara aktif dunia kognitif mereka sendiri. Teori Jean Piaget juga

dikenal sebagai Teoris Konstruktivisme, yaitu: pengetahuan dibentuk oleh orang yang sedang belajar. Pengetahuan tidak diterima begitu saja tetapi anak harus memikirkan, mengorganisasi, dan membentuk pengetahuan. Perkembangan kognitif anak menurut Piaget terdiri dari 6 tahapan, yaitu sensorimotor, pra-operasional, kongkrit operasional dan formal operasional (20).

## **2. Konsep Covid-19**

### **a. Prevalensi**

Pada akhir tahun 2019 tepatnya pada tanggal 31 Desember, Tiongkok melaporkan kasus pneumonia misterius yang tidak diketahui penyebabnya. Beberapa kasus paling awal yang diketahui memiliki kaitan dengan pasar di Wuhan. Beberapa pasien awal tersebut adalah pemilik warung, pegawai pasar, atau pengunjung tetap pasar makanan laut Huanan (21) . 27 (66%) dari 41 pasien telah terpapar sehingga pasar tersebut ditutup pada tanggal 1 Januari 2020(22).

COVID-19 menyebar dengan cepat di China dan Negara lain. Jumlah kasus yang dikonfirmasi meningkat setiap harinya. Beberapa transmisi terkait pelancong juga diidentifikasi di banyak negara, termasuk Taiwan, Singapura, Vietnam, Republik Korea, Malaysia, Thailand, Jepang, Jerman, Prancis, Amerika Serikat (AS), Australia, dll. melalui perjalanan internasional (23).

Kasus tersebut terus berkembang hingga adanya laporan kematian dan kejadian terjadi di luar China sehingga World Health Organization (WHO) pada tanggal 31 Desember 2019 telah menyatakan ancaman virus ini sebagai

“darurat kesehatan global” (24). Pada 21 Januari, sebagian besar provinsi di China telah melaporkan kasus COVID-19. Pada 16 Maret, wabah tersebut telah menyebabkan >170.000 total kasus yang dikonfirmasi dan >6.500 kematian secara global (25). WHO menetapkan COVID-19 sebagai *Public Health Emergency of International Concern* (PHEIC)/ Kedaruratan Kesehatan Masyarakat yang Meresahkan Dunia (KKMMD) karena telah menyebar ke 18 negara dengan empat negara yang melaporkan transmisi ke manusia (26).

Kasus pertama dan kedua positif COVID-19 di Indonesia adalah peserta sebuah acara klub dansa di Jakarta. Keduanya diduga terjangkit COVID-19 dari seorang warga negara asing yang merupakan peserta acara klub. WNA tersebut ditemukan positif COVID-19 di luar negeri usai mengikuti acara. Dinas Kesehatan dan Kepolisian melakukan *tracing* dan menemukan bahwa paling tidak terdapat 80 orang yang terekspose dengan pasien pertama dan kedua dalam acara tersebut (27).

Setelah itu, mulai teridentifikasi kluster-kluster besar lain, di mana proses infeksi virus ini diduga terjadi bahkan sebelum kasus pertama diumumkan. Kluster lain yang terjadi berasal dari forum pertemuan yang melibatkan banyak orang dari berbagai daerah di Indonesia. Empat kluster berkembang menjadi *super spreader*, menjadi *carrier* ke daerah lain. Empat Kluster tersebut adalah acara Seminar Bisnis Syariah yang berlangsung di Kota Bogor, kluster kedua adalah seminar keagamaan Gereja Bethel Indonesia (GBI) di Lembang Bandung Barat, kluster ketiga adalah acara Persidangan Sinode Tahunan GPIB

di Kota Bogor dan kluster keempat adalah acara Musyawarah Himpunan Pengusaha Muda Indonesia (HIPMI) Jawa Barat di Karawang (27).

Data dari World Health Organization menyatakan bahwa sampai pada tanggal 18 Agustus 2021 total kasus konfirmasi COVID-19 di dunia sejumlah 208.470.375 kasus dengan 4,377,979 kematian. Pemerintah Republik Indonesia melaporkan kasus konfirmasi COVID-19 pada tanggal tersebut sejumlah 3.908.247 dengan total 121.141 kematian. Hal ini menjadikan Indonesia sebagai negara dengan kasus kematian tertinggi nomor 13 di Dunia (2).

#### b. Etiologi

CoV adalah virus RNA positif dengan penampilan seperti mahkota di bawah mikroskop elektron (corona adalah istilah latin untuk mahkota) karena adanya lonjakan gliko- protein pada amplop. Subfamili *Orthocoronavirinae* dari keluarga Coronaviridae (orde Nidovirales) yang digolongkan ke dalam empat gen CoV: *Alphacoronavirus (alphaCoV)*, *Betacoronavirus (betaCoV)*, *Deltacoronavirus (deltaCoV)*, dan *Gammacoronavirus (deltaCoV)* (26). 2019-nCoV merupakan garis keturunan baru Betacoronavirus B yang terkait erat dengan coronavirus terkait SARS kelelawar (28).

Genom 2019-nCoV diketahui memiliki 89% identitas nukleotida dengan kelelawar terkait SARS-CoV SL-CoVZXC21 dan 82% dengan manusia SARS-CoV BJ01 2003 dan manusia SARS-CoV Tor2 (28). Sehingga virus ini diberi nama SARS-CoV-2 (26).

SARS-Cov2 merupakan keluarga besar Coronavirus yang dapat

menyerang hewan dan ketika menyerang manusia virus tersebut dapat menyebabkan penyakit infeksi saluran pernafasan, seperti flu, MERS (*Middle East Respiratory Syndrome*), dan SARS (*Severe Acute Respiratory Syndrome*) (29).

#### c. Gejala Covid-19

Gejala dari Covid-19 biasanya bersifat ringan dan muncul secara bertahap. Beberapa orang yang terinfeksi tidak menunjukkan gejala apapun dan tetap merasa sehat. Gejala yang paling umum adalah demam, rasa lelah, dan batuk kering. Gejala lain yang mungkin dialami pasien yaitu nyeri dan sakit, hidung tersumbat, pilek, nyeri kepala, konjungtivitis, sakit tenggorokan, diare, hilang penciuman dan pembauan atau ruam kulit (30).

#### d. Metode Penularan

Semua usia mempunyai resiko tertular Covid-19 mulai dari bayi, anak-anak, orang dewasa, ibu hamil, ibu menyusui hingga lanjut usia (1). Penularan tersebut dapat terjadi melalui kontak, transmisi udara, transmisi darah, droplet, fecal-oral, permukaan yang terkontaminasi, ibu ke anak dan transmisi dari hewan ke manusia.

Penularan covid-19 melalui droplet dapat terjadi ketika seseorang berada dalam kontak dekat (dalam jarak 1 meter) dengan orang yang terinfeksi yang sedang mengalami gejala pernafasan seperti batuk dan bersin atau yang sedang berbicara atau bernyanyi. Infeksi terjadi apabila droplet yang mengandung virus mengenai mulut, hidung, atau mata orang yang

rentan (4). Kemungkinan besar penularan dapat terjadi melalui droplet dari orang yang terinfeksi Covid-19 saat berbicara normal. Penularan virus ini terjadi melalui udara di lingkungan terbatas (5).

Selain penularan secara langsung, penularan virus juga dapat terjadi secara tidak langsung melalui fomit atau permukaan yang terkontaminasi contohnya seperti pada tombol lift atau kran toilet atau aerosolisasi virus di ruang publik terbatas misalnya pada toilet atau lift (6). Fomit merupakan droplet yang dikeluarkan oleh orang yang terinfeksi dan mengontaminasi suatu permukaan dan benda. Virus SARS-CoV-2 yang hidup dan terdeteksi melalui RT-PCR dapat ditemukan di permukaan tersebut selama berjam-jam hingga berhari-hari, tergantung lingkungan sekitar termasuk suhu, kelembapan dan jenis permukaan (31).

Penularan secara vertikal dari rahim ibu ke anak berkemungkinan rendah namun mungkin terjadi (32) (33). Penularan secara vertikal mengacu pada perjalanan patogen dari ibu ke bayi selama periode sebelum dan setelah kelahiran. Secara khusus, ini termasuk penularan melalui sel germinal atau darah plasenta selama kehamilan, melalui jalan lahir selama persalinan dan melahirkan, dan selama menyusui pascapersalinan. Penularan virus pernapasan dari ibu ke anak terutama terjadi melalui kontak dekat, penularan melalui droplet (antara anggota keluarga, pengasuh, dan pengunjung keluarga), infeksi yang didapat di rumah sakit, dan paparan sumber infeksi di tempat umum (34).

#### e. Cara Pencegahan

Karakteristik penularan virus oleh orang yang terinfeksi penting untuk

dipahami guna mengembangkan serta menjalankan langkah-langkah pengendalian untuk memutus rantai penularan (31). Upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah penularan Covid-19 yaitu dengan menggunakan masker wajah, cuci tangan, desinfeksi tangan, desinfeksi permukaan dan menerapkan jaga jarak atau *physical distancing* (7) (35). Pemakaian masker mempunyai fungsi utama untuk mencegah dan melindungi diri dari infeksi virus dan melindungi orang lain. Oleh karena itu, pemakaian masker di tempat umum merupakan pencegahan ganda dari penularan Covid-19 (36).

Hal lain yang dapat dilakukan yaitu menghindari keramaian atau tempat dengan banyak orang, menjaga etika pernafasan, rutin melakukan pengecekan ventilasi sehingga baik untuk ruang tertutup dan mengidentifikasi orang yang telah kontak dengan orang positif Covid-19 (4). Selain identifikasi dan isolasi orang terinfeksi Covid-19 dengan gejala, pengendalian penyebaran Covid-19 juga memerlukan pengurangan risiko penularan dari orang terinfeksi tanpa gejala. Penularan dari individu tanpa gejala diperkirakan lebih dari setengah dari semua transmisi (35).

Langkah pencegahan penularan Covid-19 yang dilakukan oleh Pemerintah Indonesia yaitu penggalakan 5M memakai masker, menjaga jarak, mencuci tangan, menghindari kerumunan dan mengurangi mobilisasi (8). Pelaksanaan vaksinasi Covid-19 juga dilakukan dengan tujuan melindungi penduduk Indonesia dari Covid-19 (9). Tindakan pencegahan penularan merupakan hal penting yang harus dilakukan mengingat ancaman serius yang dapat ditimbulkan oleh Covid-19. Hal ini menunjukkan perlunya kepatuhan terhadap

tindakan pencegahan dan pengendalian, yang mana dipengaruhi oleh pengetahuan, sikap, dan praktik (10).

Salah satu langkah utama untuk mencegah penularan COVID-19 yaitu mencuci tangan sesering mungkin dengan langkah yang tepat setidaknya selama 40 detik. Mencuci tangan menggunakan sabun lebih efektif membunuh virus, bakteri dan kuman dibandingkan dengan mencuci tangan menggunakan air saja. Sabun dapat menghancurkan membran lipid COVID-19 sehingga virus COVID-19 tidak aktif. Cara yang tepat mencuci tangan pakai sabun yaitu dengan menggunakan air mengalir bisa menggunakan keran, timba atau wadah lain untuk mengalirkan air. Mencuci tangan minimal 40-60 detik dengan mengikuti semua langkah yang dianjurkan dan dilakukan pada waktu-waktu penting (37).

Berikut merupakan waktu yang penting untuk mencuci tangan :

- a. Sebelum dan sesudah makan
  - b. Sesudah buang air besar dan menggunakan toilet
  - c. Sebelum memegang bayi
  - d. Sesudah mengganti popok atau membersihkan anak yang telah menggunakan toilet
  - e. Sebelum, selama, dan setelah menyiapkan makanan
- Selama pandemi:
- a. Setelah bersin dan batuk
  - b. Sebelum menyentuh mata, hidung, atau mulut
  - c. Setelah memegang permukaan benda termasuk gagang pintu, meja, dan

lain lain

- d. Sebelum dan sesudah merawat seseorang yang sedang muntah atau diare
- e. Sebelum dan sesudah merawat luka
- f. Setelah menyentuh hewan, pakan ternak, atau kotoran hewan
- g. Setelah menyentuh sampah
- h. Jika tangan terlihat kotor atau berminyak
- i. Sebelum dan sesudah mengunjungi teman, keluarga

Berikut merupakan 6 langkah mencuci tangan :

1. Membasahi tangan, menggosok sabun pada telapak tangan kemudian mengusap dan menggosok kedua telapak tangan
2. Mengusap dan menggosok juga kedua punggung tangan secara bergantian
3. Menggosok sela-sela jari tangan hingga bersih
4. Membersihkan ujung jari secara bergantian dengan posisi saling mengunci
5. Menggosok dan memutar kedua ibu jari secara bergantian
6. Menggosok ujung jari ke telapak tangan kemudian gosok perlahan. Bilas dengan air bersih dan keringkan.

Penerapan etika batuk juga merupakan salah satu cara pencegahan penularan Covid-19. Penerapan etika batuk dan bersin meliputi:

- a) Jika mengalami gejala batuk bersin, gunakan masker dengan tepat, tidak menyentuh permukaan masker dan tidak membuka tutup masker. Bila tanpa

sengaja menyentuh segera cuci tangan dengan sabun dan air mengalir atau menggunakan pembersih tangan berbasis alcohol.

b) Jika tidak memiliki masker, saat batuk dan bersin bisa menggunakan tisu dan dibuang ke tempat sampah tertutup dan segera cuci tangan dengan sabun dan air mengalir atau menggunakan pembersih tangan berbasis alcohol.

c) Jika tidak ada tisu, saat batuk dan bersin tutupi dengan lengan atas bagian dalam (30).

### **3.Konsep Pembelajaran**

#### **a. Teori pembelajaran**

Belajar merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar, interaksi sudah direncanakan dengan baik dan dilakukan didalam maupun di luar ruangan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Kegiatan belajar mengajar adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan oleh pendidik. Kegiatan dari pendidik dan peserta didik melahirkan interaksi edukatif dengan memanfaatkan bahan sebagai mediumnya. Komponen pengajaran diperankan secara optimal guna mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan sebelum pengajaran dilaksanakan (38).

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Menengah, diuraikan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses pengembangan potensi dan pembangunan karakter setiap peserta didik sebagai hasil dari sinergi antara pendidikan yang berlangsung di

sekolah, keluarga dan masyarakat. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam sikap (spiritual dan sosial), pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup dan untuk bermasyarakat, berbangsa, serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia (39).

#### b. Jenis Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran promosi kesehatan harus bekerjasama secara harmonis antara faktor metode, faktor materi, petugas yang melakukan dan alat bantu atau media yang digunakan untuk mencapai hasil yang optimal. Hal ini menunjukkan pada sasaran tertentu juga menggunakan cara tertentu pula. Berikut merupakan beberapa metode pendidikan atau promosi kesehatan ((11) :

##### 1. Metode Individual (Perorangan)

Dalam promosi kesehatan, metode yang bersifat individual difunakan untuk membina perilaku baru atau membina seseorang yang mulai tertarik terhadap perubahan perilaku. Dasar digunakannya metode individual karena setiap orang mempunyai masalah dan alasan yang berbeda sehubungan dengan penerimaan atau berilaku baru. Tujuan dari penggunaan metode ini agar petugas kesehatan mengetahui dengan tepat dan dapat membantu sasaran (11). Bentuk pendekatan dari metode individual yaitu :

##### a. Bimbingan dan Penyuluhan (*Guidance and Counseling*)

Metode dengan pendekatan dengan cara bimbingan dan penyuluhan membuat kontak antara klien dan petugas lebih intensif sehingga masalah yang dihadapi klien dapat diteliti dan dibantu penyelesaiannya (11).

b. Wawancara (*interview*)

Wawancara antara petugas kesehatan dengan klien digunakan untuk menggali informasi mengapa ia tidak atau belum menerima perubahan dan untuk mengetahui apakah perilaku yang akan atau sudah diadopsi mempunyai dasar pengertian dan kesadaran yang kuat (11).

2. Metode Kelompok

Pemilihan metode kelompok harus memperhatikan besar kecilnya kelompok sasaran serta tingkat pendidikan formal dan sasaran. Efektivitas suatu metode bergantung pada besarnya suatu sasaran (11).

a. Kelompok Besar

Kelompok Besar merupakan penyuluhan yang dihadiri lebih dari 15 orang. Metode yang baik untuk digunakan yaitu ceramah dan seminar (11).

a) Ceramah

Pembelajaran dengan metode ceramah cocok digunakan untuk seluruh sasaran dari yang

berpendidikan tinggi hingga rendah. Hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran menggunakan metode ceramah (11).

#### 1. Persiapan

Persiapan yang dimaksud yaitu ketika penceramah menguasai materi yang akan diceramahkan yaitu dengan mempelajari materi dengan sistematika yang baik dan mempersiapkan alat bantu atau media. Hal ini dapat meningkatkan keberhasilan ceramah(11).

#### 2. Pelaksanaan

Kunci dari pelaksanaan ceramah yaitu penceramah berhasil menguasai sasaran yaitu dengan menunjukkan sikap dan penampilan yang meyakinkan, suara hendaknya cukup keras, pandangan harus tertuju ke seluruh peserta, dan pandangan tertuju keseluruhan peserta (11).

#### b) Seminar

Metode seminar cocok digunakan untuk sasaran kelompok besar dengan pendidikan menengah ke atas. Seminar merupakan suatu penyajian dari suatu ahli atau beberapa ahli tentang suatu topik yang dianggap penting dan biasanya dianggap hangat di masyarakat.

b. Kelompok Kecil

Kelompok Kecil merupakan penyuluhan yang dihadiri kurang dari 15 orang. Metode yang baik untuk digunakan yaitu diskusi kelompok, curah pendapat, bola salju, kelompok-kelompok kecil, bermain peran, dan permainan simulasi.

a. Diskusi kelompok

Dalam dialog atau diskusi kelompok seluruh anggota bisa leluasa berpartisipasi, hingga formasi duduk para partisipan diatur sehingga duduk bisa berhadap- hadapan serta silih memandang satu sama lain, misalnya wujud tempat duduk bundaran, segi 4. Pimpinan dialog pula duduk diantara partisipan sehingga tidak memunculkan kesan terdapat yang lebih besar. Permulaian dialog, pemimpin dialog wajib membagikan pancingan-pancingan yang bisa berbentuk pertanyaan-pertanyaan ataupun permasalahan sehubungan dengan topik yang dibahas (11).

b. Curah Pendapat (*Brain Storming*)

Metode *Brain Storming* adalah modifikasi dari metode diskusi kelompok Landasan dari keduanya hampir sama namun ada perbedaan. Perbedaan tersebut ialah dimulai oleh salah satu dari kelompok menyampaikan satu

masalah sehingga peserta atau anggota lain dapat menyampaikan tanggapan. Tanggapan yang disampaikan ditulis dalam papan tulis. Setelah semua peserta atau anggota kelompok menyampaikan tanggapan, anggota lain diperbolehkan mengomentari (11).

c. Bola Salju (*Snow Balling*)

Pada metode ini anggota kelompok dibagi berpasangan, kemudian diberikan pertanyaan atau masalah. Setelah lebih kurang 5 menit maka tiap 2 pasang bergabung menjadi satu. Peserta mendiskusikan masalah yang diberikan hingga menghasilkan kesimpulan. Kemudian setiap pasangan yang sudah beranggotakan 4 orang bergabung dengan pasangan dan demikian seterusnya sehingga terjadi diskusi seluruh anggota kelompok (11).

d. Kelompok-kelompok Kecil (*Buzz Group*)

Pada metode ini kelompok dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil (*buzz group*) yang diberikan permasalahan yang sama dengan kelompok lain.

Setiap kelompok mendiskusikan masalah dan mencari kesimpulan dari permasalahan tersebut (11).

e. Bermain Peran (*Role Play*)

Dalam metode ini beberapa anggota kelompok ditunjuk sebagai pemegang peran tertentu untuk memainkan

peranan, misalnya sebagai dokter puskesmas, sebagai pasien, perawat, mereka memperagakan sesuai perannya (11).

f. Permainan Simulasi (*Simulation Game*)

Metode *Simulation Game* adalah gabungan antara *role play* dengan diskusi kelompok. Pesan disampaikan melalui permainan seperti permainan monopoli. Langkah permainan simulasi yaitu seperti bermain monopoli menggunakan dadu, gaco (petunjuk arah), selain bebaran atau papan main. Sebagian peserta menjadi pemain dan sebagian berperan sebagai nara sumber (11).

3. Metode Massa

Metode massa yaitu pendidikan kesehatan atau promosi kesehatan secara massa yang digunakan untuk menyampaikan pesan tentang kesehatan yang ditujukan kepada masyarakat yang bersifat masa atau publik. Hal yang dimaksud yaitu tidak membedakan berdasarkan kriteria umur, jenis kelamin, pekerjaan, status sosial ekonomi, tingkat pendidikan, dan sebagainya, maka pesan – pesan kesehatan yang disampaikan harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat ditangkap oleh masa (11).

Contoh metode promosi kesehatan secara masa, yaitu:

a. Ceramah umum pada acara tertentu, seperti HKN, menteri

kesehatan atau pejabat menyampaikan pesan-pesan kesehatan.

b. Pidato atau diskusi melalui media elektronika, baik TV maupun radio tentang kesehatan

c. Simulasi atau percakapan antara pasien dengan petugas kesehatan tentang kesehatan.

d. Tulisan dimajalah atau koran tentang kesehatan

e. *Bill Board*, spanduk, dan poster tentang kesehatan yang dipasang dipinggir jalan.

#### **4. Konsep Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran, perasaan dan minat siswa agar kegiatan belajar dan mengajar berjalan secara optimal. Media pembelajaran melingkupi tiga jenis, yaitu (1) alat bantu mengajar, (2) alat peraga dalam mengajar, dan (3) sumber belajar. Di sisi lain media juga ada yang wujudnya nyata seperti papan tulis dan bukudan bersifat abstrak, seperti suara guru, muatan isi, dan lain-lain (12).

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Membantu Guru dalam Bidang Tugasnya. Media pembelajaran dapat membantu mengatasi kekurangan dan kelemahan guru dalam kegiatan belajar mengajar, baik penguasaan materi maupun metodologi pembelajarannya. Pembelajaran menggunakan media dapat meningkatkan produktivitas, mempercepat pemahaman terhadap materi yang bersangkutan, meningkatkan efisiensi waktu dan meringankan beban guru.

2. Membantu para Pebelajar. Daya pemahaman materi pembelajaran dapat meningkatkan apabila dalam proses pembelajaran menggunakan media yang tepat. Selain itu media yang tepat juga dapat merangsang kejiwaan pebelajar agar mampu memahami materi. Media pembelajaran yang baik mampu membangunkan aspek pengamatan, tanggapan, daya ingat, emosi, berpikir, fantasi, dan intelegensi.
3. Memperbaiki Proses Belajar Mengajar. Media pembelajaran yang tepat kuantitas dan kualitasnya membantu dalam memperbaiki pembelajaran yang ingin dicapai.

Secara garis besar jenis media pembelajaran dibagi 3 (tiga) yaitu (12) :

1. Media Visual

Media visual dalam pembelajaran adalah media penyalur pesan melalui pesan lewat indera pandang/penglihatan (40). Penelitian mengenai pembelajaran menggunakan media visual menunjukkan bahwa pesan- pesan visual yang berada dalam rintangan abstrak dan realistic berpengaruh meningkatkan prestasi belajar siswa. Pada penelitian lain penggunaan media dalam pembelajaran mempunyai peran penting terhadap kualitas pembelajaran yang secara teoritis hal ini juga mempengaruhi kualitas hasil belajar yang dicapai oleh para siswa.

Secara umum media visual dalam pembelajaran dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu media grafis dan media cetak. Media grafis antara lain meliputi media foto, gambar, sketsa, bagan, grafik, papan tulis, flannel dan bulletin, poster dan kartun, peta dan globe. Media cetak meliputi transparansi (OHT) dan modul (40).

## 2. Media Audio

Pengertian media audio dalam pembelajaran merupakan pesan yang disampaikan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang perasaan, pikiran, perhatian, dan kemauan siswa sehingga proses belajar dapat terjadi. Jenis-jenis media audio yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu radio, rekaman suara (seperti: tape recorder, mp-3, cd), telpon (HP non 3g), laboratorium bahasa yang tidak menggunakan monitor.

Contoh pemanfaatan media audio dalam pembelajaran :

1. Pembelajaran *music literary* (pembacaan sajak)
2. Pembelajaran bahasa asing
3. Pembelajaran melalui radio atau radio pendidikan.

## 3. Media Audio-Visual

Pengertian media audio visual dalam pembelajaran merupakan seperangkat media yang berisikan pesan pembelajaran dalam bentuk gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan. Media pembelajaran audio-visual mempunyai lebih dari satu komponen yang dapat menampilkan suara dan gambar bergerak bersamaan. Media audio visual adalah media pembelajaran yang dapat dilihat dan didengar (visual-audio). Jenis-jenis media audio visual yaitu televisi, VTR (*Video Tape Recorder*), VCD (*Video Compact Disc*), DVD (*Digital Versatile Disc*) dan film.

### ➤ Jenis Media Visual

Secara umum media visual dalam pembelajaran dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu media grafis dan media cetak. Media grafis antara lain meliputi media foto, gambar, sketsa, bagan, grafik, papan tulis, flannel dan bulletin,

poster, kartun dan buku. Media cetak meliputi transparansi (OHT) dan modul (40).

a. Media Grafis

Kata grafis berasal dari bahasa Yunani dari kata *graphikos* yang berarti melukiskan atau menggambarkan dengan garis. Sebagai kata sifatnya, adalah *graphics* diartikan sebagai penjelasan yang hidup, penjelasan yang kuat atau penyajian yang efektif (12).

Defini grafis yaitu media gabungan dari fakta dan gagasan secara jelas, kuat dan terpadu, melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar. Media grafis adalah media yang sangat tepat untuk menyampaikan informasi dalam bentuk rangkuman yang telah dipadatkan. Media grafis dapat dikatakan baik apabila mampu mengembangkan daya imajinasi atau citra anak didik. Daya imajinasi dapat berkembang dengan adanya materi pembelajaran yang telah tersusun unsur-unsur visualnya (12).

Media grafis antara lain meliputi :

1. Gambar/ Foto

Gambar/foto merupakan salah satu media pembelajaran yang amat dikenal di dalam setiap kegiatan pembelajaran. Tidak semua benda, objek, atau peristiwa dapat dibawa ke kelas saat pembelajaran dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek/peristiwa tersebut sehingga gambar atau foto dapat memberikan gambaran (40).

Dalam pemilihan gambar terdapat beberapa kriteria persyaratan bagi tujuan pengajaran dalam memilih gambar–gambar. Terdapat lima kriteria untuk tujuan

pengajaran, yaitu harus mampu memadai untuk tujuan pembelajaran, kualitas artistik, kejelasan dan ukuran yang cukup, validitas serta menarik (12).

## 2. Sketsa

Sketsa adalah gambar yang sederhana, atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Karena setiap orang yang normal dapat belajar menggambar, setiap guru yang baik haruslah dapat menuangkan ide-idenya ke dalam bentuk sketsa. Sketsa, selain dapat menarik perhatian murid, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan, harganya pun tak perlu dipersoalkan sebab media ini dibuat langsung oleh guru (40).

## 3. Papan Tulis

Papan tulis yang biasanya digunakan terbuat dari bahan kayu seperti kayu Jati kemudian diwarnai hitam dan ditulisi dengan kapur yang berwarna putih, atau sebaliknya. Dalam penggunaan papan tulis hal yang perlu diperhatikan adalah bentuk, ukuran, bahan, warna dan letaknya karena berpengaruh terhadap penglihatan siswa dan terhadap guru yang mengajar.

Manfaat penggunaan papan tulis sebagai media pembelajaran, antara lain:

- 1) Penyajian pelajaran dapat disampaikan secara sistematis
- 2) Apabila terjadi kekeliruan atau kesalahan dapat segera dilakukan perbaikan.
- 3) Papan tulis mampu merangsang anak untuk belajar.
- 4) Papan tulis mampu mendorong anak untuk lebih berpartisipasi saat proses belajar mengajar.
- 5) Meningkatkan motivasi belajar.

#### 4. Bulletin Board / Display Papan

Papan bulletin atau display merupakan fasilitas diperlukan pada setiap kelas (paling tidak satu sekolah satu buah) yaitu menempelkan catatan-catatan yang menarik tanpa bermaksud pendidikan. Papan bulletin menjadi tempat warga sekolah melakukan proyek (12).

Tujuan papan bulletin atau display adalah sebagai tempat menyampaikan peristiwa, peraturan, dan informasi yang berkaitan dengan sekolah. Media ini juga mampu meningkatkan minat siswa dalam pekerjaan sekolah dan memajukan hubungan masyarakat yang baik (12). Selain menjelaskan sesuatu, papan bulletin bertujuan untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu (40).

#### 5. Bagan

Bagan didefinisikan sebagai kombinasi antara media grafis dan gambar/foto yang dirancang untuk memvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai fakta pokok atau gagasan. Fungsi utama dari bagan adalah menunjukkan hubungan, perbandingan, jumlah relatif, perkembangan, proses, klasifikasi dan organisasi (12). Bagan mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi dan menyajikan ide atau konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual (40).

#### 6. Grafik

Grafik merupakan penyajian data berupa berangka. Grafik mampu menggambarkan intisari informasi sekilas menjadi lebih efektif. Grafik dapat menggambarkan hubungan, keterpaduan, dan perkembangan yang lebih menarik

dari sejumlah data yang disusun dengan baik. Macam-macam grafik yang biasa digunakan yaitu grafik batang, garis, lingkaran (piring), dan bergambar (12).

#### 7. Diagram

Diagram merupakan gambaran sederhana yang dibuat untuk menunjukkan hubungan timbal balik menggunakan garis. Diagram lebih unggul daripada bagan. Diagram dapat dikatakan baik apabila hanya memuat bagian terpenting. Diagram lebih sulit dibaca daripada bagan, karena hanya terdiri dari sebuah garis; sebuah garis besar dari sebuah objek nyata, atau sebuah sketsa penampang memotong dari suatu objek.

#### 8. Kartun

Kartun merupakan penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi. Tujuan dari pembuatan kartun yaitu mempengaruhi opini masyarakat.

Kartun dalam media pembelajaran digunakan sebagai :

1) Motivasi, motivasi dapat tumbuh karena keefektifan media kartun dalam menarik perhatian sehingga mampu menumbuhkan minat belajar siswa dan dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran.

2) Ilustrasi, penggunaan kartun mampu menggambarkan konsep ilmiah pengajaran sains dan digunakan untuk menyampaikan pertanyaan tentang situasi ilmiah yang dapat digambarkan dalam kartun serta digunakan untuk menggambarkan kesalahan-kesalahan dalam menafsirkan isi yang terkandung dalam kartun.

3) Untuk kegiatan siswa, jenis lain dari kartun yang dipergunakan adalah

kreasi kartun-kartun yang dibuat siswa sendiri. Para siswa membuat kartun untuk menumbuhkan minat dalam kampanye tentang kebersihan, keselamatan mengemudi, keadilan, adab makan dan minum, dan lain-lain.

#### 9. Komik

Definisi komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan lakon cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Komik bisa menjadi alat pembelajaran yang efektif apabila dipadukan dengan metode mengajar. Komik merupakan salah satu bacaan yang disukai oleh anak-anak. Dengan modifikasi bersama bimbingan guru komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca, khususnya untuk menemukan komik yang baik

#### 10. Poster

Poster merupakan media yang dicetak berisi pesan atau informasi kesehatan yang kerap kali ditempelkan di tembok, tempat umum maupun kendaraan umum (11). Poster merupakan pokok pikiran yang dituangkan dalam bentuk ilustrasi gambar yang disederhanakan dan dibuat dalam bentuk ukuran besar. Penggunaan poster memiliki tujuan untuk menarik perhatian, membujuk, memotivasi atau memperingatkan pada gagasan pokok, fakta atau peristiwa tertentu (12).

Desain yang digunakan pada sebuah poster biasanya perpaduan antara kesederhanaan serta dinamika. Jenis warna yang seringkali digunakan yaitu warna mencolok dan kontras dan poster mempergunakan kata kunci yang

ditonjolkan dengan cara menempatkan kedudukan huruf atau besarnya ukuran huruf (12).

b. Media OHT/OHP

Media transparansi atau *overhead transparency* (OHT) sering kali disebut dengan nama perangkat kerasnya yaitu OHP (*overhead projector*) (40). OHP (*Overhead Projector*) adalah perangkat untuk memproyeksikan pesan pembelajaran dengan menggunakan bahan transparan. Bahan tersebut diisi dengan materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (12).

Jenis OHP ada dua macam yaitu OHP *portable* (yang dapat dibawa dengan mudah karena bentuknya kecil), dan OHP *non portable* (yang relatif berat dan sulit untuk dipindahkan atau dibawa kecuali dengan bantuan alat lain). Sedangkan jenisnya bervariasi seperti OHP Model 5088 (*portable*), OHP Model 213 (*non portable*), OHP Model 213 (*portable*), dan OHP Model 6202 (*portable*) (12).

➤ Buku Saku Elektronik

a. Definisi Buku Saku Elektronik

*E-book* atau *Electronic book* atau dalam Bahasa Indonesia buku elektronik atau buku digital adalah buku yang berbentuk elektronik. *E-book* merupakan buku cetak versi elektronik dan biasanya dibaca melalui aplikasi khusus yang disebut *e-book reader*. *E-book* memiliki kelebihan berupa fitur pencarian yang dapat memudahkan pengguna dalam pencarian kata-kata (41).

Isi dari Buku saku elektronik berupa informasi yang berbentuk gambar atau teks sederhana. Informasi tersebut dapat dilihat melalui layar digital sehingga

buku saku elektronik dapat dipelajari dimanapun tempatnya (18).

*b. Kelebihan Dan Kekurangan E-book*

Penggunaan buku elektronik memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut (41) :

• Kelebihan E-book

1. Harga lebih murah daripada buku konvensional
2. Ramah lingkungan
3. Tidak mudah rusak secara fisik
4. Mudah dibawa dan memiliki ukuran yang relatif kecil
5. Menghemat waktu dan tempat
6. Sistem pengiriman sangat cepat

• Kelemahan E-book

1. Membutuhkan perangkat yang telah terkomputerisasi
2. Boros energi. Buku elektronik menggunakan daya listrik yang tidak sedikit.
3. Berisiko merusak mata lebih cepat daripada buku konvensional karena berlama-lama menatap layar dan merasakan panasnya perangkat jika digunakan terlalu lama.

4. Memiliki bergai jenis format filenya seperti pdf, doc, dan lain-lainya

Keuntungan penggunaan buku elektronik atau online dapat dilihat dari faktor ekonomis, kecepatan dan akses yang sangat mudah. Akses sistem pada *E-book* bisa digunakan kapan saja dan sesering mungkin, tidak terbatas pada jam belajar dan tidak tergantung pada tempat (41). Konten buku elektronik dapat dibaca pada PC (personal computer) atau melalui smart-phone yang mudah dibawa-

bawa (portable) (18).

## **5.Konsep Pengetahuan**

Pengetahuan dan kesadaran tentang langkah memelihara dan meningkatkan kesehatan adalah awal dari keberdayaan suatu masyarakat. Belajar merupakan proses yang dimulai dengan adanya alih pengetahuan dari sumber belajar kepada subjek belajar. Informasi kesehatan yang diperoleh menimbulkan kesadaran akan kesehatan dan hasilnya berupa pengetahuan kesehatan (11).

Sebuah penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan tentang penyakit dianggap sebagai sumber informasi dasar atau sebagai sumber batu loncatan pertama untuk kegiatan pendidikan kesehatan yang dilaksanakan. Kesadaran masyarakat akan penyebaran penyakit menular dan tindakan pencegahan untuk memperlambat penularan dapat meningkat dengan meningkatnya pengetahuan tentang penyebab dan sumber penularan suatu penyakit (10).

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu yang diperoleh dari suatu objek tertentu. Sebagian besar pengetahuan diperoleh dari indrapenglihatan dan pendengaran. Pengetahuan merupakan hal yang sangat penting dalam membentuk tindakan atau perilaku seseorang (11).

Tingkat pengetahuan di dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan yaitu:

### *1. Tahu (Know)*

Tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah. Tahu berarti mampu mengingat kembali (recall) sesuatu yang spesifik dan

seluruh materi yang dipelajari dan rangsangan yang telah diterima. Kata kerja yang digunakan untuk mengukur bahwa seseorang tahu tentang materi yang telah diterima antara lain dapat menguraikan, menyebutkan, menyatakan, mendefinisikan, dan sebagainya (11).

## 2. Memahami (*Comprehension*)

Seseorang yang telah paham terhadap suatu materi harus dapat menjelaskan secara benar dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Kata kerja yang digunakan untuk mengukur bahwa seseorang paham tentang materi yang telah diterima antara lain dapat menjelaskan, menyimpulkan, menyebutkan contoh, meramalkan dan sebagainya (11)

## 3. Aplikasi (*Application*)

Aplikasi merupakan suatu kemampuan dalam menggunakan materi yang telah dipelajari pada kondisi yang sebenarnya (*real*). Aplikasi dapat diartikan sebagai penggunaan hukum, rumus, metode, prinsip, dan sebagainya dalam konteks atau situasi yang nyata dalam suatu pemecahan masalah kesehatan (11)

## 4. Analisis (*Analysis*)

Analisis merupakan kemampuan untuk menjabarkan materi ke dalam suatu komponen namun masih di dalam satu struktur organisasi dan memiliki kaitan terhadap satu sama lain. Kemampuan analisis dapat dilihat dari penggunaan kata kerja membedakan, memisahkan, mengelompokkan, menggambarkan (membuat bagan)

dan sebagainya (11).

#### 5. Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis merupakan kemampuan menghubungkan atau meletakkan bagian ke dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Sintesis juga berarti suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi yang telah ada. Kemampuan sintesis dapat dilihat dari penggunaan kata kerja dapat menyusun, dapat meringkaskan, dapat merencanakan, dapat menyesuaikan dan sebagainya (11).

#### 6. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan kemampuan untuk melakukan penilaian atau justifikasi terhadap suatu objek atau materi. Penilaian didasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada (11).

Beberapa factor yang mempengaruhi pengetahuan yaitu faktor pendidikan, pekerjaan, pengalaman, keyakinan dan sosial budaya (11). Faktor yang mempengaruhi pengetahuan antara lain yaitu:

##### 1) Faktor pendidikan

Tingkat pengetahuan dipengaruhi oleh factor pendidikan. Pendidikan berkaitan erat dengan pengetahuan, pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia yang sangat diperlukan untuk pengembangan diri. Semakin tinggi tingkat pendidikan akan berpengaruh pada kemudahan dalam menerima informasi tentang obyek atau hal yang

berkaitan dengan pengetahuan. Pengetahuan dapat didapka dari informasi yang disampaikan oleh media masa, guru maupun orangtua..

2) Faktor pekerjaan

Pekerjaan mempengaruhi proses atau cara mengakses informasi yang dibutuhkan terhadap suatu obyek.

3) Faktor pengalaman

Pengalaman berpengaruh pada tingkat pengetahuan seseorang, semakin banyak pengalaman seseorang tentang suatu hal, maka pengetahuan seseorang akan pengetahuan an semakin baik.

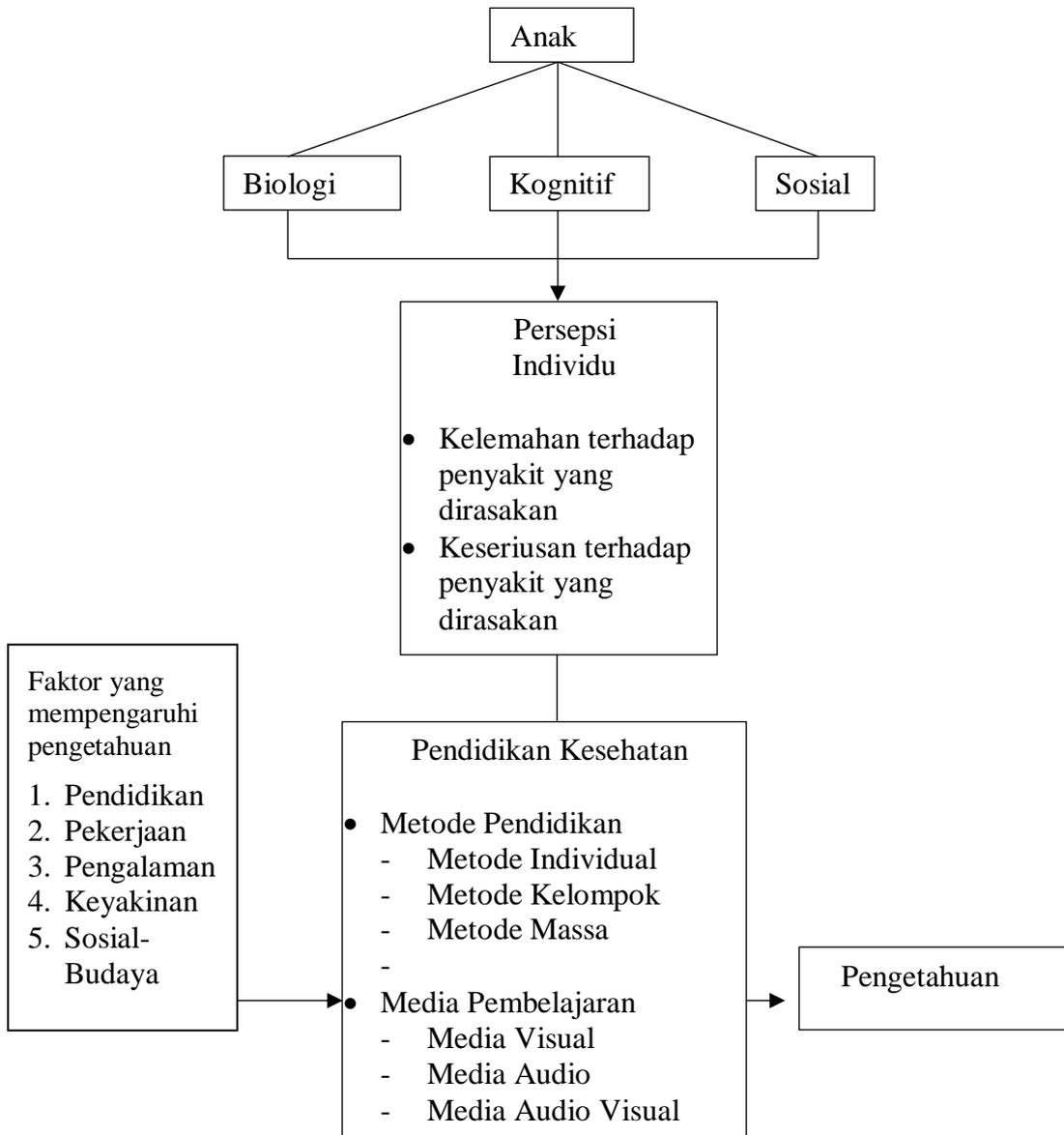
4) Keyakinan

Keyakinan dapat diperoleh seseorang secara turun-temurun dan tidak dapat dibuktikan terlebih dahulu. Keyakinan negatif dan keyakinan positif dapat mempengaruhi pengetahuan seseorang.

5) Sosial budaya

Kebudayaan dan kebiasaan dapat mempengaruhi pengetahuan, presepsi, dan sikap seseorang terhadap sesuatu.

### C. Kerangka Teori



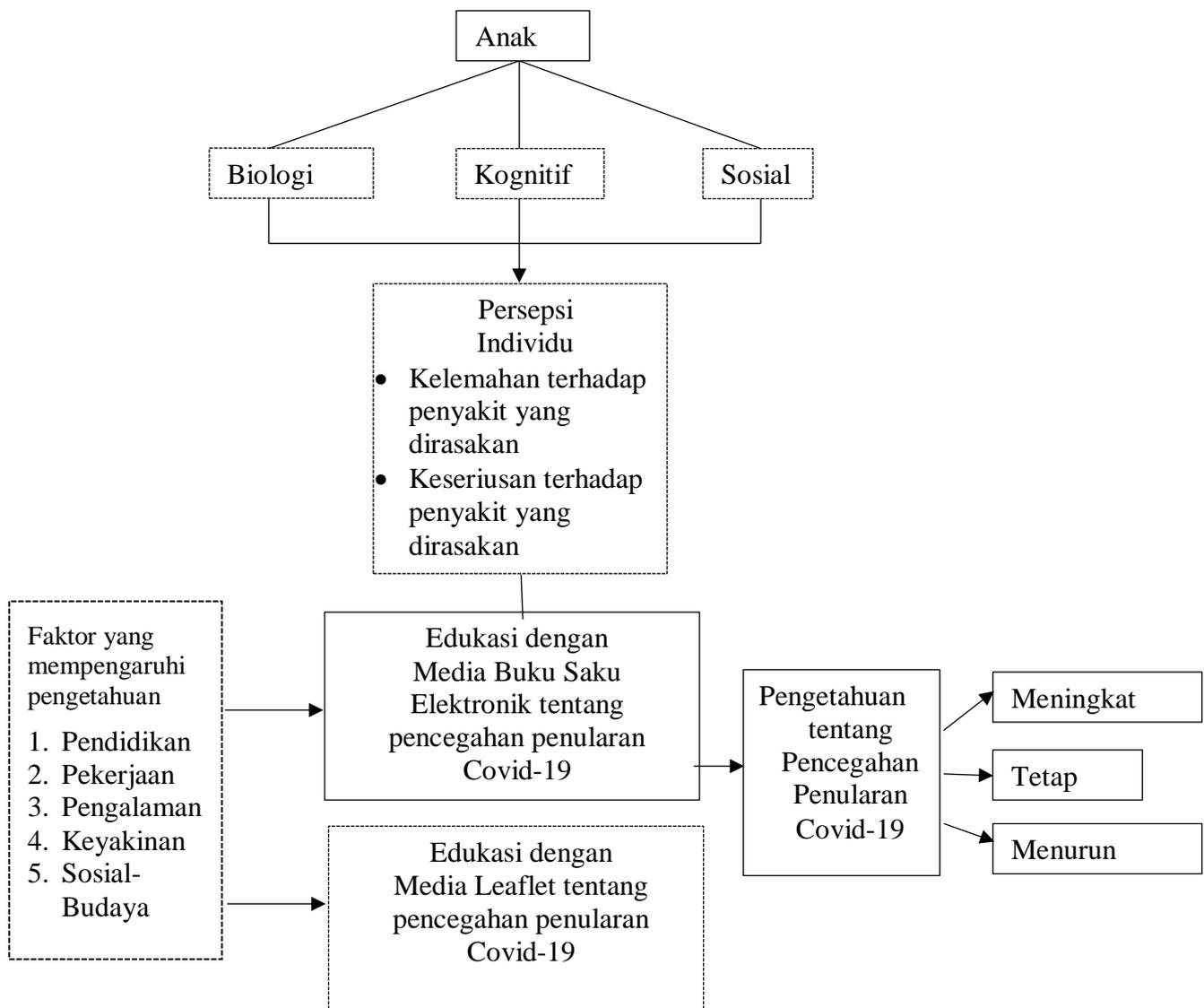
Gambar 2. 1 Kerangka Teori

Kerangka Teori modifikasi dari Notoatmodjo (1993), *Health Belief Model*

Rosenstock (1974), Notoatmodjo (2012) dan (12)

#### D. Kerangka Konsep

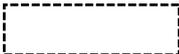
Berdasarkan kerangka teori dapat diketahui bahwa pengetahuan dipengaruhi oleh persepsi individu yang meliputi kelemahan terhadap penyakit yang dirasakan dan keseriusan terhadap penyakit yang dirasakan serta beberapa factor lain seperti faktor pendidikan, pekerjaan, pengalaman, keyakinan dan sosial budaya. Peneliti menggunakan pendidikan kesehatan berupa edukasi dengan media buku saku elektronik untuk mengetahui perubahan pengetahuan yang terjadi pada siswa TPQ Nurul Hidayah tentang pencegahan penularan Covid-19. Peneliti membuat suatu kerangka konsep pada penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2. 2 Kerangka Konsep

Kerangka Teori modifikasi dari Notoatmodjo (1993), *Health Belief Model*  
Rosenstock (1974), Notoatmodjo (2012) dan (12)

Keterangan :

	: Diteliti
	: Tidak Diteliti

### **E. Hipotesis**

Hipotesis adalah dugaan sementara terhadap terjadinya hubungan variable yang akan diteliti dengan tujuan agar suatu penelitian lebih terarah. Hipotesis merupakan sebuah pernyataan tentang suatu yang diduga atau hubungan yang diharapkan antara dua variabel atau lebih yang dapat diuji secara empiris. Fungsi dari hipotesis yaitu untuk menentukan kearah pembuktian yang artinya suatu hipotesis harus dibuktikan. Rumusan hipotesis harus mengandung variabel-variabel yang akan diamati atau diukur, dan bentuk hubungan antara variabel yang dihipotesiskan (42). Hipotesis pada penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat pengaruh edukasi dengan media Buku Saku Elektronik terhadap Pengetahuan tentang Pencegahan Penularan Covid – 19 siswa TPQ Nurul Hidayah