

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Bayi Berat Lahir Rendah (BBLR)

2.2.1 Pengertian Bayi Berat Lahir Rendah (BBLR)

Menurut Prawirohardjo (2009), bayi berat lahir rendah (BBLR) adalah bayi baru lahir yang berat badannya saat lahir kurang dari 2500 gram (sampai dengan 2499 gram). Sedangkan menurut Depkes RI (2016), BBLR adalah bayi yang lahir dengan berat lahir kurang dari 2500 gram tanpa memandang masa kehamilan. Bayi badan lahir kurang dari 2500 gram disebut Low Birth Weight Infant (BBLR) karena terdapat dua bentuk penyebab kelahiran bayi BBLR, yaitu karena usia kehamilan kurang dari 37 minggu (prematurn), berat badan lebih rendah dari semestinya, sekalipun cukup bulan atau karena kombinasi keduanya (Maryanti, dkk 2011).

2.2.2 Klasifikasi Bayi Berat Lahir Rendah (BBLR)

Menurut Proverawati (2010), klasifikasi Bayi Berat Lahir Rendah (BBLR) adalah sebagai berikut:

a. Prematuritas murni

Prematuritas murni merupakan masa gestasi kurang dari 37 minggu dan juga berat badannya sesuai dengan berat badan untuk masa gestasi berat atau biasa disebut neonatus kurang bulan sesuai untuk masa kehamilan.

b. Dismaturitas

Dismaturitas merupakan bayi yang lahir dengan berat badan kurang dari berat badan seharusnya (normal) untuk masa gestasi itu, pada Dismaturitas ini bayi mengalami retardasi pertumbuhan intrauterine dan merupakan bayi yang kecil untuk masa kehamilannya.

2.2.3 Ciri –ciri Bayi Berat Lahir Rendah (BBLR)

Menurut Proverawati (2010), secara umum ciri-ciri Bayi Berat Lahir Rendah (BBLR) adalah sebagai berikut:

- a. Umur kehamilan sama dengan atau kurang dari 37 minggu.
- b. Berat badan sama dengan atau kurang dari 2500 gram
- c. Panjang badan sama dengan atau kurang dari 46 cm.
- d. Lingkar kepala sama dengan atau kurang dari 33 cm
- e. Lingkar dada sama dengan atau kurang dari 30 cm
- f. Rambut lanugo masih banyak.
- g. Jaringan lemak subkutan tipis atau kurang
- h. Tulang rawan daun telinga belum sempurna pertumbuhannya.
- i. Tumit mengkilap, telapak kaki halus
- j. Genetalia belum sempurna, labio minora belum tertutup oleh labia mayora, klitoris menonjol (pada bayi perempuan). Testis belum turun kedalam skrotum, pigmentasi dan rugae pada skrotum kurang (pada bayi laki-laki).
- k. Tonus otot lemah sehingga bayi kurang aktif dan pergerakannya lemah.

- l. Fungsi syaraf yang belum atau tidak efektif dan tangisnya lemah.
- m. Jaringan kelenjar mammae masih kurang akibat pertumbuhan otot dan jaringan lemak yang masih kurang.
- n. Vernik kaseosa tidak ada atau sedikit bila ada.

2.2.4 Faktor- faktor yang mempengaruhi terjadinya Bayi Berat Lahir Rendah (BBLR)

Penyebab terbanyak kejadian BBLR adalah kelahiran dengan prematuritas. BBLR dapat disebabkan beberapa faktor (Pantiawati, 2010), antara lain :

a. Faktor Ibu

1) Penyakit yang dapat menyebabkan BBLR antara lain yaitu, trauma fisik atau psikologis, diabetes mellitus kronis, toksemia dan nefritis akut.

2) Usia ibu

Usia ibu kurang dari 20 tahun menunjukkan rahim dan panggul ibu belum berkembang sempurna, usia diatas 35 tahun mengakibatkan timbulnya masalah kesehatan yang kronis seperti penyakit hipertensi dan diabetes mellitus serta dapat menimbulkan terjadinya resiko plasenta previa.

3) Jarak kehamilan yang terlalu dekat dengan jarak kehamilan kurang dari 2 tahun dapat menimbulkan pertumbuhan janin yang kurang baik, ibu yang telah melahirkan anak dengan jarak kehamilan yang terlalu

dekat akan dapat menimbulkan meningkatnya resiko mengalami perdarahan pada trimester III.

4) Keadaan sosial ekonomi yang rendah

Keadaan keterbatasan sosial ekonomi yang rendah sangat mempengaruhi terbatasnya mendapatkan pelayanan kesehatan antenatal dan pemenuhan gizi cukup dan seimbang serta adekuat.

5) Tingkat pendidikan Ibu

Pendidikan yang rendah cenderung melahirkan bayi dengan berat lahir.

6) Pengetahuan ibu

Pengetahuan ibu hamil tentang anemia sangat penting sebagai salah satu upaya mencegah terjadinya anemia kehamilan dan BBLR sebagai dampaknya (Amiruddin, 2014).

7) Penyebab lain seperti Ibu perokok, Ibu peminum alcohol dan Ibu pecandu narkotik.

b. Faktor janin

1) Hidroamnion

Hidramnion adalah keadaan dimana banyaknya air ketuban yang melebihi 2000 cc, jadi hal ini dapat menimbulkan uterus mengalami distensi yang berlebihan sehingga menimbulkan kontraksi dan janin lahir sebelum waktunya dan menimbulkan kelahiran dengan berat badan lahir rendah.

2) Kehamilan ganda

Pada kehamilan ganda terjadi distensi uterus berlebihan, sehingga melewati batas toleransi dan sering terjadipartum prematuritus. Masing- masing berat lahir janin dengan kehamilan ganda lebih rendah 1000- 700 gram dari kehamilan tunggal.

2.2.5 Pencegahan Bayi Berat Lahir Rendah (BBLR)

Menurut Manuaba (2010), upaya mencegah terjadinya bayi berat lahir rendah lebih penting daripada menghadapi kelahiran dengan berat badan lahir rendah, yaitu dengan cara:

- a. Mengusahakan semua ibu hamil mendapat perawatan antenatal yang komprehensif.
- b. Meperbaiki status gizi ibu hamil, dengan mengonsumsi makanan yang lebih sering atau lebih banyak, dan lebih diutamakan makanan yang mengandung nutrient yang memadai.
- c. Menghentikan kebiasaan merokok, menggunakan obat-obatan terlarang dan alkohol pada ibu hamil.
- d. Meningkatkan pemeriksaan kehamilan secara berkala minimal 4 kali selama kurun kahamilan dan dimulai sejak umur kehamilanmuda. Apabila kenaikan berat badannya kurang dari 1kg perbulan, sebaiknya segera berkonsultasi dengan ahli.

- e. Mengonsumsi tablet zat besi secara teratur sebanyak 1 tablet per hari. Lakukan minimal sebanyak 90 tablet. Mintalah tablet zat besi saat berkonsultasi dengan ahli.
- f. Ibu hamil yang diduga berisiko, terutama faktor risiko yang melahirkan bayi BBLR harus cepat dilaporkan, dipantau dan dirujuk pada institusi pelayanan kesehatan yang lebih mampu.
- g. Mengonsumsi tablet zat besi secara teratur sebanyak 1 tablet per hari. Lakukan minimal sebanyak 90 tablet. Mintalah tablet zat besi saat berkonsultasi dengan ahli.
- h. Ibu hamil yang diduga berisiko, terutama faktor risiko yang melahirkan bayi BBLR harus cepat dilaporkan, dipantau dan dirujuk pada institusi pelayanan kesehatan yang lebih mampu.
- i. Mengajukan lebih banyak istirahat bila kehamilan mendekati aterm atau istirahat baring bila terjadi keadaan menyimpang dari kehamilan normal.
- j. Hendaknya ibu dapat merencanakan persalinan pada kurun umur reproduksi sehat (20-34 tahun).
- k. Kurangi kegiatan yang melelahkan secara fisik semasa kehamilan. Beristirahatlah yang cukup dan tidur lebih awal dari biasanya.
- l. Konseling pada suami dan istri untuk mengusahakan agar menjaga jarak antar kehamilan paling sedikit 2 tahun.

- m. Meningkatkan penerimaan gerakan Keluarga Berencana (KB), dengan mendorong penggunaan metode kontrasepsi yang modern dan sesuai untuk menjarangkan kehamilan.
- n. Meningkatkan gizi masyarakat sehingga dapat mencegah terjadinya persalinan dengan BBLR.
- o. Memberikan pengarahan kepada ibu hamil dan kekurangannya untuk mengenali tanda-tanda bahaya selama kehamilan dan mendapatkan pengobatan terhadap masalah-masalah selama kehamilan.
- p. Perlu dukungan sektor lain yang terkait untuk turut berperan dalam meningkatkan pendidikan ibu dan status ekonomi keluarga agar mereka dapat meningkatkan akses terhadap pemanfaatan pelayanan antenatal dan status gizi ibu selama kehamilan
- q. Penyuluhan kesehatan tentang pertumbuhan dan perkembangan janin dalam rahim, tanda-tanda bahaya selama kehamilan dan perawatan diri selama kehamilan agar mereka dapat menjaga kesehatannya dan janin yang dikandung dengan baik sebagai upaya pencegahan bayi berat lahir rendah.

2.2 Konsep Penyuluhan

2.2.1 Pengertian penyuluhan

Menurut Departemen Kesehatan RI dalam Fitriani (2011), menyatakan bahwa penyuluhan merupakan berbagai kegiatan dan kesempatan yang berlandaskan prinsip-prinsip belajar untuk mencapai suatu keadaan dimana individu, keluarga, kelompok secara keseluruhan

ingin hidup sehat, sehingga mengetahui apa yang bisa dilakukan serta dapat meminta pertolongan apabila perlu baik secara perseorangan maupun kelompok.

Penyuluhan merupakan kegiatan pendidikan yang dilakukan dengan cara menyebarkan berbagai pesan, menumbuhkan keyakinan sehingga masyarakat tidak hanya sadar, tahu dan mengerti mengenai kesehatan namun juga mau dan bisa melakukan suatu anjuran dan nasihat yang ada hubungannya dengan kesehatan yang berguna bagi kehidupannya (Fitriani, 2011)

2.2.2 Ruang lingkup penyuluhan

Ruang lingkup penyuluhan kesehatan menurut Fitriani (2011), menjelaskan bahwa ruang lingkup penyuluhan dibagi menjadi tiga dimensi, diantaranya adalah:

a. Dimensi Sasaran

- 1) Penyuluhan kesehatan individual dengan sasaran suatu individu
- 2) Penyuluhan kesehatan kelompok dengan sasaran suatu kelompok masyarakat tertentu
- 3) Penyuluhan kesehatan masyarakat dengan sasaran masyarakat yang lebih luas.

b. Dimensi Tempat Penyuluhan

- 1) Penyuluhan kesehatan di Rumah Sakit dengan sasaran pasien dan keluarga di rumah sakit tersebut.
- 2) Penyuluhan kesehatan di sekolah dengan sasaran pelajar.

3) Penyuluhan kesehatan di masyarakat atau tempat kerja dengan sasaran masyarakat di tempat tersebut.

c. Dimensi tingkat pelayanan kesehatan

1) Penyuluhan kesehatan promosi kesehatan (*health promotion*), misal peningkatan status gizi, perbaikan pola hidup.

2) Penyuluhan kesehatan untuk perlindungan khusus (specific protection) sebagai upaya –upaya khusus yang dilakukan untuk mendapat perlindungan spesifik seperti pemberian imunisasi bagi anak-anak.

3) Penyuluhan kesehatan untuk diagnosa dini dan pengobatan segera (early diagnosis and prompt treatment), misalnya pemberian penyuluhan terhadap penyakit TBC untuk mengetahui gejala dini serta pengobatan awal pada penderita.

4) Penyuluhan kesehatan untuk pembatasan cacat (Disability Limitation), misal dengan pengobatan yang layak untuk mencegah terjadinya kecacatan pada penderita kusta.

5) Penyuluhan Kesehatan untuk rehabilitasi (Rehabilitation), misal kondisi cacat melalui pelatihan tertentu.

2.2.3 Tujuan penyuluhan

Menurut Nugroho dan Ari (2010), menjelaskan bahwa tujuan penyuluhan dibagi menjadi 2, diantaranya adalah:

a. Secara umum

Mengubah sikap dan perilaku individu, keluarga, kelompok serta masyarakat di bidang kesehatan sebagai suatu yang bernilai di masyarakat.

b. Secara operasional

- 1) Agar individu atau masyarakat memiliki rasa tanggung jawab yang lebih besar pada kesehatan diri, kesehatan lingkungan serta masyarakat.
- 2) Agar individu atau masyarakat melakukan langkah positif dalam upaya mencegah suatu keadaan ketergantungan dengan rehabilitasi cacat yang diakibatkan oleh penyakit.
- 3) Agar individu atau masyarakat memiliki pemahaman serta pengertian lebih baik mengenai eksistensi dan perubahan sistem dan cara memanfaatkan secara efektif dan efisien.
- 4) Agar individu atau masyarakat mempelajari apa yang dapat ia lakukan sendiri dan mengerti bagaimana cara tanpa selalu meminta pertolongan dari pelayanan kesehatan secara formal.

2.2.4 Tahapan kegiatan penyuluhan

Menurut Susilo (2011), menjelaskan bahwa terdapat 4 tahapan penyuluhan, diantaranya adalah:

a. Tahap sentisisasi

Tahapan ini digunakan untuk memberikan informasi mengenai masalah kesehatan kepada masyarakat, tetapi tidak memberikan

penjelasan tentang pengetahuan dan belum ditujukan untuk mengubah perilaku kesehatan masyarakat.

b. Tahap publisitas

Merupakan tahanan dari sensititas dengan kegiatan berupa menjelaskan lebih lanjut mengenai kesehatan yang bersumber dari Depatemen Kesehatan.

c. Tahap edukasi

Tahap edukasi merupakan tahap dimana masyarakat diberikan pengetahuan tentang kesehatan dengan tujuan meningkatkan pengetahuan mereka serta mengubah perilaku kesehatan mereka untuk menjadi lebih baik.

d. Tahap motivasi

Setelah dilakukan tahap edukasi, penyuluhan kesehatan dilanjutkan dengan tahap motivasi. Pada tahapan ini setelah diberikan edukasi, masyarakat benar- benar diberikan dorongan positif untuk dapat mengubah perilakunya sesuai dengan yang dianjurkan kesehatan.

2.2.5 Tempat penyuluhan

Menurut Fitriani (2011), menjelaskan bahwa penyuluhan dapat dilakukan dimana saja, baik dalam institusi pelayanan maupun dalam masyarakat.

2.2.6 Materi penyuluhan

Menurut Fitriani (2011), menjelaskan bahwa materi atau pesan yang disampaikan saat penyuluhan hendaknya memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- a. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti masyarakat pada umumnya.
- b. Materi mudah dipahami.
- c. Menggunakan alat peraga atau alat bantu dalam penyampaian materi sehingga memudahkan dalam menangkap materi yang disampaikan.
- d. Materi sesuai dengan kebutuhan yang telah direncanakan pada saat sebelum proses penyuluhan.

2.2.7 Metode penyuluhan

Metode dalam penyuluhan menurut Notoatmodjo (2012) dibagi menjadi 2, yaitu:

- a. Metode penyuluhan individual

Metode penyuluhan individual ini yaitu komunikasi antara petugas kesehatan dengan klien yang mana klien menjelaskan masalah yang kemudian petugas kesehatan membantu menyelesaikan masalah dan kemudian klien dengan penuh perhatian mengubah perilaku tersebut dan metode ini menggunakan wawancara sebagai cara dalam menggali informasi kepada klien yang sedang-dalamnya.

- b. Metode penyuluhan kelompok

Sasaran kelompok dibedakan menjadi dua, yaitu:

- 1) Kelompok besar

Kelompok besar dapat menggunakan metode ceramah dan seminar yang mana cocok bagi berbagai kalangan dengan media

pendukung seperti handout, LCD sebagai penampil seminar maupun ceramah.

2) Kelompok kecil

Metode yang dapat digunakan dalam kelompok kecil adalah dengan menggunakan metode diskusi kelompok, curah pendapat (*brain storming*), bola salju (*snow balling*), kelompok kecil- kecil (*buzz group*), memainkan peran (*role play*), simulasi game dan sebagainya. Untuk mengefektifkan metode ini menggunakan alat bantu media seperti lembar balik, alat peraga, slide dan sebagainya.

2.2.8 Media penyuluhan

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara aatau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Ringkasnya media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan yang ingin disampaikan (Azhar Arsyad,2011).

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kholid (2012) menjelaskan bahwa fungsi media adalah sebagai berikut:

- 1) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki
- 2) Media dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera

- 3) Media memungkinkan adanya interaksi antara audience dengan lingkungannya
- 4) Media membangkitkan keseragaman dan minat baru
- 5) Media membangkitkan motivasi dan merangsang audience untuk belajar
- 6) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistik.

c. Jenis media

Menurut Fitriani (2011), menjelaskan bahwa media penyuluhan dibagi menjadi tiga jenis, yaitu :

- 1) Media Cetak seperti Booklet, Leaflet, selebaran, Flipchart dan poster.
- 2) Media Elektronik seperti Televisi, Radio dan Video
- 3) Media Papan yang di pasang ditempat umum dalam penyampaian informasi.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan teknologi tersebut, Azhar Arsyad (2011) mengklasifikasikan menjadi:

- 1) Media tradisional
 - a) Visualisasi diam diproyeksikan menggunakan proyeksi *opaque*, proyeksi *overhead*, proyeksi *filmstrips*.

- b) Visualisasi yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info.
 - c) Audio, seperti rekaman piringan, pita kaset.
 - d) Penyajian multimedia , seperti slide plus suara, multi image.
 - e) Visual dinamis yang diproyeksikan, seperti film dan video.
 - f) Cetak, seperti buku, modul, workbook, majalah, lembaran lepas.
 - g) Permainan, seperti permainan papan (*Board Game*).
- 2) Media hasil teknologi Muktahir
- a) Media berbasis telekomunikasi.
 - b) Media berbasis mikroprosesor.

2.2.9 Board Game

a. Pengertian Board Game

Board game adalah jenis permainan di mana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Kata permainan dalam kamus bahasa Inggris istilah permainan adalah Game. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Permainan (games) adalah kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan- aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula (Sadiman, 2010). Permainan adalah media yang digunakan untuk memperoleh kesenangan sekaligus pengetahuan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat penulis simpulkan bahwa permainan merupakan tindakan yang dilakukan dengan berinteraksi dan melibatkan banyak orang lain yang memiliki aturan sesuai lingkungan bermainnya. Permainan juga terdapat target-target yang harus dicapai oleh pemainnya dengan menggunakan strategi intelektual dan kelincihan fisik.

b. Jenis Board Game

Ada berbagai jenis board game, diantaranya adalah yang merepresentasikan kehidupan nyata, variasi jenis board game antara lain dimulai dari yang memiliki tema seperti Cluedo, hingga board game yang tidak memiliki tema seperti Halma.

Board game adalah suatu jenis permainan yang salah satu komponennya adalah lembaran persegi seperti papan yang bahannya bisa bermacam-macam, tapi umumnya dari karton tebal. Monopoli, Catur, Ludo, Halma, Ular Tangga adalah beberapa contoh board game yang sudah lama dikenal (Mulyani, 2013).

2.2.10 Media Permainan LUDO

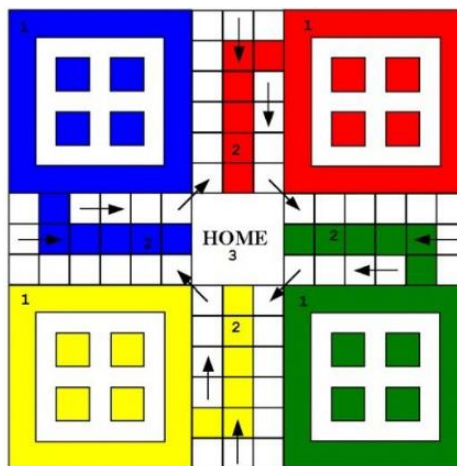
a. Permainan Ludo

Permainan ludo ini berawal dari abad ke-6 di negara India yang disebut pachisi. Aturan main dalam permainan ludo ini terdiri dari 2-4 orang yang harus mengatur strategi untuk berlomba memindahkan empat pion dengan menggunakan dadu. Pemenangnya merupakan pemain yang semua bidaknya paling cepat dipindahkan ke tujuan. Memulai

permainan dengan menyusun empat pion ludo pada rumah yang disesuaikan dengan warna yang terdapat di sudut papan. Untuk mengeluarkan pion dari rumah tersebut ke jalur permainan, setiap pemain harus mendapatkan hasil kocokan dadu dengan angka yang sama, yaitu angka '6'. Pemenang ditentukan dengan dari orang pertama yang meletakkan seluruh pion ludo ke titi akhir. Yang menarik dari permainan ini, yaitu jika pion ludo antar lawan dalam satu kotak jalur maka pion yang lebih dulu di kotak tersebut akan kembali ke rumah, kecuali pada titik-titik tertentu yang bertanda panah (Mulyani, 2013).

b. Bagian Bagian Pada Papan Ludo

Bagian-bagian ludo dapat dilihat pada gambar 2.1, dimana terdapat nomor dan akan dijelaskan per-poin.



Gambar 2.1 Papan permainan Ludo

Papan permainan Ludo berbentuk persegi empat, di setiap sudutnya terdapat home base dengan empat warna berbeda yaitu merah, hijau,

kuning, dan biru, pada gambar 2.1 diberi tanda dengan angka 1 (satu). Setiap home base memiliki empat buah pion dengan warna yang sama dengan home base masing- masing.

Pion berjalan memutar sesuai arah jarum jam, bisa dilihat pada gambar 2.1 arah laju permainan Ludo ditandai dengan tanda panah. Apabila pion telah berputar sebanyak satu putaran maka pion tersebut masuk ke dalam jalur yang berada di tengah sesuai dengan warna home base dan pion masing-masing, seperti pada gambar 2.1 yang ditandai dengan angka 2 (dua). Pada gambar 2.1 yang ditandai dengan angka 3 (tiga) adalah finish atau tujuan pion setelah berputar dan masuk ke line berwarna yang berada di tengah.

c. Aturan Permainan Ludo

Permainan Ludo dimainkan oleh dua hingga empat orang/ kelompok. Setiap pemain/ kelompok mendapatkan empat buah pion dengan warna sesuai dengan pilihan masing- masing, pion-pion tersebut digerakkan searah dengan jarum jam, berjalan memutar sesuai dengan jalur yang ada pada papan, untuk mencapai kotak tujuan yang berada di tengah papan, seperti yang telah dijelaskan pada gambar 2.1. Setiap daerah atau Negara memiliki aturan ludo yang berbeda-beda, peraturan pada permainan Ludo adalah sebagai berikut:

- 1) Pemain memilih warna yang akan dimainkan, kemudian meletakkan empat pion yang sesuai dengan warna home base yang dipilih.

- 2) Pemain melemparkan dadu secara bergantian. 3. Untuk dapat mengeluarkan pion ke jalur permainan, pemain harus mendapatkan angka enam dari dadu yang dilemparkan.
- 3) Pemain menggerakkan pion yang sudah berada di jalur permainan sesuai dengan angka yang dihasilkan dadu.
- 4) Jika pemain mendapatkan angka enam lagi, maka pemain dapat memilih untuk menggerakkan pion yang berada di jalur atau mengeluarkan pion yang berada di home base.
- 5) Apabila angka enam muncul pemain dapat melempar dadu lagi, dan tidak ada batasan apabila dadu yang dilempar menghasilkan angka enam berturut-turut.
- 6) Jika ada batasan apabila dadu yang dilempar menghasilkan angka enam berturut-turut.
- 7) Jika pion pemain berhenti di tempat yang telah terisi pion lawan maka pion milik lawan tersebut mati dan masuk kembali ke home base milik lawan.
- 8) Jika pion pemain berhenti di tempat yang terisi pion milik sendiri, maka pion tersebut akan bertumpuk membuat benteng dan pion lawan tidak dapat lewat berapapun angka yang dihasilkan oleh dadu.
- 9) Pion yang sudah melewati satu putaran masuk ke dalam jalur berwarna sesuai dengan warna pion.
- 10) Pion tidak akan bergerak apabila angka yang dihasilkan dadu belum sesuai untuk masuk ke dalam finish. Contoh: pion hanya perlu tiga

langkah lagi menuju finish, namun angka yang dihasilkan dadu adalah empat, maka pion akan maju tiga langkah dan mundur satu langkah. Begitu seterusnya hingga pion berhasil masuk finish (Mulyani, 2013).

d. Manfaat permainan Ludo

Menurut Gustav (2011) permainan ludo memiliki manfaat penggunaan yaitu:

1) Aspek Intelektual

Pada permainan Ludo dapat mengembangkan kepandaian dan kemampuan berinovasi. Game mengembangkan daya imajinasi, memfokuskan konsentrasi, pengambilan keputusan, simpulan, kehati-hatian, bersiap menghadapi sesuatu yang datang tiba-tiba dan menemukan alternatif untuk beberapa asumsi, dapat membantu mereka mengembangkan kepandaian otak mereka.

2) Interaksi Sosial

Permainan Ludo merupakan board game dapat dimainkan oleh lebih dari 3 orang pemain. Dengan variasi yang ada, board game bisa mengajak sesama pemain untuk bekerja sama dan mengalahkan permainan itu sendiri atau tindakan lain yang mengharuskan pemainnya untuk berinteraksi dengan pemain lainnya. Di balik tujuan memenangkan permainan, tiap pemain secara tidak sadar juga melakukan komunikasi intens dengan pemain lain selama permainan berlangsung.

3) Edukasi

Permainan Ludo merupakan sebuah board game yang menarik umumnya dikemas ke dalam sebuah tema tertentu yang juga menarik. Board game memberikan pengetahuan baru pada pemainnya, dan tidak sedikit pemain menjadi tertarik untuk mengetahui lebih jauh tentang tema yang diangkat oleh sebuah board game. Selain dari sisi tema, hampir seluruh permainan board game mengharuskan pemainnya untuk mengasah otak seperti mengatur strategi, memprediksi, mempersiapkan taktik, dan pengambilan keputusan.

2.3 Konsep Minat

2.3.1 Pengertian minat

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat (Slameto, 2010).

Minat menurut Hurlock (2011), merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Mereka melihat bahwa jika sesuatu akan menguntungkan mereka merasa berminat dengan sesuatu itu yang akan mendatangkan kepuasan. Bila kepuasan yang diperoleh berkurang minat juga akan berkurang.

Dalam kamus psikologi, menurut Chaplin (2011), menyebutkan bahwa interest atau minat dapat diartikan sebagai berikut :

- a. Suatu sikap yang berlangsung terus-menerus yang memberi pola pada;
- b. Perasaan yang menyatakan bahwa satu aktivitas pekerjaan atau objek itu berharga atau berarti bagi individu;
- c. Satu keadaan atau satu set motivasi yang menuntut tingkah laku menuju satu arah tertentu.

2.3.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi Minat

Menurut Sukmadinata (2013) Faktor-faktor yang mempengaruhi minat yaitu:

- a. Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil tahu yang terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia, yaitu: indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui pendidikan, pengalaman orang lain, media massa maupun lingkungan (Notoatmodjo, 2010).

- b. Pengalaman

Pengalaman sebagai sumber pengetahuan adalah suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan dengan cara mengulang kembali pengetahuan yang diperoleh dalam memecahkan masalah yang dihadapi masa lalu.

- c. Informasi

Secara umum informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatubentuk yang lebih berguna dan lebih

berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan. Informasi merupakan data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

2.3.3 Unsur Minat

Menurut Hurlock (2011), menjelaskan bahwa minat terbagi menjadi 3 unsur, yaitu :

a. Unsur Mengenal (Kognisi)

Unsur mengenal dalam arti minat tersebut didahului dengan pengetahuan dan informasi mengenai objek yang dituju oleh minat tersebut.

b. Unsur emosi (perasaan)

Unsur emosi dalam pengalaman itu disertai dengan perasaan tertentu (biasanya perasaan senang).

c. Unsur Kehendak (Konasi)

Unsur konasi merupakan kelanjutan dari kedua unsur tersebut, yang diwujudkan dalam bentuk kamauan dan hasrat untuk melakukan sesuatu kegiatan.

2.3.4 Indikator Minat

Untuk mengetahui minat seseorang dapat dilakukan dengan memperhatikan apa yang ia tanyakan, apa yang dibicarakan pada waktu-waktu tertentu, apa yang ia baca dan apa yang ia gambar atau lukis secara

spontan. Menurut pendapat Hurlock (2011), indikator minat dapat dilakukan terhadap hal-hal sebagai berikut :

a. Perhatian.

Pemusatan pengamatan dari individu pada suatu objek yang menurut individu menarik. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktifitas jiwa kita terhadap pengamatan, pengertian dan sebagainya. Seseorang yang memiliki minat pada objek tertentu maka dengan sendirinya dia akan memperhatikan objek tersebut. Perhatian adalah aktifitas jiwa yang dipertinggi. Seseorang yang menaruh minat pada suatu objek akan memberikan perhatian yang besar.

b. Ketertarikan.

Ketertarikan ditujukan dengan pemusatan perhatian dan perasaan senang. Tertarik merupakan awal mula individu menaruh minat, sehingga seseorang yang menaruh minat akan tertarik terlebih dahulu terhadap sesuatu. Seseorang yang berminat terhadap suatu objek maka dia akan memiliki perasaan tertarik pada objek tersebut. Perhatian seseorang individu mengenai segala sesuatu yang berkaitan dengan objek dan ditunjukkan dengan usaha untuk berhubungan dengan melakukan tindakan mendekati objek tersebut.

c. Keinginan

Keinginan merupakan dorongan untuk mengetahui secara mendalam tentang objek tersebut. Seseorang yang memiliki minat terhadap sesuatu akan berusaha untuk melakukan yang terbaik dengan

rasa ingin tahu yang tinggi dan mempunyai kesadaran untuk belajar tanpa ada yang memaksa.

2.3.5 Pengukuran Minat

Minat merupakan suatu perasaan antara sikap yang timbul dari pada pengalaman subjektif. Keberadaan dan kekuatan minat hanya dapat diketahui melalui suatu pengukuran dengan menggunakan alat ukur tertentu. Metode yang dapat digunakan untuk melakukan pengukuran terhadap minat seseorang, menurut Ajzen (2011) bahwa pengukuran minat dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :

a. Observasi

Pengukuran dengan metode observasi ini memiliki keuntungan karena dapat mengamati minat seseorang dalam kondisi wajar. Observasi dapat dilakukan dalam setiap situasi. Kelemahannya tidak dapat dilakukan terhadap situasi atau beberapa hasil observasi yang bersifat subjektif.

b. Interview

Interview baik digunakan untuk mengukur minat, Pelaksanaan interview sebaiknya dilakukan dalam situasi santai, sehingga percakapan dapat berlangsung secara bebas.

c. Inventori

Inventori adalah suatu metode untuk mengadakan pengukuran atau penilaian yang sejenis kuesioner, yaitu sama-sama merupakan daftar pertanyaan secara tertulis. Perbedaannya ialah dalam kuesioner

reponden menulis jawaban relatif panjang sedangkan pada inventori responden memberikan jawaban dengan memberi lingkaran, tanda cek, mengisi nomor atau dengan tanda-tanda lain yang berupa jawaban singkat.

- d. Kuesioner / Angket Yaitu mengajukan beberapa pertanyaan secara tertulis. Isi pertanyaan yang diajukan dalam angket pada prinsipnya tidak berbeda dengan isi pertanyaan wawancara. Dibandingkan dengan wawancara dan observasi, angket lebih efisien.

Menurut Likert dalam buku Azwar S (2012), sikap dapat diukur dengan metode rating yang di jumlahkan (*Method of Summated Rating*). Metode ini merupakan metode penskalaan pernyataan sikap yang menggunakan distribusi respons sebagai dasar penentuan nilai skalanya. Nilai skala setiap pernyataan tidak ditentukan oleh derajat favourablenya masing-masing akan tetapi ditentukan oleh distribusi respons setuju dan tidak setuju dari sekelompok responden yang bertindak sebagai kelompok uji coba (*pilot study*).

Perhitungan penilaian sikap berdasarkan skala Likert adalah penjumlahan dari skor masing-masing individu tersebut.

Pernyataan positif

Sangat setuju	: 4
Setuju	: 3
Tidak setuju	: 2
Sangat tidak setuju	: 1

Pernyataan negatif

Sangat setuju : 1

Setuju : 2

Tidak setuju : 3

Sangat tidak setuju : 4

Prosedur penskalaan dengan metode *rating* yang dijumlah didasari oleh 2 asumsi (Azwar S, 2012), yaitu:

- 1) Setiap pernyataan sikap yang telah ditulis dapat disepakati sebagai pernyataan yang favorable atau pernyataan yang tidak favourable.
- 2) Jawaban yang diberikan oleh individu yang mempunyai sikap positif harus diberi bobot atau nilai yang lebih tinggi daripada jawaban yang diberikan oleh responden yang mempunyai pernyataan negatif.

Langkah-langkah dalam membuat pernyataan Likert dalam Budiman (2014) adalah sebagai berikut:

- 1) Tentukan subjek yang akan ditanya, kemudian tetapkan variabel yang akan diukur dengan Skala Likert.
- 2) Lakukan analisis variabel tersebut menjadi beberapa subvariabel kemudian kembangkan indikator setiap dimensi tersebut.
- 3) Dari setiap indikator, tentukan ruang lingkup pernyataan sikap yang berkenaan dengan aspek kognisi, afeksi dan konasi terhadap subjek sikap
- 4) Susunlah pernyataan untuk masing-masing aspek tersebut dalam dua kategori, yaitu pernyataan positif dan pernyataan negatif.

Kriteria dalam membuat pernyataan dengan Skala Likert dalam Budiman (2014) adalah sebagai berikut:

- 1) Dilarang menulis pernyataan yang membicarakan mengenai kejadian yang telah lewat.
- 2) Dilarang menulis pernyataan yang berupa fakta
- 3) Dilarang menulis pernyataan yang dapat menimbulkan lebih dari satu penafsiran
- 4) Dilarang menulis pernyataan yang tidak relevan dengan objek psikologinya
- 5) Dilarang menulis pernyataan yang sangat besar kemungkinannya akan disetujui oleh hampir semua orang atau hampir tidak seorangpun yang akan menyetujuinya.
- 6) Pilihlah pernyataan-pernyataan yang diperkirakan akan mencakup keseluruhan liputan skala efektif yang diinginkan.
- 7) Usahakan agar setiap pernyataan ditulis dalam bahasa yang sederhana, jelas, dan langsung, jangan menuliskan pernyataan dengan menggunakan kalimat-kalimat yang rumit.
- 8) Setiap pernyataan harus berisi hanya satu ide (gagasan) yang lengkap.
- 9) Hindari pernyataan yang mengandung unsur universal seperti; "tidak pernah", "semuanya", "selalu", "tak seorangpun" dan sebagainya.
- 10) Penggunaan kata-kata seperti; "hanya", "sekedar", "semata-mata" dan sebagainya, harus digunakan seperlunya untuk menghindari kesalahan penafsiran isi pernyataan.

11) Hindari pernyataan yang berisi kata negatif ganda.

2.3.6 Kriteria Minat

Berdasarkan Nursalam (2011), minat seseorang dapat digolongkan menjadi 3, diantaranya :

- a. Rendah yaitu jika seseorang tidak menginginkan objek minat
- b. Sedang yaitu jika seseorang menginginkan objek minat akan tetapi tidak dalam waktu segera
- c. Tinggi yaitu jika seseorang sangat menginginkan objek minat dalam waktu segera.

Menurut Azwar (2012), Minat ibu dapat diketahui dengan menentukan nilai-nilai batas klasifikasi variabel minat menjadi 3 kategori, yaitu:

Tinggi : $(\mu + 1,0 \sigma) \leq x$

Sedang : $(\mu - 1,0 \sigma) \leq x < (\mu + 1,0 \sigma)$

Rendah : $x < (\mu - 1,0 \sigma)$

Keterangan:

μ : Mean

σ : standar Deviasi

1) Langkah awal yang dapat dilakukan yaitu dengan menentukan nilai tertinggi (X_t)

X_t : Jumlah item pertanyaan X skor tertinggi tiap butir pertanyaan

2) Selanjutnya menentukan nilai terendah (X_r)

X_r : Jumlah item pertanyaan X skor terendah tiap butir pertanyaan

3) Menentukan Mean dan standar deviasi

$$\mu : \frac{1}{2} (X_t + X_r)$$

$$\sigma : \frac{1}{6} (X_t - X_r)$$

2.4 Pengaruh Penyuluhan Kesehatan dengan menggunakan media Ludo terhadap minat ibu dalam pencegahan Bayi Berat Lahir Rendah.

Penyuluhan merupakan kegiatan pendidikan yang dilakukan dengan cara menyebarkan berbagai pesan, menumbuhkan keyakinan sehingga masyarakat tidak hanya sadar, tahu dan mengerti mengenai kesehatan namun juga mau dan bisa melakukan suatu anjuran dan nasihat yang ada hubungannya dengan kesehatan yang berguna bagi kehidupannya (Fitriani, 2011)

Tujuan penyuluhan Secara umum adalah untuk Mengubah sikap dan perilaku individu, keluarga, kelompok serta masyarakat di bidang kesehatan sebagai suatu yang bernilai di masyarakat. Dalam melakukan penyuluhan diperlukan media penyuluhan sebagai media penyaluran pesan kepada informan. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Ringkasnya media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan yang ingin disampaikan (Nugroho, 2010)

Media Penyuluhan yang dapat digunakan salah satunya adalah media Board game. Board game adalah jenis permainan di mana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan.

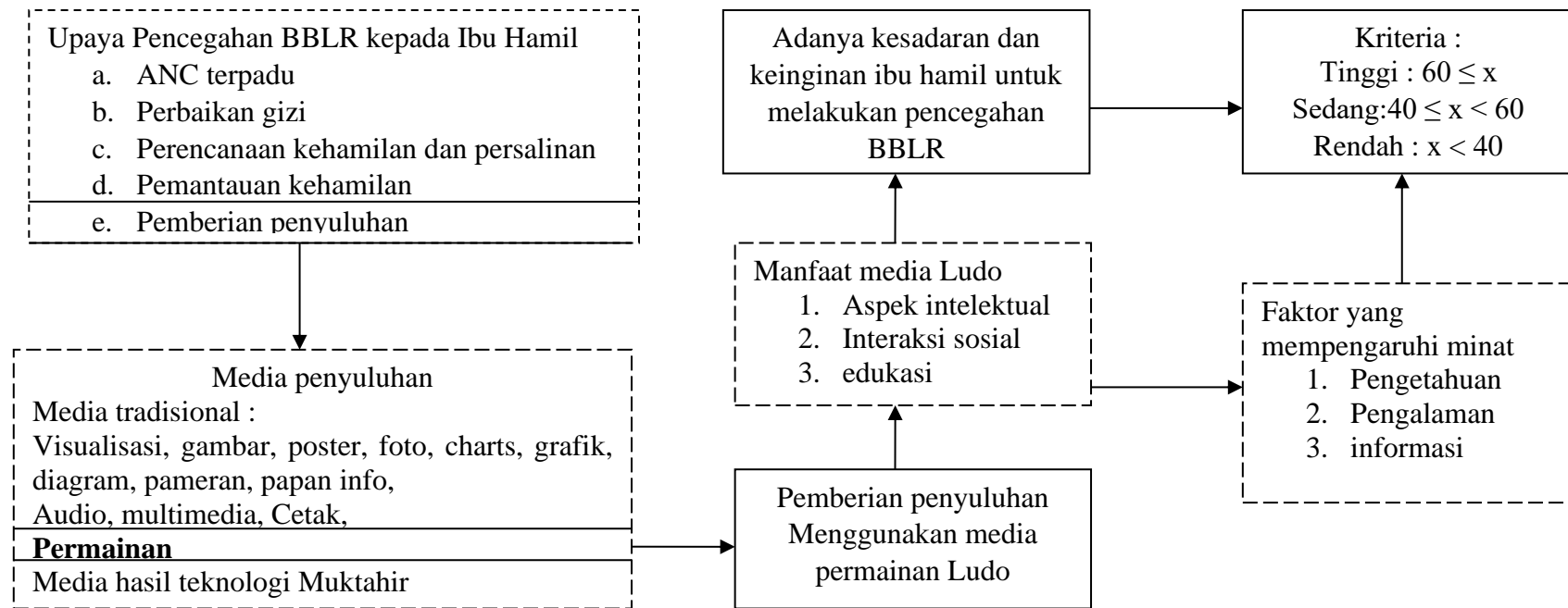
Kata permainan dalam kamus bahasa Inggris istilah permainan adalah Game. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Permainan (games) adalah kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan- aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula (Sadiman, 2010).

Permainan ludo memiliki manfaat penggunaan yaitu sebagai aspek Intelektual yang mana Pada permainan Ludo dapat mengembangkan kepandaian dan kemampuan berinovasi. Game mengembangkan daya imajinasi, memfokuskan konsentrasi, pengambilan keputusan, simpulan, kehati-hatian, bersiap menghadapi sesuatu yang datang tiba-tiba dan menemukan alternatif untuk beberapa asumsi, dapat membantu mereka mengembangkan kepandaian otak mereka, Interaksi Sosial yang mana Permainan Ludo merupakan board game dapat dimainkan oleh lebih dari 3 orang pemain. Dengan variasi yang ada, board game bisa mengajak sesama pemain untuk bekerja sama dan mengalahkan permainan itu sendiri atau tindakan lain yang mengharuskan pemainnya untuk berinteraksi dengan pemain lainnya. Di balik tujuan memenangkan permainan, tiap pemain secara tidak sadar juga melakukan komunikasi intens dengan pemain lain selama permainan berlangsung, dan Edukasi yang mana Permainan Ludo merupakan sebuah board game yang menarik umumnya dikemas ke dalam sebuah tema tertentu yang juga menarik. Board game memberikan pengetahuan baru pada pemainnya, dan tidak sedikit pemain menjadi tertarik untuk mengetahui lebih

jauh tentang tema yang diangkat oleh sebuah board game. Selain dari sisi tema, hampir seluruh permainan board game mengharuskan pemainnya untuk mengasah otak seperti mengatur strategi, memprediksi, mempersiapkan taktik, dan pengambilan keputusan (Gustav, 2011)

Sehingga pengaruh penyuluhan menggunakan media permainan Ludo dapat menimbulkan minat yang mana minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat (Slameto,2010). Minat dapat dipengaruhi oleh pengetahuan. Pengetahuan merupakan hasil tahu yang terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia, yaitu: indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui pendidikan, pengalaman orang lain, media massa maupun lingkungan (Notoatmodjo, 2010). Selain pengetahuan minat juga dipengaruhi akibat adanya Informasi yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan. Informasi merupakan data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Dalam hal ini penyuluhan menggunakan media permainan Ludo dapat menimbulkan minat seseorang ibu dalam pencegahan berat badan lahir pada bayinya.

2.5 Kerangka Konsep



Keterangan : — = Diteliti [---] = Tidak diteliti

Gambar 2.2 Kerangka konsep penelitian

Pengaruh Penyuluhan Kesehatan dengan menggunakan media Ludo terhadap minat ibu dalam pencegahan Bayi Berat Lahir Rendah (BBLR)

2.6 Hipotesa

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2012)

Ha artinya ada Pengaruh Penyuluhan Kesehatan dengan menggunakan Media Ludo Terhadap Minat Ibu dalam pencegahan Bayi Berat Lahir Rendah.

