**BAB II`**

**TINJAUAN PUSTAKA**

**2.1 Konsep Teori Pengetahuan**

2.1.1 Definisi

Pengetahuan adalah merupakan hasil dari tahu dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu obyek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia yaitu indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telingga (Notoatmodjo, 2003)

2.1.2 Tingkat Pengetahuan

Pengetahuan yang tercakup dalam domain kognitif menurut (Notoatmodjo, 2003) mempunyai 6 tingkatan yaitu:

1. Tahu *(Know)*

Tahu artinya sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya *(recall)* yang berisi tentang sesuatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima, sehingga tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah. Kata kerja untuk mengukur bahwa orang tahu tentang apa yang dipelajari antara lain menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan, menyatakan dan sebagainya.

1. Memahami *(Comprehention)*

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

1. Aplikasi *(Application)*

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real sebenarnya.

1. Analisis *(Analysis)*

Analisa adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu obyek kedalam komponen-komponen, tetapi masih didalam satu struktur organisasi, dan masih ada kaitannya satu sama lain. Kemampuan analisa ini dapat dilihat dari penggunaan kata kerja, seperti dapat menggambarkan (membuat bagan), membedaka, memisahkan, mengelompokkan dan sebagainya.

1. Sintesis *(Synthesis)*

Sintesis menunjukkan kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Atau dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi formulasi yang telah ada

1. Evaluasi *(Evaluation)*

Evaluasi berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaianpenilaian itu didasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri, atau menggunakan kriteria-kriteria yang ada, misalnya dapat membandingkan antara ibu hamil yang menderita anemia dengan tidak menderita anemia.

2.1.3 Cara memperoleh pengetahuan

Dari berbagai macam cara yang telah digunakan untuk memperoleh kebenaran pengetahuan (Notoatmodjo, 2003) mengemukakan untuk memperoleh pengetahuan dapat digunakan dengan dua cara, yaitu:

a. Cara Tradisional

1. Cara coba salah

Cara yang paling tradisional untuk melalui cara coba-coba atau dengan kata yang mudah dikenal. Cara coba-coba ini dilakukan dengan menggunkan kemungkinan tersebut, bila tidak berhasil dicoba kemungkinan yang lain.

1. Cara kekuasaan atau otoritas

Prinsip dalam cara ini adalah orang lain menerima pendapat yang dikemukakan oleh orang yang mempunyai kekuasaan tanpa menguji atau membuktikan kebenarannya terlebih dahulu baik berdasarkan fakta empiris atau berdasarkan penalaran sendiri.

1. Berdasarkan pengalaman pribadi

Pengalaman merupakan sumber pengetahuan atau merupakan suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan. Dilakukan dengan cara mengulang kembali pengalaman yang diperoleh dalam memecahkan permasalahan yang ada pada masa lalu. Pengalaman pribadi dapat menuntun seseorang untuk menarik kesimpulan denganbenar. Untuk menarik kesimpulan dar i pengalaman dengan benar diperlukan berfikir kritis dan logis.

1. Melalui jalan pikir

Dalam memperoleh kebenaran pengetahuan, manusia telah menggunakan jalan pikirnya.

1. Cara Modern

Cara baru atau modern dalam memperoleh pengetahuan pada saat ini lebih sistematis, logis dan ilmiah. Dalam memperoleh kesimpulan dilakukan dengan jalan mengadakan observasi langsung dan membuat pencatatan -pencatatan terhadap semua fakta sebelumnya dengan obyek penilitian.

2.1.4 Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Notoatmodjo (2007), berpendapat bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang, yaitu :

1. Pendidikan

Pendidikan adalah suatu usaha untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Pendidikan mempengaruhi proses belajar, makin tinggi pendidikan seeorang makin mudah orang tersebut untuk menerima informasi. Dengan pendidikan tinggi maka seseorang akan cenderung untuk mendapatkan informasi, baik dari orang lain maupun dari media massa. Semakin banyak informasi yang masuk semakin banyak pula pengetahuan yang didapat tentang kesehatan. Pengetahuan sangat erat kaitannya dengan pendidikan dimana diharapkan seseorang dengan pendidikan tinggi, maka orang tersebut akan semakin luas pula pengetahuannya. Namun perlu ditekankan bahwa seorang yang berpendidikan rendah tidak berarti mutlak berpengetahuan rendah pula. Peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh di pendidikan formal, akan tetapi juga dapat diperoleh pada pendidikan non formal. Pengetahuan seseorang tentang sesuatu obyek juga mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan negatif. Kedua aspek inilah yang akhirnya akan menentukan sikap seseorang terhadap obyek tertentu. Semakinbanyak aspek positif dari obyek yang diketahui, akan menumbuhkan sikap makin positif terhadap obyek tersebut.

1. Media / informasi

Informasi yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun non formal dapat memberikan pengaruh jangka pendek (immediate impact) sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan. Majunya teknologi akan tersedia bermacam-macam media massa yang dapat mempengaruhi pengetahuan masyarakat tentang inovasi baru. Sebagai sarana komunikasi, berbagai bentuk media massa seperti televisi, radio, surat kabar, majalah, penyuluhan (edukasi) dan lain-lain mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan opini dan kepercayan orang. Dalam penyampaian informasi sebagai tugas pokoknya, media massa membawa pula pesan-pesan yang berisi sugesti yang dapat mengarahkan opini seseorang. Adanya informasi baru mengenai sesuatu hal memberikan landasan kognitif baru bagi terbentuknya pengetahuan terhadap hal tersebut.

1. Sosial budaya dan ekonomi

Kebiasaan dan tradisi yang dilakukan orang-orang tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan baik atau buruk. Dengan demikian seseorang akan bertambah pengetahuannya walaupun tidak melakukan. Status ekonomi seseorang juga akan menentukan tersedianya suatu fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu, sehingga status sosial ekonomi ini akan mempengaruhi pengetahuan seseorang.

d. Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar individu, baik lingkungan fisik, biologis, maupun sosial. Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan ke dalam individu yang berada dalam lingkungan tersebut. Hal ini terjadi karena adanya interaksi timbal balik ataupun tidak yang akan direspon sebagai pengetahuan oleh setiap individu.

e. Pengalaman

Pengetahuan dapat diperoleh dari pengalaman baik dari pengalaman pribadi maupun dari pengalaman orang lain. Pengalaman ini merupakan suatu cara untuk memperoleh kebenaran suatu pengetahuan.

f. Usia

Usia mempengaruhi terhadap daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya, sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin membaik. Pada usia tengah (41-60 tahun) seseorang tinggal mempertahankan prestasi yang telah dicapai pada usia dewasa. Sedangkan pada usia tua (> 60 tahun) adalah usia tidak produktif lagi dan hanya menikmati hasil dari prestasinya. Semakin tua semakin bijaksana, semakin banyak informasi yang dijumpai dan sehingga menambah pengetahuan (Cuwin, 2009). Dua sikap tradisional Mengenai jalannya perkembangan hidup :

1) Semakin tua semakin bijaksana, semakin banyak informasi yang di jumpai dan semakin banyak hal yang dikerjakan sehingga menambah pengetahuannya.

2) Tidak dapat mengajarkan kepandaian baru kepada orang yang sudah tua karena mengalami kemunduran baik fisik maupun mental. Dapat diperkirakan bahwa IQ akan menurun sejalan dengan bertambahnya usia, khusunya pada beberapa kemampuan yang lain seperti misalnya kosa kata dan pengetahuan umum. Beberapa teori berpendapat ternyata IQ seseorang akan menurun cukup cepat sejalan dengan bertambahnya usia.

2.1.5 Cara Mengukuran Pengetahuan

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penilitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin kita ketahui atau kita ukur dapat kita sesuaikan dengan tingkat-tingkat tersebut diatas (Notoatmodjo, 2003)

2.1.6 Kriteria Tingkat Pengetahuan

Menurut (Arikunto, 2006) pengetahuan seseorang dapat diketahui dan diinterprestasikan dengan skala yang bersifat kualitatif, yaitu :

* 1. Baik : Hasil persentase 76% -100%
  2. Cukup : Hasil persentase 56-75%
  3. Kurang : Hasil persentase > 56%

**2.2 Konsep Teori Manajemen Kebersihan Menstruasi**

2.2.1 Pengertian *Personal hygiene*

*Personal hygiene* berasal dari bahasa Yunani, Berasal dari kata personal yang artinya perorangan dan *hygiene* berarti sehat. dari pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa kebersihan perorangan atau *Personal hygiene* adalah suatu tindakan untuk memelihara kebersihan dan kesehatan seseorang untuk kesejahteraan, baik fisik maupun psikisnya (Isro’in, 2013)

2.2.2 Tujuan *Personal hygiene*

a. Meningkatkan derajat kesehatan seseorang

b. Memelihara kebersihan diri seseorang

c. Memperbaiki *Personal hygiene* yang kurang

d. Pencegahan Penyakit

e. meningkatkan kepercayaan diri seseorang

f. Menciptkan keindahan (Isro’in, 2013)

2.2.3 Faktor faktor yang mempengaruhi *Personal hygiene*

a. Praktik Sosial

Manusia merupakan makluk sosial dan karenanya berada dalam kelompok sosial. Kondisi ini akan memungkinkan seseorang untuk berhubungan, berinteraksi dan bersosialilsasi satu dengan yang lainya. *Personal hygiene* atau kebersihanh diri seseorang sangat mempengaruhi praktik sosial seseorang. Selama masa anak anak, kebiasaan keluarga mempengaruhi praktik *hygiene*, misalnya frekuensi mandi, waktu mandi dll. Pada masa remaja, *hygiene* pribadi dipengaruhi oleh teman sebayanya.

1. Pilihan Pribadi

Setiap klient memiliki keinginan dan pilihan tersendiri dalam praktik persoanal *hygiene*nya (misalnya kapan harus mandi, kapan harus membersihkan genitalia, kapan harus melakukan perawatan rambut dsb). Termasuk memilih produk yang digunakan dalam praktik *hygiene* nya

c. Citra Tubuh

Merupakan cara pandang seseorang terhadap bentuk tubuhnya, citra tubuh sangan mempengaruhi dalam praktik *hygiene* seseorsng. Ketika kita dihadapkan pada klient yang tampak berantakan dan tidak rapi dan tidak perduli pada persoanal *hygiene* dirinya, maka dibutuhkan edukasi tentang pentingnya *hygiene* untuk kesehatan

1. Status Sosial Ekonomi

Status Sosial Ekonomi mempengaruhi jenis dan tingkat *Personal hygiene* seseorang. Status Sosial Ekonomi yang rendah memungknkan *Personal hygiene* yang cenderung rendah. Perawat dalam hal ini hrus bisa menentukan apakah orang tersebut dapat menyediakan bahan bahan yang penting dalam *Personal hygiene* seperti sabun, shampo, sikat gigi, pembalut dsb.

1. Pengetahuan dan Motivsi

Pengetahuan tentang *hygiene* seseorang dakan mempengaruhi praktik *hygiene* orang tersebut. Namun, hal ini saja tidak cukup, karena motivasi merupakan kunci penting dalam pelaksanaan *hygiene* tersebut. Permasalahan yang sering terjadi adalah ketiadaan motivasi karena kurangnya pengetahuan. Sebagai seorang tenaga kesehatan yang bisa dilakuakan dalam hal ini adalh mendiskusikan dengan klient, memeriksa kebutuhn *hygiene* klient dan memberikan informasi yang tepat dan adekuat kepada klient, tetapi semua kembali ke personalnya kaarena klientlah yang berperan poenting dalam menentukan kesehatan dirinya.

1. Budaya

Kepercayaan budya akan mempengaruhi perawatan *hygiene* seseorng. Berbagai budaya memiliki praktik *hygiene* yng berbeda. Di Asia kebersihan dipandang penting bagi kesehatan sehingga mandi bisa dilakukan 2-3 kali sehari, sedangkan di eropa memmungkinkan hanya mandi sekali dalam seminggu. Beberapa budaya juga mengangap bahwa kebersihan dan kesehatan tidaklah penting.

1. Kondisi Fisik

Seorang dengan keterbatasan fisik biasanya tidak memiliki energi dan ketangkasan untuk melakukan *Personal hygiene*. Contohnya pada pasien yang terpasang gips atau infus intravena, penyakit dengan rasa nyeri membatasi ketangkasan dan gerak seseorang. Pasien di bawah efek sedasi tidak memiliki koordinasi mental untuk melakukan perawatan diri. Gengaman yang melemah akibat artritis, strock atau kelainan otot menghambat dalam pelaksanaan *Personal hygiene* (Isro’in, 2013)

2.2.4 Dampak Kurangnya *Personal hygiene*

a. Dampak Fisik

Banyak gangguan kesehatan yang diderita seseorang karena tidak terpeliharanya manajemen kebersihan menstruasi dengan baik. Ganguan fisik yang sering terjadi adalah : gangguan intregitas kulit, ganguan membran mukosa, infeksi dan ganguan fisik lainya

b. Dampak Psikologi

Masalah sosial yang berhubungan dengan manajemen kebersihan menstruasi adalah ganguan kebutuhan rasa nyaman dan ganguan dalam interaksi sosial. (Isro’in, 2013)

2.2.5 Management Kebersihan Menstruasi Anak Usia Menarch

Masa remaja berawal saat usia 12 sampai dengan 24 tahun (WHO). Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 Tahun 2014 menjelaskan remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10–18 tahun. Sedangkan menurut BKKBN, 10–24 tahun tergolong usia remaja dengan status belum melakukan pernikahan. Remaja akan melalui banyak peristiwa dalam tahap perkembangan dan pertumbuhan. Adapun peristiwa tersebut yaitu munculnya beberapa ciri alat kelamin sekunder meliputi tumbuh suburnya rambut pada area kewanitaan dan bulu ketiak, lingkar pinggul melebar, mengalami menstruasi, mengencangnya ukuran payudara, kulit kian terasa halus, dan lebih emosional. Seorang remaja putri akan menstruasi apabila sistem reproduksi dan berbagai komponen hormon yang berada di tubuh telah prima

Berdasarkan data yang dihimpun dari Badan Pusat Statistik dan Badan Perencanaan Pembangunan Nasional pada tahun 2010, 63 juta remaja di Negara Indonesia berisiko melakukan perilaku yang tidak sehat. Misal, kurangnya tindakan merawat kebersihan organ reproduksi ketika mengalami menstruasi. Angka insiden penyakit infeksi yang terjadi pada saluran reproduksi pada remaja (10–18 tahun), yaitu 35 sampai 42 persen serta dewasa muda (18–22 tahun) sebesar 27 hingga 33 persen.

Dengan demikian, perawatan terhadap tubuh harus dibiasakan minimal dengan mandi dua kali dalam sehari. Menjaga kesehatan perineal juga penting terlebih ketika menstruasi. Hal ini perlu karena pada saat menstruasi, kuman dan bakteri mudah masuk dan dapat menginfeksi organ vital perempuan. (Pythagoras, 2015)

**2.3 Konsep Teori media**

Menurut Lesle J.Brigges dalam Sanjaya (2010) menyatakan bahwa media adalah alat untuk perangsang bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Selanjutnya Rossi & Breidle dalam Sanjaya (2010) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Sedangkan menurut Gerlach, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, tetapi hal-hal lain yang memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan. Media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap (Purwanti, 2015)

Selanjutnya dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam Interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik (Fathurrohman & Sutikno, 2010). Pendidik harus pandai merancang, menyusun, mengevaluasi, menganalisis hingga merevisi dan mengembangkan media terhadap materi yang disampaikan kepada peserta didik (Dick and Carey, 2006). Media diartikan dengan *the storage of visuals and their display on television-type screen* (penyimpanan/perekaman gambar dan penanyangannya pada layar televisi) (Smaldino, 2011) dalama (Purwanti, 2015).

**2.3.1 Jenis Jenis Media**

1. Media Audio

Media audio yaitu media yang berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (kedalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Beberapa jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah radio dan alat perekam pita magnetik. Radio merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita yang bagus dan aktual, dapat mengetahui beberapa kejadian dan peristiwa-peristiwa penting dan baru, masalah-masalah kehidupan dan sebagainya. Perekam pita magnetik adalah salah satu media pendidikan yang tak dapat diabaikan untuk menyampaikan informasi, karena mudah menggunakannya. Ada dua macam rekaman dalam alat perekam pita magnetik ini, yaitu sistem: “full track recorder” dan “double track recorder”. Adapun kelebihan dan kekurangan media audio adalah

1. Kelebihan Media Audio
2. Harga murah dan variasi program lebih banyak dari pada TV
3. Sifatnya mudah untuk dipindahkan.
4. Dapat digunakan bersama-sama dengan alat perekam radio, sehingga dapat diulang atau diputar kembali.
5. Dapat merangsang partisipasi aktif pendengaran siswa, serta dapat mengembangkan daya imajinasi seperti menulis, menggambar dan sebagainya.
6. Kekurangan Media Audio
7. Memerlukan suatu pemusatan pengertian pada suatu pengalaman yang tetap dan tertentu, sehingga pengertiannya harus didapat dengan cara belajar yang khusus.
8. Media audio yang menampilkan simbol digit dan analog dalam bentuk auditif adalah abstrak, sehingga pada hal-hal tertentu memerlukan bantuan pengalaman visual.
9. Karena abstrak, tingkatan pengertiannya hanya bisa dikontrol melalui tingkatan penguasaan perbendaharaan kata-kata atau bahasa, serta susunan kalimat.
10. Media ini hanya akan mampu melayani secara baik bagi mereka yang sudah mempunyai kemampuan dalam berpikir abstrak.
11. Penampilan melalui ungkapan perasaan atau simbol analog lainnya dalam bentuk suara harus disertai dengan perbendaharaan pengalaman analog tersebut pada si penerima (Duraisy, 2010)
12. Media Visual

Media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar  pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Yang termasuk dalam kelompok ini yaitu Gambar representasi, Diagram, Peta, Grafik, Overhead Projektor (OHP), Slide, dan Filmstrip. Kelebihan dan kekurangan Media Visual

1. Kelebihan Media Visual
2. Analisa lebih tajam, dapat membuat orang benar-benar mengerti isi berita dengan analisa yang lebih mendalam dan dapat membuat orang berfikir lebih spesifik tentang isi tulisan
3. Dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik
4. Media visual memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya
5. Dapat menanamkan konsep yang benar
6. Dapat membangkitkan keinginan dan minat baru
7. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

     2) Kekurangan Media Visual

1. Lambat dan kurang praktis
2. Tidak adanya audio, media visual hanya berbentuk tulisan tentu tidak dapat didengar. Sehingga kurang mendetail materi yang disampaikan
3. Visual yang terbatas, media ini hanya dapat memberikan visual berupa gambar yang mewakili isi berita
4. Biaya produksi cukup mahal karena media cetak harus menyetak dan mengirimkannya sebelum dapat dinikmati oleh masyarakat

(Duraisy, 2010)

c. Media Audio Visual

Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media Audiovisual merupakan sebuah alat bantu audiovisual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide. Adapun jenis jenis media audio visual sebagai berikut :

1) Media Audio Visual Gerak

Media audio visual gerak adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) karena meliputi penglihatan, pendengaran dan gerakan, serta menampilkan unsur gambar yang bergerak. Jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah televisi, video tape, dan film bergerak.

2)  Media Audio Visual Diam

Media audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti:

1. Film bingkai suara (sound slides)

Film bingkai adalah suatu film transparan (transparant) berukuran 35 mm, yang biasanya dibungkus bingkai berukuran 2x2 inci terbuat dari kraton atau plastik. Ada program yang selesai dalam satu menit, tapi ada pula yang hingga satu jam atau lebih. Namun yang lazim, satu program film bingkai suara (sound slide) lamanya berkisar antara 10-30 menit. Jumlah gambar (frame) dalam satu program pun bervariasi, ada yang hanya sepuluh buah, tetapi ada juga yang sampai 160 buah atau lebih.

1. Film rangkai suara

Berbeda dengan film bingkai, gambar (frame) pada film rangkai berurutan merupakan satu kesatuan. Ukurannya sama dengan film bingkai, yaitu 35 mm. Jumlah gambar satu rol film rangkai antara 50-75 gambar dengan panjang kurang lebih 100 sampai dengan 130, tergantung pada isi film itu.

Adapun kelebihan dan kekurangan media audio visual adalah sebagai berikut :

1) Kelebihan Media Audio Visual

a) Pemakaiannya tidak membosankan,

b) Hasilnya lebih mudah untuk di mengerti dan dipahami.

2)   Kekurangan Media Audio Visual

a)  Pelaksanaanya perlu waktu yang cukup lama

b) Pelaksanaanya memerlukan tempat yang luas

c)  Biayanya relatif lebih mahal

d) Media audio visual tidak dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, karena media   audio visual cenderung tetap di tempat (Duraisy, 2010)

d. Media Realita

Media realia adalah benda nyata. Benda tersebut tidak harus dihadirkan di ruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke obyek. Kelebihan dari media realia ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Misalnya untuk mempelajari keanekaragaman makhluk hidup, klasifikasi makhluk hidup, ekosistem, dan organ tanaman. Adapun kelebihan dan kekurangan media audio visual adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan Media Realia
2. Dianggap medium yang paling mudah diakses dan lebih menarik perhatian
3. Mampu merangsang imajinasi
4. Memberikan pengalaman belajar langsung (dengan menyentuh dan mengamati bagian-bagiannya), dan pengalaman tentang keindahan.

2) Kekurangan Media Realia

1. Ukurannya bisa terlalu besar, maka untuk dibawa ke ruangan sangat sulit (lokomotif, buaya, gajah)
2. Terlalu kecil (kuman)
3. Kadang juga bisa membahayakan (ular, buaya)
4. Tidak bisa memberikan hasil belajar yang sama
5. Informasi yang akan disampaian terkadang tidak sampai kepada audience. (Benny A, 2008)

**2.3.2 Media Video sebagai Media Audio Visual**

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa video itu berkenaan dengan apa yang dapat dilihat, utamanya adalah gambar hidup (bergerak; motion), proses perekaman dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi. Media Video membutuhkan listrik sehingga tidak dapat dihidupkan di segala tempat, sifat komunikasinya searah, sehingga tidak dapat memberi peluang untuk terjadinya umpan balik, mudah tergoda untuk menayangkan kaset VCD yang bersifat hiburan, sehingga suasana belajar akan terganggu, dalam (Purwanti, 2015)

Media dengan video jelas lebih cenderung mudah mengingat dan memahami pelajaran karena tidak menggunakan satu jenis indera. Mell Silberman: hasil penelitian dengan pembelajaran visual dapatmenaikkan ingatan 14% menjadi 38%. Penelitian ini juga menunjukkan hingga 200% perbaikan kosa kata ketika diajarkan dengan visual. Bahkan waktu waktu yang diperlukan untuk penyampaian konsep berkurang sampai 40% untuk menambah presentasi verbal (Zaenal, 2012) dalam (Purwanti, 2015)

Berdasarkan pengertian media video diatas maka maka tujuan dari media video adalah untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik mudah dimengerti dan jelas. (Menurut Cheppy Riyana,2007) media video sebagai bahan ajar bertujuan untuk:

a. Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu

verbalistis

b. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur.

Sanaky (2011) menuliskan kelebihan dan kelemahan pembelajaran berbentuk video, yaitu sebagai berikut: kelebihan media video yaitu menyajikan obyek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistic, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar, memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemacu atau memotivasi pembelajar untuk belajar, sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik, dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan teknik mengajar secara ceramah dan diskusi persoalan yang ditayangkan, menambah daya tahan ingatan atau retensi tentang obyek belajar yang dipelajari pembelajar, portabel dan mudah didistribusikan, sedaangkan kelemahan Media Video yaitu: pengadaanya memerlukan biaya mahal, tergantung pada energy (Purwanti, 2015)

**2.4 Perbedaan Tingkat Pengetahuan Edukasi Mengunakan Media Video dibanding mengunakan media yang lain**

Menurut Andriana Johari yang melakukan penelitian tentang Penerapan media video dan animasi pada materi memvakum dan mengisi refrigeran terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan data hasil tes praktek pada aspek psikomotor, siswa yang belajar menggunakan media video lebih baik dengan interpretasi terampil daripada media animasi yang memiliki interpretasi cukup terampil. Hasil tes praktek pada aspek afektif menunjukan hal yang sama dimana siswa yang belajar menggunakan media video lebih baik dengan interpretasi positif daripada media animasi yang memiliki interpretasi netral. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa isi materi yang disampaikan pada pembelajaran yang menggunakan kedua media ini meliputi langkah-langkah dalam menyelesaikan sesuatu. Hal inilah yang menjadi penyebab adanya perbedaan pada aspek psikomotor dan afektif karena siswa yang belajar menggunakan media video lebih memahami langkah-langkah yang harus dilakukan. Media video mampu memvisualisasikan langkah-langkah yang sebenarnya terjadi oleh subjek (manusia) terhadap objek asli (benda dan alat kerja) yang di tampilkan melalui layar monitor, LCD atau proyeksi dari proyektor. Sedangkan media animasi hanya memvisualisasikan melalui gambar bergerak yang di desain sedemikian rupa dan diharapkan hal itu mampu menggambarkan langkah-langkah yang sebenarnya terjadi. Hal ini berhubungan dengan kekurangan pada media animasi yang tidak dapat menggambarkan realitas seperti video. Siswa mengalami kesulitan dalam hal mengimajinasikan apabila dilakukan terhadap benda aslinya.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Nindya Kurniawati dengan judul Perbedaan media leaflet dan video terhadap pengetahuan ibu tentang cara mengatasi keluhan pada masa kehamilan menyimpulkan bahwa media video memberikan hasil yang lebih baik daripada media leaflet. Nilai mean kelompok video yang lebih tinggi tersebut membuktikan bahwa video sebagai media pendidikan kesehatan dapat memperkokoh proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian. Video dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu/ dapat diulang-ulang. Gerak yang ditunjukkan dapat berupa rangsangan yang serasi atau berupa respons yang diharapkan dari penonton. Penonton mendapatkan isi dan susunan yang utuh dari materi pelajaran atau pelatihan. Penonton juga dapat belajar secara mandiri dengan kecepatan masingmasing. Selain itu dengan melihat video, penonton seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video sehingga video lebih menarik. Lufianti (2010) menyebutkan bahwa dengan menggunakan video pesan yang disampaikan lebih menarik perhatian dan motivasi bagi penonton. Pesan yang disampaikan lebih efisien karena gambar bergerak dapat mengkomunikasikan pesan dengan cepat dan nyata. Oleh karena itu,dapat mempercepat pemahaman pesan secara lebih komprehensif. Pesan audiovisual lebih efektif karena penyajian secara audiovisual membuat penonton lebih berkonsentrasi. Leaflet sebagai media visual yang hanya mengandalkan indera penglihatan kurang menarik jika dibandingkan dengan video. Daryanto (2011) mengungkapkan bahwa daya serap manusia yang hanya mengandalkan indera penglihatan saja hanya berkisar 82%. Pada media leaflet, ibu hamil hanya memperoleh materi dengan mengandalkan indra penglihatan saja. Penyajian materi kurang menarik dan daya serap yang diperoleh lebih sedikit dibandingkan dengan penyampaian materi dengan media video yang mengandalkan indra penglihatan dan indra pendengaran. Daya serap manusia dengan indra penglihatan dan indra pendengaran sebesar 93%

**2.4 Kerangka**

Faktor yang mempengaruhi Pengetahuan :

1. Pendidikan

2.Usia

3.Sosial , budaya dan ekonomi

4.Lingkungan konsep

5. Media dan informasi

Edukasi yang dapat diberikan pada anak usia menarch :

1.Organ reproduksi

2.Mekanisme menstruasi

3.Perubahan fisik dan psikologi

4.Gender

6 dll

1. dll

Pengetahuan manajemen kebersihan menstruasi (Pretest)

Pengetahuan manajemen kebersihan menstruasi (Posttest)

Edukasi media video

5. Media dan informasi

5.Personal *Hygiene*

Remaja

Menstruasi

Usia *menarche*

Keterangan :

: Yang diteliti

: Yang tidak diteliti

Gambar 2.1 : Bagan skematik kerangka konsep penelitian

2.5 Hipotesis Penelitian

H1= Ada perubahan tingkat pengetahuan manajemen kebersihan menstruasi anak usia *menarche* sebelum dan sesudah mengikuti edukasi menggunakan media video di SD Kauman 1