

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengembangan Media Edukasi Lembar Balik

a. Pengembangan Media Edukasi

Model ADDIE dapat digunakan sebagai salah satu pengembangan media pembelajaran seperti media lembar balik. Menurut Dick and Carry (1996) dalam ⁽¹²⁾, prosedur pengembangan Model ADDIE terdiri dari beberapa tahap, yaitu: (1) Tahap Analisis (*Analysis*), proses mendefinisikan obyek yang akan dipelajari oleh peserta edukasi, yang meliputi analisis kebutuhan, analisis masalah, dan analisis tugas. Hasil yang didapat berupa karakteristik calon peserta edukasi, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan. (2) Tahap Desain (*Design*), proses rancang-bangun, meliputi: merumuskan tujuan pembelajaran, menyusun tes, sesuai tujuan pembelajaran, menentukan strategi pembelajaran yang tepat. (3) Tahap Pengembangan (*Development*), proses mewujudkan desain menjadi kenyataan, dilanjutkan uji coba produk. (4) Tahap Implementasi (*Implementation*), proses penerapan produk yang telah dibuat sesuai format atau petunjuk operasional. (5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*), proses untuk melihat keberhasilan dalam membuat sampai implementasi produk.

Evaluasi dilakukan pada setiap tahapan kegiatan sebagai evaluasi formatif, dengan tujuan untuk kebutuhan revisi.

b. Media Lembar Balik

Terdiri atas lembaran-lembaran yang berukuran kurang lebih 50 x 75 cm, sedangkan yang sedang berukuran kurang lebih 38 x 50 cm. Lembar balik digunakan dengan cara membalik lembaran-lembaran bergambar tersebut satu persatu dan digunakan untuk pertemuan dengan kelompok yang jumlah maksimal pesertanya 30 orang. Lembar balik berukuran kecil (21 x 28 cm) disebut *flipbook* atau *flipchart* meja. Lembaran-lembaran ini disusun dalam urutan tertentu dan dibundel pada salah satu sisinya. Dibawah gambar, dituliskan pesan-pesan yang dapat dibaca oleh komunikan. *Flipbook* biasanya digunakan untuk pendidikan individu atau kelompok yang lebih kecil yaitu kurang dari lima orang (Efendi, 2009).

c. Syarat Media Lembar Balik

Syarat media lembar balik yakni ⁽¹³⁾ :

- 1) Berisikan gambar-gambar untuk menjelaskan pesan yang hendak disampaikan.
- 2) Di lembar baliknya terdapat kalimat penjelasan gambar.
- 3) Mudah dibawa oleh penyuluh.
- 4) Ukuran disesuaikan dengan target/jumlah peserta.
- 5) Gambar yang ditayangkan menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan penjelasan yang disampaikan.

d. Keuntungan Media Lembar Balik

Adapun kelebihan media papan lembar balik (flipchart) Menurut Susilana, dkk (dalam Pratiwi 2013) adalah sebagai berikut:

- 1) Menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis.
- 2) Dapat digunakan di dalam maupun di luar ruangan,
- 3) Bahan pembuatan relatif murah dan mudah,
- 4) Mudah dibawa kemana-mana (moveable), dan
- 5) Meningkatkan tindakan melakukan 6 langkah CTPS

e. Kelemahan Media Lembar Balik

Jika kualitas tulisan kurang artistik, dapat menimbulkan kesan kurang profesional, lembaran dapat dengan mudah sobek atau kusam jika disimpan dengan tidak baik, dalam ruangan besar lembar balik tidak terlihat jelas dalam jarak lebih dari 15 meter, kecenderungan untuk melihat lembar balik dapat menghilangkan kontak mata dengan peserta.

f. Proses Pembuatan Media Lembar Balik

Adapun proses pembuatan media lembar balik, yakni:

- 1) Analisis perencanaan produk, melakukan wawancara dengan ahli pakar promosi kesehatan tentang isi dan bentuk media wawancara dengan pakar desain grafis.
- 2) Analisis kebutuhan sasaran edukasi, menganalisis kebutuhan kelompok ibu PKK dengan melakukan wawancara kepada ketua ibu kelompok PKK.

- 3) Perancangan desain produk yaitu merancang desain produk yang menarik, sesuai dengan isi dan kemampuan yang diharapkan
- 4) Menyusun penilaian produk, yaitu berupa ceklyst yang digunakan untuk konsultan ahli media dan partisipan sebagai sasaran uji coba
- 5) Pembuatan produk sesuai desain produk
- 6) Validasi, yaitu penilaian produk awal oleh ahli materi/media untuk menilai kelayakan media, konten isi pesan dan desain media. Hasil penilaian tersebut dijadikan dasar untuk merevisi produk yang dikembangkan.
- 7) Revisi 1, berdasarkan hasil validasi dari ahli materi/media dilakukan revisi produk media edukasi pertama.
- 8) Melakukan uji coba produk yang pertama yaitu dengan 5 partisipan. Pada tahap ini partisipan diminta mengisi ceklyst untuk menilai kepraktisan penggunaan produk yang dikembangkan.
- 9) Revisi 2, pada tahap ini dilakukan revisi berdasarkan penilaian yang diberikan oleh 5 orang partisipan dan meminta saran ahli media agar sesuai dengan penilaian sebelumnya.
- 10) Uji coba produk yang kedua yaitu dengan 10 orang partisipan. Dalam uji coba ini partisipan juga diminta mengisi ceklyst untuk menilai kepraktisan produk.
- 11) Revisi 3, merevisi produk berdasarkan penilaian uji coba dengan 10 orang partisipan dan saran dari validator agar sesuai dengan penilaian sebelumnya.

2. Desain Grafis

a. Pengertian Desain Grafis

Sihombing dalam buku ajar kursus dan pelatihan desain grafis⁽¹⁴⁾ menjelaskan bahwa pengertian desain grafis adalah seni dalam berkomunikasi menggunakan tulisan, ruang, dan gambar. Desain grafis merupakan bagian dari komunikasi visual.

Menurut Senada dengan Suyanto mendefinisikan desain grafis sebagai kombinasi kompleks kata-kata dan gambar, angka-angka dan grafik, serta foto-foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan, *subversive*, atau sesuatu yang mudah diingat.

Secara khusus, desain grafis adalah keahlian menyusun dan merancang unsur visual menjadi informasi yang dimengerti masyarakat, yang mencakup komunikasi grafis, merancang, dan menyelaraskan unsur yang ditampilkan dalam desain (huruf, gambar, dan atau foto, elemen grafis, warna) sesuai tujuan komunikasi, dan mengawasi produksi (cetak).

1) Kategori Desain Grafis

Dalam buku ajar kursus dan pelatihan desain grafis secara garis besar, desain grafis dibedakan menjadi beberapa kategori, yaitu:
(1) *Printing* (percetakan) yang memuat desain buku, majalah, poster,

booklet, leaflet, lembar balik (flipchart), flyer, pamflet, periklanan, dan publikasi lain yang sejenis. (2) *Web design* (desain untuk halaman web) atau desain interaktif. (3) Film, termasuk TV komersial, animasi, dan multimedia interaktif. (4) Identifikasi (logo), EGD (*Environmental Graphic Design*) merupakan desain profesional yang mencakup desain industri antara lain iklan, *branding, company profile*. (5) Desain produk, pemaketan, kemasan, *merchandise*, dan sebagainya.

2) Peranan Desain Grafis pada Media

Dalam buku ajar kursus dan pelatihan desain grafis desain grafis adalah ilmu yang mempelajari dan mengembangkan salah satunya bahasa visual untuk keperluan informasi dan komunikasi dari penyampai pesan. Pesan visual yang disampaikan antara lain berupa informasi perilaku pencegahan merokok kepada sasaran edukasi secara komunikatif dan persuasif dengan tujuan untuk memberikan edukasi dalam rangka promosi perilaku tidak merokok yang menggunakan media informasi. Hal-hal yang perlu diperhatikan agar pesan dapat efektif, mudah dipahami, dapat diterima dan mampu mengubah sikap sasaran edukasi sesuai tujuan yang diharapkan, adalah:

a) Komunikatif

Ada 5 cara untuk membuat karya visual menjadi komunikatif bagi audiensi, yaitu: (1) Visualisasi pendukung agar mudah

diterima oleh sasaran. (2) Pelajari pesan yang akan disampaikan secara mendalam. (3) Pelajari kebiasaan dan hal-hal yang diminati sasaran yang berkaitan dengan hal visual antara lain ikon, gambar dan elemen visual. (4) Olah pesan (verbal) menjadi pesan visual, dengan memperhatikan tanda-tanda pesan visual yang dipahami publik, mudah dan nyaman dilihat. (5) Buatlah sederhana dan menarik.

b) Kreatif

Visualisasi diharapkan disajikan secara unik dan tidak klise (sering digunakan), agar menarik perhatian. Rancangan elemen desain grafis (objek, warna, huruf, dan *layout*) dibuat secara asli (*original*). Penjelasan pesan disusun secara sistematis untuk kemudahan tata alir dan alur (lancar). Kemudahan informasi didukung oleh navigasi dengan susunan tata letak yang luwes tanpa meninggalkan kaidah komunikasi dan keindahan (fleksibel).

c) Sederhana

Visualisasi tidak rumit supaya kejelasan isi pesan mudah diterima dan diingat. Prinsip generalisasi diperlukan untuk menyederhanakan elemen visual menjadi elemen yang paling mendasar sehingga menimbulkan persepsi yang lebih luas dan lebih berumur panjang.

d) Kesatuan (Unity)

Penggunaan bahasa visual yang harmonis, utuh, dan senada agar isi pesan dipersepsikan secara utuh (komprehensif) yang menyatu dan harmonis di dalam sebuah karya grafis, sehingga memudahkan dalam menangkap desain sebagai sebuah nuansa visual tematik yang membentuk pemetaan hierarki informasi.

e) Penggambaran Objek dalam Bentuk Image yang Presentatif

Gambar dapat berupa fotografi atau gambar informasi berupa tabel/diagram. Gambar dapat diklasifikasi sebagai gambar latar belakang desain atau gambar objek yang dapat memperjelas informasi.

f) Pemilihan Warna yang Sesuai

Penggunaan kunci warna atau panduan warna berdasarkan teori warna Munsell, untuk mendapatkan warna yang selaras. Harmoni dalam perpaduan warna dapat membuat nuansa yang berbeda walaupun menggunakan gambar yang sama.

g) Tipografi (Font dan Susunan Huruf)

Untuk memvisualkan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya, digunakan tipografi secara kreatif sesuai keperluan dan tidak berlebihan. Menurut pakar desainer grafis, William Caslon dalam Adi Dharma Widya (2016) mengungkapkan “Tipografi adalah permainan keseimbangan dari suatu kalimat, bentuk halaman, juga sebuah ungkapan visual yang membantu para

pembaca memahami pesan yang terkandung dalam konten sebuah halaman”.

h) Tata Letak (Layout)

Layout adalah usaha untuk membentuk dan menata unsur grafis (teks dan gambar) menjadi media komunikasi yang efektif. Jika unsur grafis dan warna yang akan dipakai telah dipastikan sebelumnya, maka selanjutnya dapat dilakukan proses *layouting*. Peletakan dan susunan unsur visual harus terkendali dengan baik agar memperjelas hierarki perhatian sasaran terhadap semua unsur yang ditampilkan.

i) Navigasi (Ikon)

Ikon navigasi berfungsi sebagai tanda petunjuk arah/tujuan yang dikehendaki, sehingga digunakan ikon navigasi yang akrab dan konsisten agar efektif dalam penggunaannya. Ikon dirancang sederhana, berkarakter, dan menarik karena fungsinya hanya pemandu.

3. Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS)

a) Pengertian Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS)

Data menurut ⁽¹⁵⁾ mencuci tangan pakai sabun merupakan salah satu tindakan sanitasi dengan membersihkan tangan dan jari menggunakan air dan sabun oleh manusia untuk menjadi bersih dan memutuskan mata rantai kuman dengan enam langkah cuci tangan

pakai sabun yang baik dan benar. Perilaku Cuci Tangan Mencuci tangan pakai sabun merupakan salah satu tindakan pencegahan penyakit. Hal ini karena tangan merupakan salah satu perantara pembawa kuman dan menyebabkan kuman tersebut berpindah dari satu orang ke orang lain baik dengan kontak langsung maupun tidak. Cuci tangan pakai sabun sebaiknya dilakukan pada lima waktu kritis, yaitu : (1) Sebelum Makan; (2) Sehabis buang air besar; (3) Sebelum menyusui; (4) Sebelum menyiapkan makan; (5) Setelah menceboki bayi; dan (5) Setelah kontak dengan hewan (15)

b) Manfaat Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS)

CTPS terbukti sangat efektif untuk membunuh kuman ditangan karena tangan yang bersih setelah melakukan CTPS dapat mengurangi risiko masuknya virus ke dalam tubuh, manfaat CTPS dalam masa pandemic sangat penting (15), seperti :

- 1) Membunuh kuman yang ada ditangan
- 2) Mencegah penularan penyakit seperti virus covid-19
- 3) Tangan menjadi bebas dari kuman dan virus

c) Langkah Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS)

Menurut (15) teknik mencuci tangan yang baik dan benar harus memakai sabun dan menggunakan air mengalir dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Basahi tangan dengan air bersih menggunakan sabun.
- 2) Gosok kedua telapak tangan.

- 3) Gosok Punggung tangan secara bergantian.
- 4) Gosok sela-sela jari tangan secara bergantian.
- 5) Gosok bagian dalam jari dengan posisi saling mengunci.
- 6) Menggosok ibu jari tangan dengan gerakan memutar secara bergantian.
- 7) Menggosok ujung jari tangan agar bagian kuku tangan terkena sabun dan menghilangkan kuman yang bersembunyi di kuku tangan.
- 8) Bilas dengan air bersih kemudian keringkan dengan lap sekali pakai dan atau tisu kering.

4. Konsep Pengetahuan

a) Pengertian Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2014) pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengindraan terjadi melalui pancaindra manusia, yakni indra pengelihatn, indra pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga. Pengetahuan atau ranah kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang. Pengetahuan yang tercakup dalam domain kognitif mempunyai enam tingkatan:

1) Tahu (*know*)

Tahu diartikan sebagai mengingatkan suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya, termasuk ke dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) sesuatu yang spesifik dan seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima.

2) Memahami (*comprehension*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.

3) Aplikasi (*application*)

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

4) Analisis (*analysis*)

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih di dalam satu struktur organisasi, dan masih ada kaitannya satu sama lain.

5) Sintesis (*synthesis*)

Sintesis menunjukkan kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhannya yang baru.

6) Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek.

b) Faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Menurut Budiman dan Riyanto (2013), faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah:

1) Pendidikan

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok serta mendewasakan manusia melalui proses pengajaran dan pelatihan. Pendidikan mempengaruhi proses belajar, makin tinggi pendidikan makin mudah seseorang untuk memperoleh informasi. Seseorang yang berpendidikan tinggi cenderung untuk mendapatkan informasi dari berbagai sumber meskipun tidak menutup kemungkinan bahwa orang yang berpendidikan rendah memiliki pengetahuan yang rendah pula.

2) Informasi/media massa

Menurut UU Teknologi Informasi, informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memanipulasi, mengumumkan, menganalisis, dan menyebarkan informasi dengan tujuan tertentu. Informasi yang diperoleh baik formal maupun non formal dapat memberikan pengaruh jangka pendek (*immediate impact*) sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan

pengetahuan. Perkembangan teknologi akan menyediakan bermacam media masa yang dapat menginovasi pengetahuan masyarakat. Dalam penyampaian informasi sebagai tugas pokoknya, media massa juga membawa pesan-pesan yang berupa sugesti yang mengarahkan pendapat seseorang. Adanya informasi yang baru mengenai suatu hal memberikan landasan kognitif baru bagi terbentuknya pengetahuan terhadap hal tersebut.

3) Sosial, budaya, dan ekonomi

Kebiasaan dan tradisi yang dilakukan orang tanpa melalui penalaran mengenai hal baik atau buruk. Dengan begitu seseorang akan bertambah pengetahuannya walaupun tidak melakukan. Status ekonomi menentukan tersedianya suatu fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu sehingga status social ekonomi akan mempengaruhi pengetahuan seseorang.

4) Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada disekitar individu, baik lingkungan fisik, biologis, maupun sosial. Lingkungan mempengaruhi proses masuknya pengetahuan ke dalam individu yang berada di lingkungan tersebut. Hal tersebut terjadi karena adanya interaksi antara lingkungan dan individu yang akan direspon sebagai pengetahuan oleh setiap individu.

5) Pengalaman

Pengalaman sebagai sumber pengetahuan adalah suatu cara untuk

memperoleh kebenaran pengetahuan dengan mengulang kembali pengetahuan yang telah diperoleh dalam memecahkan masalah yang telah dihadapi di masa lalu.

6) Usia

Usia mempengaruhi daya serap informasi seseorang. Semakin bertambahnya usia maka semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya, sehingga pengetahuan yang diperolehnya lebih baik.

c) Pengukuran Pengetahuan

Pengetahuan dapat diukur dengan wawancara atau kuesioner yang menentukan isi materi yang ingin diukur responden. Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara langsung maupun tidak langsung dalam bentuk pertanyaan tertulis atau survei (Notoatmodjo, 2007). Ukuran pengetahuan adalah pengetahuan kesehatan responden yang tinggi atau persentase yang besar pada kelompok yang disurvei (Notoatmodjo, 2010). Pengetahuan dapat dikategorikan menjadi baik dengan nilai benar antara $\geq 75\%$, dikategorikan cukup dengan nilai benar 56-74% dan dikategorikan kurang dengan nilai benar $\leq 55\%$.

5. Konsep Tindakan

a) Pengertian Tindakan

Tindakan adalah setelah seseorang mengetahui stimulus atau objek kesehatan kemudian mengadakan penilaian atau pendapat terhadap apa yang diketahui, proses selanjutnya diharapkan ia akan melakukan atau mempraktikkan apa yang diketahui atau disikapinya (dinilai baik) . praktik ini mempunyai beberapa tingkatan:

1) Respons terpimpin (*guided response*)

Dapat melakukan sesuatu sesuai dengan urutan yang benar dan sesuai dengan contoh merupakan indikator praktik tingkat pertama

2) Mekanisme (*mecanisme*)

otomatis, atau sesuatu itu sudah merupakan kebiasaan, maka ia sudah mencapai praktik kedua

3) Adopsi (*adoption*)

Adopsi adalah suatu praktik atau tindakan yang sudah berkembang dengan baik. Artinya, tindakan itu sudah dimodifikasi tanpa mengurangi kebenaran tindakan tersebut.

b) Pengukuran Tindakan

Tindakan dapat diukur dengan observasi yang menentukan langkah-langkah dengan benar yang ingin diukur responden. Pengukuran tindakan dapat dilakukan dengan observasi secara langsung maupun dalam bentuk lembar observasi *checklistt*. Ukuran tindakan adalah tindakan/praktik responden yang benar atau tepat

yang besar pada kelompok yang disurvei. Tindakan dapat dikategorikan baik (>83%), cukup (67-50%), kurang (<50%).

6. Konsep Pembinaan Kesejahteraan Keluarga (PKK)

a. Pengertian PKK

Menurut⁽¹⁶⁾ Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga (PKK) adalah gerakan nasional dalam pembangunan masyarakat yang tumbuh dari bawah pengelolaannya dari, oleh, dan untuk masyarakat menuju terwujudnya keluarga yang beriman, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia dan berbudi luhur, sehat sejahtera, maju dan mandiri.

Pembinaan Kesejahteraan Keluarga (PKK) adalah gerakan yang tumbuh dari bawah dengan wanita sebagai motor / penggeraknya untuk membangun keluarga sejahtera sebagai unit atau kelompok terkecil dalam masyarakat Pedoman Pelaksanaan Kesatuan Gerak PKK-KBKesehatan (Buku Pintar PKK).

PKK adalah kunci utama untuk menyatukan masyarakat satu dengan yang lainnya dan menambah wawasan baru untuk masyarakat. Dengan program-program kegiatan yang dibuat PKK secara tidak langsung akan membuat masyarakat akan sering berkumpul dan bertukar informasi antar satu dengan yang lain sehingga akan berdampak positif bagi masyarakat sekitar sekitar.

Pengertian masyarakat sekelompok orang yang menempati suatu wilayah tertentu yang secara langsung atau tidak langsung saling berhubungan dalam usahausaha pemenuhan kebutuhannya, terikat sebagai suatu kesatuan sosial melalui perasaan solidaritas karena latar belakang sejarah politik dan kebudayaan.

b. Peran PKK

Peranan PKK sangat penting bagi masyarakat khususnya untuk memperkuat rasa kekeluargaan bagi masyarakat sekitar terutama dilingkungan karena PKK adalah kunci utama untuk menyatukan masyarakat satu dengan yang lainnya dan menambah wawasan baru untuk masyarakat. Dengan program-program kegiatan yang dibuat PKK secara tidak langsung akan membuat masyarakat akan sering berkumpul dan bertukar informasi antar satu dengan yang lain sehingga akan berdampak positif bagi masyarakat sekitar.

Peran dalam membangun keluarga sehat berketahanan paling tidak harus menyentuh tiga substansi yang mendasar antara lain : (1) peningkatan pengetahuan dan keterampilan Pembinaan Kesejahteraan Keluarga melalui pendidikan dan pelatihan, orientasi, seminar dan sejenisnya yang dilakukan oleh PKK dilevel yang lebih tinggi dengan memanfaatkan tenaga-tenaga yang ahli dibidangnya. (2) meningkatkan sumber pendanaan untuk memperlancar kegiatan Pembinaan Kesejahteraan Keluarga (PKK) baik melalui APBDes, APBD maupun APBN. Selain itu bila memungkinkan dukungan dana dari para

pengusaha atau donator lainnya juga sangat diperlukan terutama untuk membiayai berbagai kegiatan yang mengarahkan masa. (3) guna mengatasi keterbatasan waktu dan tenaga, Pembinaan Kesejahteraan Keluarga perlu mendidik secara profesional tenaga penyuluh yang khusus untuk membantu tugas-tugas konseling yang diemban oleh PKK. Bila ketiga upaya tersebut dapat dilaksanakan, maka diyakini akan mampu memaksimalkan fungsi dan peranannya akan lebih optimal. Terlebih kita sama-sama menyadari bahwa Pembinaan Kesejahteraan Keluarga (PKK) memiliki andil yang sangat besar untuk ikut mewujudkan keluarga yang sehat dan berketuhanan.

c. Program pokok PKK

Sepuluh Program Pokok PKK pada hakekatnya merupakan kebutuhan dasar manusia, yaitu:

- 1) Penghayatan dan Pengamalan Pancasila
- 2) Gotong Royong
- 3) Pangan
- 4) Sandang
- 5) Perumahan dan Tatalaksana Rumah Tangga
- 6) Pendidikan dan Keterampilan
- 7) Kesehatan
- 8) Pengembangan Kehidupan Berkoperasi
- 9) Kelestarian Lingkungan Hidup

10) Perencanaan Sehat

7. Konsep Dasar Coronavirus Disease 19

a. Pengertian *Coronavirus Disease 19*

Sejak akhir tahun 2019 dunia sedang dilanda pandemi covid-19, yang awal tersebar di kota Wuhan Cina. Infeksi virus covid-19 ini merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh coronavirus yang baru ditemukan (WHO, 2020). *Corona Virus Disease (Covid-19)* adalah penyakit yang disebabkan oleh virus Corona jenis baru yang diberi nama *SARS-CoV-2*. Covid-19 pertama kali terdeteksi di kota Wuhan China pada Desember 2019 yang ditetapkan sebagai pandemi oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO). Kecepatan penyebaran di seluruh negara disebabkan oleh virus ini masih baru sehingga belum ditemukan vaksin atau obatnya, dan virus ini baru ditemukan pada manusia. Selain itu penyebab tersebar covid-19 yang sangat cepat disebabkan oleh orang yang tinggal atau berpergian di daerah dimana virus covid-19 bersirkulasi sangat mungkin terinfeksi dengan cepat.

Coronavirus Disease 2019 merupakan singkatan dari Covid-19 adalah penyakit jenis baru yang disebabkan oleh virus *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus-2 (SARS-Cov-2)* virus baru ini sangat menular dan cepat menyebar secara global. (Rahayu & Nugroho, 2020).

b. Cara Penularan *Coronavirus Disease 19*

Covid-19 menjadikan angka kejadian dan kematian yang terus bertambah. Cara penularan virus covid-19 sangat mudah menyebar juga menimbulkan kekhawatiran. Di dalam protokol kesehatan covid-19 disebutkan bahwa cara penularan covid-19 yaitu dengan terkena percikan air ludah (*droplet*) yang keluar saat berbicara, batuk atau bersin dan kontak pribadi seperti bersentuhan atau berjabat tangan. Selain itu penyebaran virus juga dapat terjadi saat menyentuh benda yang terkontaminasi virus kemudian menyentuh mulut, hidung, atau mata sebelum mencuci tangan. Bahkan virus covid-19 diperkirakan menyebar melalui kontak dekat dari orang ke orang meski pada Orang Tanpa Gejala (OTG). Kasus yang banyak diinformasikan sebagai pemicu penyebaran infeksi virus covid-19 adalah terjadinya kontak erat bagian tubuh manusia atau mereka yang pernah berinteraksi dengan seseorang yang telah terkonfirmasi positif covid-19 tanpa jaga jarak sekitar satu meter.

c. Tanda dan Gejala *Coronavirus Disease 19*

Penularan virus covid-19 dapat terjadi melalui percikan air ludah manusia (*droplet*) dari orang pembawa virus dan terkonfirmasi covid-19 ke orang lain yang belum terinfeksi. Pasien yang terjangkit virus covid-19 sebagian besar 80% memiliki gejala ringan atau bahkan tanpa gejala. Pada beberapa penderita yang saat kondisi imun lemah dengan gejala berat berupa peradangan paru (*pneumonia*) hingga kematian. Gejala

Covid-19 ringan sangat mirip dengan gejala penyakit flu dan masuk angin biasa seperti demam, sakit kepala, dan batuk. Akan tetapi, gejala Covid-19 memiliki karakteristik yang sedikit berbeda dengan flu biasa, yakni jenis batuk yang umumnya kering, lemas, demam menggil, flu dan nyeri otot (Ahsan, dkk, 2020).

d. Pencegahan *Coronavirus Disease 19*

Adapun cara pencegahan Covid-19 yang dilakukan adalah:

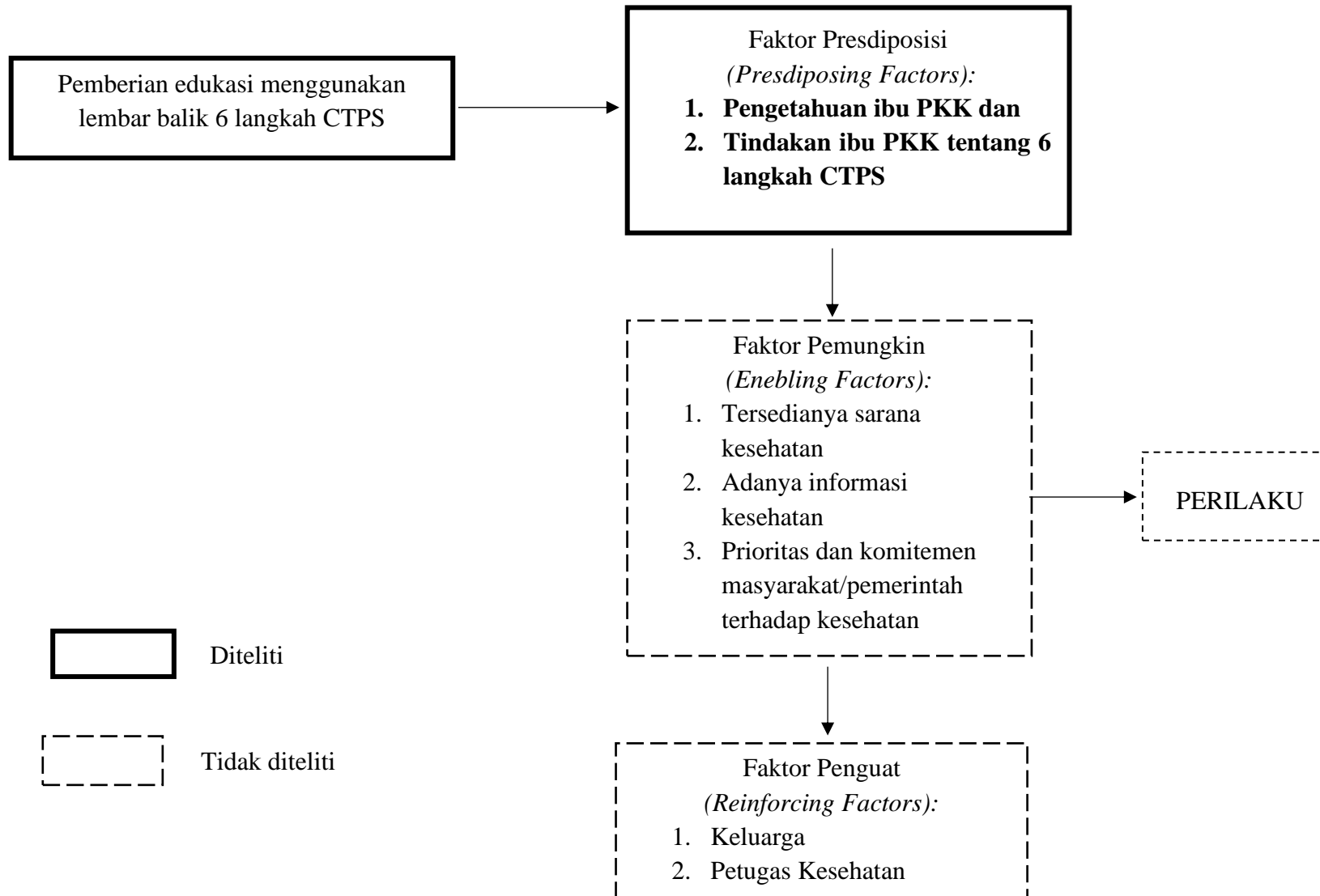
- 1) Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS). *World Health Organization* (WHO) menyebutkan, cuci tangan pakai sabun adalah langkah awal yang efektif mencegah segala macam penyakit, seperti infeksi saluran pencernaan dan penyakit pernafasan, karena dengan mencuci tangan pakai sabun kuman dan virus yang ada ditangan bisa hilang.
- 2) Jaga jarak. Dengan jaga jarak setidaknya 1 meter dengan orang yang bergejala covid-19. Jika terlalu dekat dengan orang yang bergejala dapat tertular covid-19
- 3) Memakai masker ketika keluar rumah agar penularan virus covid-19 bisa dicegah saat berpergian diluar rumah.
- 4) Perilaku Hidup Bersih dan Sehatan (PHBS). Dengan menerapkan PHBS di lingkungan tempat tinggal akan menjadi sadar lingkungan yang bersih menjadi hal yang terpenting seiring dengan kasus covid-19.
- 5) Pola makan yang sehat. Menurut WHO, ada beberapa cara

pencegahan covid-19 melalui makanan, karena dengan makanan sehat akan menjadikan daya tahan tubuh lebih meningkat yang mencegah dari covid-19.

- 6) Olahraga. Semenjak covid-19 banyak orang yang melakukan olahraga, hal ini dapat meningkatkan imun tubuh dan mencegah dari berbagai serangan penyakit salah satunya covid-19.
- 7) Meningkatkan imunitas dengan vaksin

B. Kerangka Konsep

Tabel 2.1 Kerangka Konsep Penelitian



C. Variabel Penelitian

Variabel adalah ciri atau ukuran yang dimiliki oleh anggota kelompok yang tidak dimiliki oleh kelompok lain (Notoatmodjo, 2018). Adapun variabel dari penelitian ini adalah:

1. Variabel Independen

Variabel independen atau yang bisa disebut variabel bebas adalah hal yang memengaruhi atau yang menjadi sebab adanya variabel dependen atau variabel terikat. Variabel independen dalam penelitian ini adalah pengembangan media edukasi lembar balik 6 langkah CTPS.

2. Variabel Dependen

Variabel dependen memiliki nama lain variable terikat Variabel dependen merupakan hal yang dipengaruhi atau menjadi akibat yang disebabkan karena variabel bebas atau variabel independen (Sugiyono, 2019). Variabel dependen dalam penelitian ini adalah pengetahuan dan tindakan anggota kelompok PKK dalam upaya pencegahan covid-19.

Variabel Independen : Pengembangan media edukasi lembar balik 6 langkah CTPS.

Variabel Dependen : Pengetahuan dan tindakan kelompok PKK dalam upaya pencegahan Covid-19.

D. Hipotesis Penelitian

Ada dua jenis hipotesis penelitian yang digunakan dalam penelitian:

1. Hipotesis kerja (H_1) : Hipotesis Alternatif
2. Hipotesis Nol (H_0) : Hipotesis nol/statistic

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_1 : Adanya pengaruh Pengembangan Media Edukasi Lembar Balik 6 Langkah Ctps Dalam Upaya Pencegahan Penyebaran Covid-19 Untuk Meningkatkan Pengetahuan Dan Tindakan Pada Anggota Kelompok Pkk Kelurahan Penanggung Kota Malang.

H_0 : Tidak ada pengaruh pengembangan media edukasi lembar balik 6 langkah CTPS untuk Untuk Meningkatkan Pengetahuan Dan Tindakan Ibu Anggota Kelompok PKK Dalam Pencegahan Penyebaran Covid-19.

