

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Pemberdayaan**

##### **2.1.1 Konsep Pemberdayaan Masyarakat**

Pemberdayaan sudah banyak dikemukakan oleh banyak pakar. Bila dilihat dari akar katanya, “daya” adalah sebuah kata dasar dan yang ditambahkan awalan “ber”, yang memiliki arti mempunyai daya. Daya juga sama dengan tenaga/kekuatan, berdaya yaitu mempunyai tenaga/kekuatan. (Maryani & Nainggolan, 2019)

Berdasarkan penjelasan yang sudah dipaparkan, maka pemberdayaan bisa diartikan sebagai upaya yang dilakukan untuk objek menjadi berdaya atau memiliki tenaga/kekuatan. Dalam Bahasa Indonesia, kata pemberdayaan ini berasal dari Bahasa Inggris, yaitu empowerment. Merrian Webster didalam Oxford English Dictionary mengartikan kata empowerment dalam 2 (dua) artian, yaitu :

- 1) To give ability or enable to, yang diartikan sebagai memberi kemampuan atau cakap dalam melakukan sesuatu;
- 2) To give power of authority to, yang diartikan memberi sebuah kewenangan/kekuasaan.

Pemberdayaan menurut para ahli sebagai terjemahan dari “empowerment” yang memiliki arti sebagai “membantu klien dalam memperoleh daya untuk pengambilan keputusan dan sebagai penentu tindakan yang akan dilakukan terkait dengan diri mereka, yang termasuk

dalam mengurangi efek pada hambatan pribadi dan juga sosial dalam melakukan sebuah tindakan. Hal ini bisa dilakukan melalui peningkatan dalam kemampuan dan juga rasa percaya diri untuk menggunakan daya yang ia miliki, yaitu antara lain sebagai transfer daya dari lingkungan.”

Pemberdayaan Masyarakat adalah suatu proses pembangunan yang membuat masyarakat memiliki inisiatif untuk memulai proses kegiatan sosial didalam memperbaiki suatu situasi dan juga kondisi dalam diri sendiri. Pemberdayaan masyarakat ini bisa terjadi saat masyarakat tersebut ikut dalam partisipasi. Maka, pemberdayaan masyarakat ini meliputi proses pembangunan, masyarakat berinisiatif, memperbaiki situasi dan kondisi diri sendiri.

Keberhasilan dari program ataupun kegiatan pemberdayaan masyarakat tidak bisa ditentukan oleh pihak yang biasa melakukan pemberdayaan tetapi oleh aktifnya pihak yang dilakukan pemberdayaan guna untuk melakukan perubahan situasi dan juga kondisi menjadi lebih baik dari yang sebelumnya.

### **2.1.2 Tujuan Pemberdayaan Masyarakat**

Menurut Mendikanto (2015) didalam (Maryani & Nainggolan, 2019), pemberdayaan masyarakat adalah:

1. Perbaiki Kelembagaan “Better Institution”

Perbaiki suatu kegiatan atau tindakan dengan diharapkan bisa memperbaiki kelembagaan yang termasuk dalam pengembangan suatu

jejaring kemitraan usaha. Kelembagaan yang baik bisa menjadi pendorong masyarakat untuk ikut serta dalam berpartisipasi di kegiatan kelembagaan, sehingga lembaga ini bisa melakukan fungsinya secara maksimal. Dengan fungsi bisa berjalan secara maksimal maka tujuan dari lembaga juga bisa tercapai, target-target yang disepakati bersama seluruh anggota bisa dengan mudah juga untuk direalisasikan.

Di lembaga yang baik akan memiliki visi, misi, tujuan, sasaran, program kerja yang jelas dan terarah. Dengan begitu semua anggota lembaga dapat melaksanakan tugas dan tanggung jawab sesuai fungsi masing-masing di setiap periode waktu yang sudah ditentukan dan dengan kompetensi sesuai dengan fungsinya. Maka setiap anggota akan terlibat didalam kegiatan dan merasakan memiliki daya dan merasa mempunyai peran atau fungsi untuk menjadikan lembaga ini maju. Dan para anggota akan memberikan motivasi untuk saling meningkatkan kemampuan yang dimiliki melalui pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan dari waktu yang pernah dilaluinya.

## 2. Perbaikan Usaha “Better Business”

Setelah kelembagaan sudah mengalami perbaikan, dengan itu diharapkan akan berimplikasi pada perbaikan bisnis dari lembaga. Dan dengan kegiatan serta perbaikan lembaga, diharapkan juga bisa menjadi perbaikan pada bisnis yang dilakukan yang mampu memberikan kepuasan pada seluruh anggota lembaga, juga memberi manfaat ke seluruh masyarakat yang berada disekitarnya. Hal ini mampu

mengembangkan lembaga untuk memenuhi semua kebutuhan yang diperlukan oleh seluruh anggota.

3. Perbaikan Pendapatan “Better Income”

Perbaikan dalam bisnis ini diharapkan akan berimplikasi pada peningkatan pendapatan dari seluruh anggota kelembagaan. Hal ini diharapkan akan memperbaiki pendapatan yang akan diperoleh lembaga, termasuk juga pendapatan dalam keluarga dan juga masyarakat.

4. Perbaikan Lingkungan “Better Environment”

Karena lingkungan banyak mengalami kerusakan yang disebabkan oleh manusia, maka hal ini menjadi alasan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Jika saja kualitas manusia bisa lebih tinggi, maka salah satu faktor pencetusnya adalah memiliki atau menjalani pendidikan yang tinggi juga, maka manusia memiliki intelektual yang baik dan tidak merusak lingkungan sekitar.

5. Perbaikan Kehidupan “Better Living”

Tingkatan hidup masyarakat bisa dilihat dari berbagai faktor, diantaranya adalah tingkat kesehatan, tingkat pendidikan, dan juga tingkat pendapatan serta daya beli keluarga. Dengan adanya pendapatan yang membaik maka diharapkan bisa menjadikan faktor pemicu keadaan lingkungan yang membaik juga. Pada akhirnya pendapatan dan lingkungan saling berkaitan, hal ini diharapkan akan dapat memperbaiki keberlangsungan kehidupan setiap keluarga dan juga masyarakat.

## 6. Perbaiki Masyarakat “Better Community”

Keluarga mempunyai sebuah kehidupan yang baik maka akan juga menghasilkan kelompok dalam kehidupan bermasyarakat yang baik juga. Hal ini didukung oleh lingkungan dengan adanya fisik dan sosial yang baik maka diharapkan bisa mewujudkan kehidupan bermasyarakat yang lebih baik pula.

### **2.1.3 Langkah-langkah Pemberdayaan**

Pemberdayaan masyarakat memiliki tujuh tahapan atau langkah dilakukan. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Soekanto (1987:63) di dalam (Maryani & Nainggolan, 2019):

#### 1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini ada dua tahapan yang harus dikerjakan yaitu pertama, penyiapan petugas tenaga pemberdayaan masyarakat yang bisa dilakukan oleh community worker dan kedua, penyiapan lapangan yang pada dasarnya dilakukan secara tidak langsung.

Penyiapan petugas atau tenaga pemberdayaan masyarakat sangat penting supaya efektivitas program atau kegiatan pemberdayaan dapat tercapai dengan baik.

#### 2. Tahap Pengkajian “Assessment”

Tahapan ini merupakan proses pengkajian, yaitu dapat dilakukan secara individual melalui kelompok-kelompok dalam masyarakat. Dalam hal ini petugas harus berusaha mengidentifikasi masalah kebutuhan yang dirasakan “feel needs” dan juga sumber daya

yang dimiliki responden. Dengan demikian program yang dilakukan tidak salah sasaran, artinya sesuai dengan kebutuhan dan potensi yang ada pada masyarakat yang mengikuti kegiatan pemberdayaan masyarakat.

Sebagaimana tahap persiapan, tahap pengkajian juga sangat penting supaya efisiensi program dan kegiatan pemberdayaan masyarakat dapat terwujud.

### 3. Tahap Perencanaan Alternatif Program atau Kegiatan

Pada tahapan ini petugas sebagai agen perubahan “change agent” secara partisipatif mencoba melibatkan warga untuk berfikir tentang masalah yang mereka hadapi dan bagaimana cara mengatasinya. Dalam konteks ini masyarakat diharapkan dapat memikirkan beberapa alternatif program dan kegiatan yang dapat dilakukan. Beberapa alternatif itu harus dapat menggambarkan kelebihan dan kekurangannya, sehingga alternatif program yang dipilih nanti dapat menunjukkan program atau kegiatan yang paling efektif dan efisien untuk tercapainya tujuan.

### 4. Tahap Performalisasi Rencana Aksi

Pada tahap ini agen perubahan membantu masing-masing kelompok untuk merumuskan dan menentukan program dan kegiatan apa yang mereka akan lakukan untuk mengatasi permasalahan yang ada. Disamping itu juga petugas membantu memformalisasikan yang

dituangkan dalam tulisan berkaitan dengan pembuatan proposal kepada penyandang dana.

5. Tahap “Implementasi” Program atau Kegiatan

Dalam upaya pelaksanaan program peran masyarakat sebagai kader diharapkan dapat menjaga keberlangsungan program yang telah dikembangkan. Kerjasama antar petugas dan masyarakat merupakan hal penting dalam tahap ini.

6. Tahap Evaluasi

Evaluasi sebagai proses pengawasan dari warga dan petugas program pemberdayaan masyarakat yang sedang berjalan, pengawasan internal dapat melibatkan warga dalam jangka waktu pendek yang membentuk suatu komunitas, dan untuk jangka panjang dapat dibangun komunikasi masyarakat dengan memanfaatkan sumber daya yang ada.

7. Tahap Terminasi

Tahap terminasi merupakan tahapan pemutusan hubungan secara formal dengan komunitas sasaran. Dalam tahap ini diharapkan proyek harus segera berhenti. Artinya masyarakat yang diberdayakan telah mampu mengatur dirinya untuk bisa hidup lebih baik dengan mengubah situasi kondisi sebelumnya yang kurang bisa menjamin kelayakan hidup bagi dirinya dan keluarganya.

## **2.2 Demam Berdarah *Dengue* (DBD)**

### **2.2.1 Pengertian Demam Berdarah *Dengue***

Menurut Kemenkes RI, tahun 2018 menyebutkan bahwa Demam Berdarah *Dengue* atau DBD adalah salah satu penyakit dengan tingkat penyebaran yang meningkat tiap tahunnya. DBD sekarang ini selalu menjadi sebuah ancaman di Kesehatan masyarakat. Di Indonesia DBD menjadi salah satu masalah kesehatan karena penderitanya meningkat tiap tahun serta menyebabkan penyebaran yang begitu cepat. Penyakit DBD ini bisa ditularkan ke anak-anak yang berusia kurang dari 15 tahun hingga usia orang dewasa (Kasenda, S., et. al. 2022).

Demam berdarah merupakan penyakit yang disebabkan virus *dengue* yang masuk ke dalam tubuh penderita melalui gigitan nyamuk *Aedes aegypti*. Dengan demikian, nyamuk yang dapat menularkan penyakit mematikan ini bukan sembarang nyamuk, Namanya unik, *Aedes aegypti* atau yang biasa dikenal dengan si belang (hitam putih) (Warsidi, 2009).

Demam berdarah *dengue* atau DBD adalah suatu penyakit yang terjadi karena virus *dengue* yang ditularkan akibat gigitan nyamuk khususnya nyamuk *aedes aegypti*.

### **2.2.2 Tanda dan Gejala Penyakit DBD**

Tubuh yang untuk pertama kali dimasuki virus *dengue*, akan terserang penyakit “demam *dengue*” yang biasa dikenal sebagai “demam lima hari” atau “demam pelana kuda” oleh karena itu demam *dengue* memang bersifat khas, yakni tiga hari pertama demam tinggi (39-40) derajat *Celcius*,

kemudian demam mereda pada hari keempat, lalu demam kembali bangkit setelah hari kelima. Jadi kalau didapatkan grafik “demam dengue” Digambar kurva demamnya menyerupai pelana kuda (Nadesul H., 2007).

Gejala atau tanda awal dengan badan mendadak panas tinggi, tampak lemah dan lesu, seringkali ulu hati terasa nyeri karena terjadi pendarahan di lambung, tampak bintik-bintik merah pada kulit (petekie) seperti bekas gigitan nyamuk jika bintik merah itu hilang berarti bukan tanda petekie. Gejala atau tanda lanjutan pada penderita yaitu kadang-kadang terjadi pendarahan di hidung (mimisan), muntah atau buang air besar bercampur darah, bila sudah parah penderita menjadi gelisah, ujung tangan dan kaki berkeringat dingin (Kementerian Kesehatan RI, 2016).

### **2.2.3 Cara Penularan DBD**

Cara penularan demam berdarah ditularkan melalui gigitan nyamuk yang infeksi, terutama *Aedes Aegypti*. Ini adalah spesies nyamuk yang menggigit pada siang hari, dengan peningkatan aktivitas menggigit sekitar dua jam sesudah matahari terbit dan beberapa jam sebelum matahari tenggelam.

Masa penularan penyakit demam berdarah. Tidak ditularkan langsung dari orang ke orang. Penderita menjadi efektif bagi nyamuk pada saat viremia, yaitu sejak beberapa saat sebelum panas sampai saat masa demam berakhir, masanya berlangsung selama 3-5 hari. Nyamuk menjadi efektif 8-12 hari sesudah menghisap darah penderita viremia dan tetap infeksi

selama hidupnya. Adapun masa inkubasinya, dari 3–14 hari dan biasanya 4–7 hari.

#### **2.2.4 Pencegahan DBD**

Berdasarkan KBBI, Preventif berarti mencegah. Upaya preventif berupa tindakan yang dilakukan untuk mencegah munculnya penyakit. Tindakan-tindakan tersebut dapat berupa pemusnahan atau pengurangan dampak yang dapat ditimbulkan suatu penyakit. Upaya preventif juga bisa ditujukan untuk memperlambat penyebaran suatu penyakit.

Mencegah Nyamuk berkembang biak dengan upaya memberantas jentik nyamuk. Pemerintah Indonesia melalui Dinas Kesehatan telah mensosialisasikan kepada masyarakat tentang upaya pengendalian vektor DBD yang dapat dilakukan secara mandiri oleh masyarakat di rumah. Program tersebut dikenal dengan sebutan Pemberantasan Sarang Nyamuk dengan Menutup, Menguras dan Mendaur Ulang Plus (PSN 3M Plus) (Priesley et al., 2018).

PSN 3M Plus memberikan penjelasan tentang perilaku menghilangkan sarang nyamuk vektor DBD dan langkah untuk mengurangi kontak atau gigitan nyamuk *Aedes aegypti*. Mengingat bahwa sarang nyamuk *Aedes* banyak terdapat di dalam rumah sehingga tindakan ini dinilai perlu dilakukan oleh masyarakat untuk menekan angka kejadian DBD.

PSN 3M Plus merupakan contoh perilaku hidup sehat karena berkaitan dengan upaya pencegahan penyakit dengan memutus rantai

penularan DBD. PSN 3M Plus hendaknya dilaksanakan secara simultan dan terus-menerus oleh seluruh masyarakat. Tidak hanya masyarakat, lintas sektoral lainnya juga turut terlibat sebagai pendukung pengerjaan program tersebut.

Upaya pemberantasan sarang nyamuk (PSN) adalah upaya untuk memberantas nyamuk *Aedes aegypti*, dilakukan dengan cara:

- A. Menguras dengan menggosok tempat-tempat penampungan air sekurang-kurangnya seminggu sekali yang bertujuan untuk merusak telur nyamuk, sehingga jentik-jentik tidak bisa menjadi nyamuk atau menutupnya rapat-rapat agar nyamuk tidak bisa bertelur di tempat penampungan air tersebut.
- B. Mengganti air vas bunga, perangkap semut, air tempat minum burung seminggu sekali dengan tujuan untuk merusak telur maupun jentik nyamuk.
- C. Mengubur atau menyingkirkan barang-barang bekas dan sampah-sampah lainnya yang dapat menampung air hujan sehingga tidak menjadi tempat berkembang biaknya nyamuk.
- D. Mencegah barang-barang atau pakaian-pakaian yang bergelantungan di kamar ruang yang remang-remang atau gelap. Membuka tirai jendela setiap pagi. Dengan melakukan kegiatan PSN DBD secara rutin oleh masyarakat maka perkembang biakan penyakit di suatu wilayah tertentu dapat dicegah atau dibatasi.

Selain itu ditambah dengan cara lainnya (PLUS) yaitu dengan memelihara ikan pemakan jentik, menabur larvasida, menyemprot insektisida, menggunakan lotion anti nyamuk, memasang obat nyamuk, memeriksa jentik berkala sesuai dengan kondisi setempat.

Upaya Pemberantasan Sarang Nyamuk di Sekolah yaitu:

- a. Mencatat hasil pemantauan jentik
- b. Melaporkan hasil pemantauan jentik
- c. Pemantauan jentik di dalam dan di luar lingkungan sekolah
- d. Melaksanakan PSN di sekolah dan di rumah masing-masing seminggu sekali
- e. Gunakan pakaian lengan panjang

## 2.3 Nyamuk Penular Demam Berdarah *Dengue*

### 2.3.1 Siklus Hidup Nyamuk Penularan Demam Berdarah *Dengue*

Siklus hidup nyamuk penular DBD adalah dari telur kemudian menetas menjadi jentik (larva) kemudian berkembang menjadi pupa dan selanjutnya menjadi nyamuk dewasa. Perkembangan dari telur menjadi nyamuk membutuhkan waktu kurang lebih 9-10 hari.



Gambar 1 Siklus Hidup Nyamuk *Aedes Aegypti*

Sumber: Kementerian Kesehatan RI. 2016

Tahapan daur nyamuk *Aedes Aegypti* meliputi:

1. Telur

Telur berwarna hitam dan diletakkan satu persatu pada dinding perindukan. Ukurannya sangat kecil kira-kira 0,8 mm. Setiap kali bertelur, nyamuk betina akan mengeluarkan kurang lebih sebanyak 100 – 200 butir. Telur akan menetas menjadi jentik dalam waktu kurang lebih 2 hari setelah terendam air (Kementerian Kesehatan RI, 2016).

2. Jentik

Jentik kecil yang menetas dari telur akan tumbuh menjadi besar dengan panjang 0,5 – 1 cm. Jentik akan selalu bergerak aktif di dalam air. Gerakannya berulang-ulang dari bawah ke atas permukaan air untuk bernafas atau mengambil udara kemudian turun kembali ke bawah. Setelah 6-8 hari jentik tersebut akan berkembang menjadi pupa.

3. Pupa

Kepompong atau stadium pupa merupakan fase terakhir siklus nyamuk yang berada di dalam lingkungan air. Pada fase ini memerlukan waktu sekitar 2 hari pada suhu optimum atau lebih panjang pada suhu rendah dengan periode masa atau waktu tidak makan dan sedikit bergerak (Susanti & Suharyo, 2017).

4. Nyamuk Dewasa

Dengan ciri-ciri tubuh berwarna hitam dengan belang-belang putih pada kaki dan tubuhnya, Umur nyamuk *Aedes aegypti* rata-rata 2 minggu, tetapi ada yang dapat bertahan hingga 2-3 bulan

### **2.3.2 Tempat Perkembangbiakan**

Nyamuk *Aedes aegypti* berkembang biak di tempat penampung air untuk keperluan sehari-hari atau barang lain yang memungkinkan air tergenang dan tidak beralaskan tanah, misalnya: Bak mandi/WC, botol bekas, sampah plastik, tatakan pot tanaman, tatakan dispenser dan lain-lain yang dibuang sembarang tempat.

## **2.4 Konsep Juru Pemantau Jentik**

### **2.4.1 Pengertian Jumantik**

Juru Pemantau Jentik merupakan anggota masyarakat yang secara sukarela memantau keberadaan jentik nyamuk *Aedes aegypti* di lingkungannya dan melakukan Pemberantasan Sarang Nyamuk (PSN) secara rutin (Qona'ah A., et. al., 2019).

Menurut Kemenkes RI, tahun 2012 Jumantik merupakan orang yang berasal dari masyarakat, yang diberikan pelatihan untuk melaksanakan pemeriksaan jentik secara berkala dan terus-menerus serta menggerakkan masyarakat dalam melaksanakan pemberantasan sarang nyamuk DBD (Putu N., et. al., 2021).

Jumantik merupakan singkatan dari Juru Pemantau Jentik. Jumantik adalah orang-orang yang bertugas melakukan pemantauan secara rutin terhadap ada atau tidaknya jentik nyamuk *Aedes aegypti* pada tempat-tempat penampungan air di sekitar rumah

## **2.4.2 Juru Pemantau Jentik Cilik**

Kader Jumantik adalah anak sekolah dari berbagai jenjang pendidikan dasar dan menengah yang telah dibina dan dilatih sebagai juru pemantau jentik (jumantik) di sekolahnya (Rubandiyah Issri & Nugroho, 2018).

Wamantik adalah singkatan dari Siswa Pemantau Jentik. Sama dengan jumantik tugas wamantik adalah melakukan pengamatan mengenai keberadaan jentik nyamuk *Aedes Aegypti* di lingkungan sekolah

Jumantik Cilik adalah Juru Pemantau Jentik yang merupakan siswa sekolah yang secara sukarela memantau keberadaan jentik nyamuk *Aedes Aegypti* melalui Pembersantasan Sarang Nyamuk (PSN).

## **2.5 Konsep Anak Usia Sekolah**

### **2.5.1 Anak Usia Sekolah**

Anak usia sekolah adalah anak usia berusia 6-12 tahun. Di Indonesia usia tersebut adalah anak usia sekolah dasar. Anak usia sekolah merupakan fase usia setelah masa kanak-kanak menuju usia remaja. Biasanya memiliki rentang usia 6-12 tahun yang diawali anak masuk sekolah dasar (Hadi A, 2021)

Menurut Desmita, 2017 didalam (Indriani F, 2021) menyatakan bahwa Usia Anak Sekolah dibagi ke dalam dua tahap yaitu masa kanak-kanak awal (6-9 tahun) dan masa kanak-kanak akhir usia (10-12 tahun).

Menurut Suryobroto menyatakan bahwa, Masa anak usia sekolah dasar dibagi menjadi dua fase, yaitu fase kelas rendah dan fase kelas tinggi. Anak

fase kelas rendah berada pada usia 6 atau 7 hingga 9 tahun yang duduk di kelas 1, 2, dan 3, sementara fase kelas tinggi anak berada pada usia 10 hingga 12 tahun yang duduk di kelas 4, 5 dan 6 (Indriani, 2021).

### **2.5.2 Karakteristik Anak Sekolah Dasar**

Menurut Sardiman didalam (Marbun S, 2018) menyatakan bahwa “Karakteristik Siswa adalah keseluruhan pola tingkah laku dan kemampuan yang ada pada diri siswa sebagai hasil dari pembawaan dan lingkungan sosialnya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya.”

Terdapat empat jenis karakteristik siswa sekolah dasar dengan kelas rendah. Karakteristik pertama yaitu senang bermain. Karakteristik kedua adalah senang bergerak. Anak SD tidak dapat duduk tenang lebih dari 30 menit. Karakteristik ketiga adalah anak senang bekerja dalam kelompok. Dari pergaulan dengan teman sebaya, siswa belajar aspek-aspek penting dalam proses bersosialisasi. Karakteristik yang keempat adalah senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung (Irvan Syahrizal et al., 2022).

## **2.6 Konsep Perilaku**

Perilaku berasal dari kata “peri” dan “laku”. Peri berarti cara melakukan perbuatan, dan laku berarti perbuatan, kelakuan, cara menjalankan (Irvan, 2017). Perilaku adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang dapat diamati langsung maupun yang tidak dapat diamati dari luar (Rachmawati Chusniah, 2019). Proses pembentukan dan atau perubahan

perilaku dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berasal dari diri individu itu sendiri, antara lain susunan saraf pusat, persepsi, motivasi, emosi dan belajar. Susunan saraf pusat memegang peranan penting dalam perilaku manusia, karena perilaku merupakan perpindahan dari rangsangan yang masuk ke respon yang dihasilkan. Perubahan perilaku dalam diri seseorang dapat diketahui melalui persepsi. Persepsi adalah pengalaman yang dihasilkan melalui indra pendengaran, penciuman dan sebagainya.

Perilaku merupakan hasil daripada segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan,

### **2.6.1 Bentuk Perilaku**

Perilaku dapat dibedakan menjadi dua, yaitu (Kholid, 2018):

1. Perilaku Tertutup (*Covert Behavior*)

Respon seseorang terhadap stimulus masih terbatas pada reaksi perhatian, persepsi, pengetahuan atau kesadaran dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut, sehingga belum dapat diamati dengan jelas oleh orang lain.

2. Perilaku Terbuka (*Overt Behavior*)

Respon seseorang terhadap stimulus sudah dapat diamati oleh orang lain, atau sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktik.

### 2.6.2 Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Kesehatan

Menurut teori dasar dari Lawrence Green bahwa kesehatan seseorang dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor perilaku dan faktor diluar perilaku. Faktor perilaku dipengaruhi oleh 3 hal yaitu (Pakpahan. M. et al., 2021):

1. Faktor Predisposisi (*Predisposing factors*)

Faktor yang mempermudah terjadinya perilaku seseorang. Faktor-faktor ini terwujud dalam pengetahuan, sikap, kepercayaan, keyakinan, nilai-nilai, norma sosial dan sebagainya.

2. Faktor Pendukung (*Enabling factors*)

Faktor yang memfasilitasi suatu perilaku yaitu sarana dan prasarana

3. Faktor Pendorong (*Reinforcing factors*)

Faktor yang mendorong atau memperkuat terjadinya suatu perilaku. Yang terwujud dalam sikap dan perilaku petugas kesehatan atau petugas lain yang merupakan kelompok referensi perilaku masyarakat

### 2.6.3 Domain Perilaku

Bloom (1908) mengategorikan perilaku individu dalam tiga domain dalam kaitanya dengan tujuan Pendidikan, yaitu kognitif (cognitive), afektif (affective), dan psikomotor (pyschomotor). Teori Bloom kemudian berkembang dan dimodifikasi sebagai alat pengukuran hasil Pendidikan kesehatan yaitu pengetahuan, sikap dan tindakan (Nurmala Ira et al., 2018).

## **2.7 Pengetahuan**

Pengetahuan adalah suatu hasil dari rasa ingin tahu melalui proses sensoris, terutama pada mata dan telinga terhadap objek tertentu. Pengetahuan juga merupakan domain terpenting dalam terbentuknya perilaku (Purnamasari, I. & Raharyani, A., 2020).

Pengetahuan merupakan hasil “tahu dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan ini terjadi melalui panca indra manusia. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting bagi terbentuknya tindakan seseorang. Perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan (Rachmawati Chusniah, W., 2019).

### **2.7.1 Tingkat Pengetahuan**

Menurut Notoatmodjo (2018) pengetahuan secara garis besarnya terbagi menjadi 6 tahap antara lain Tahu (Know), Memahami (Comprehension), Aplikasi (Application), Analisis (Analysis), Sintesis (Synthesis) dan Evaluasi (Evaluation). Tahapan tersebut menggambarkan tingkat pengetahuan yang dimiliki seseorang:

a. Tahu (Know)

Pengetahuan yang dimiliki hanya sebatas ingatan saja, sehingga tahapan ini merupakan tahapan paling rendah dalam pengetahuan.

b. Memahami (Comprehension)

Pengetahuan definisikan menjadi kecakapan untuk menerangkan sesuatu dengan benar. Seseorang dapat memberikan penjelasan, menyimpulkan, dan menginterpretasikan pengetahuan tersebut.

c. Aplikasi (Application)

Pengetahuan yang dimiliki dapat diaplikasikan atau diterapkan pada kehidupan nyata.

d. Analisis (Analysis)

Analisis merupakan penjabaran dari materi ke dalam komponen-komponen yang saling berkaitan. Analisis dapat digunakan untuk menggambarkan, memisahkan, mengelompokkan, serta membandingkan sesuatu.

e. Sintesis (Synthesis)

Keterampilan seseorang dalam menghubungkan berbagai elemen pengetahuan yang ada membentuk model baru yang lebih komprehensif. Kemampuan yang dimaksud dalam hal ini adalah menyusun, merencanakan, mengkategorikan, menggambarkan serta menciptakan sesuatu.

f. Evaluasi (Evaluation)

Kemampuan terhadap penilaian terhadap suatu materi atau objek.

### **2.7.2 Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan**

Menurut Notoatmodjo (2018), faktor yang mempengaruhi pengetahuan antara lain:

1. Usia

Usia mempengaruhi pola pikir dan daya tangkap seseorang. Semakin bertambahnya usia maka semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya.

## 2. Pendidikan

Pendidikan mempengaruhi proses belajar, semakin tinggi pendidikan seseorang maka semakin mudah orang tersebut menerima informasi.

## 3. Media massa/informasi

Pengetahuan seseorang juga dipengaruhi oleh sumber informasi yang diperoleh baik itu melalui media cetak seperti koran, majalah, buku atau poster juga melalui media elektronik seperti internet, radio, TV maupun melalui petugas kesehatan atau orang yang ada di sekitar lingkungannya.

## 4. Sosial, budaya dan ekonomi

Budaya sangat berpengaruh terhadap tingkat pengetahuan, karena informasi akan diserap sesuai dengan budaya dan agama yang dimilikinya.

## 5. Lingkungan

Lingkungan merupakan segala sesuatu yang ada disekitar baik lingkungan fisik, biologis maupun sosial. Lingkungan dapat mempengaruhi proses masuk pengetahuan ke dalam individu. Hal ini terjadi karena adanya interaksi antara lingkungan dengan individu yang akan di respon sebagai pengetahuan.

## 6. Pengalaman

Suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan dengan mengulang kembali pengetahuan yang telah diperoleh dalam memecahkan masalah.

### **2.7.3 Cara Pengukuran Pengetahuan**

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan melalui angket (kuesioner) atau wawancara tentang materi yang akan diukur pada subjek penelitian atau yang biasa disebut responden (Rachmawati Chusniah, W., 2019).

Pengetahuan dibedakan menjadi tiga kategori yaitu baik, cukup dan kurang. Pertanyaan dengan empat (4) alternatif pilihan jawaban yaitu a, b, c, dan d. Nilai ukur benar 1 dan salah 0 dengan empat alternatif. Dinyatakan baik apabila mampu menjawab dengan benar 75-100% dari jumlah pertanyaan. Dinyatakan cukup apabila jawaban benar 56-75% sedangkan kurang apabila mampu menjawab benar kurang dari 55% dari jumlah pertanyaan.

## **2.8 Sikap**

### **2.8.1 Pengertian Sikap**

Sikap merupakan reaksi atau respons yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau objek. Sikap secara realitas menunjukkan adanya kesesuaian respon (Irwan, 2017).

### **2.8.2 Tingkatan Sikap**

Sikap dipakai untuk prediktor dari perilaku yang membuat respon seseorang ketika ia menerima stimulus dari lingkungan sekitar. Sikap ini akan lebih bersifat sebagai reaksi emosional yang ditunjukkan karena adanya

rangsangan tersebut, yang dibagi pada beberapa tingkatan (Nurmala, I., et. al, 2018):

1. Menerima (*receiving*), hal ini mampu terjadi jika saja individu tersebut memiliki sebuah kemauan untuk memperhatikan stimulus yang diterimanya
2. Merespon (*responding*), hal ini terjadi karena individu sudah memberikan sebuah reaksi yang terlihat pada perilakunya dengan stimulus yang sudah diterima
3. Menghargai (*valuing*), hal ini mampu terjadi karena individu mulai memberi sebuah penghargaan kepada stimulus yang diterima dan juga meneruskan stimulus tersebut kepada orang lain
4. Bertanggung jawab (*responsible*), hal ini mampu terjadi karena jika saja individu sudah menerima segala konsekuensi dari apa yang ia pilih dan juga sudah bersedia untuk bertanggung jawab akan hal tersebut.

### **2.8.3 Komponen Sikap**

Dilihat dari strukturnya, sikap terdiri atas tiga komponen yaitu komponen kognitif, komponen afektif, dan komponen konatif.

Adapun yang komponen yang membentuk sikap, antara lain (Azwar, 2013):

1. Kognitif

Komponen Kognitif berisi persepsi, kepercayaan, dan stereotipe yang dimiliki individu mengenai sesuatu. Persepsi dan kepercayaan seseorang mengenai objek sikap berwujud pandang (opini) dan sering

kali merupakan stereotipe atau sesuatu yang telah ada didalam pola pikirnya.

## 2. Afektif

Komponen afektif melibatkan perasaan atau emosi. Reaksi emosional kita terhadap suatu objek akan membentuk sikap positif atau negative terhadap objek tersebut. Reaksi emosional banyak ditentukan oleh kepercayaan terhadap suatu objek, yakni kepercayaan suatu objek baik atau tidak baik, bermanfaat atau tidak bermanfaat.

## 3. Konatif

Komponen konatif atau kecenderungan bertindak (berperilaku) dalam diri seseorang berkaitan dengan objek sikap. Perilaku seseorang dalam situasi tertentu dan dalam diatasi menghadapi stimulus tertentu, banyak ditentukan oleh kepercayaan dan perasaannya terhadap stimulus tersebut. Kecenderungan berperilaku secara konsisten, selaras dengan kepercayaan dan perasaan ini membentuk sikap individual.

### **2.8.4 Faktor Yang Mempengaruhi Sikap**

Faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan sikap, antara lain (Rachmawati Chusniah, W., 2019):

#### 1. Pengalaman Pribadi

Sikap diperoleh dari pengalaman yang akan menimbulkan pengaruh langsung terhadap perilaku berikutnya. Pengaruh langsung dapat berupa predisposisi perilaku yang akan dilaksanakan apabila kondisi dan situasi memungkinkan

## 2. Orang Lain

Seseorang cenderung memiliki sikap yang disesuaikan dengan sikap yang dimiliki oleh orang yang dianggap berpengaruh seperti orang tua, teman dekat, teman sebaya.

## 3. Kebudayaan

Kebudayaan dimana hidup akan mempengaruhi pembentukan sikap seseorang

## 4. Media Massa

Sebagai sarana komunikasi, berbagai media massa seperti televisi, surat kabar, radio dan internet mempunyai pengaruh dalam membawa pesan-pesan yang berisi sugesti yang dapat mengarah pada opini kemudian dapat mengakibatkan adanya landasan kognisi sehingga mampu membentuk sikap

## 5. Lembaga pendidikan dan Lembaga agama

Lembaga pendidikan serta Lembaga agama suatu system yang mempunyai pengaruh dalam pembentuk sikap, dikarenakan keduanya meletakkan dasar, pengertian dan konsep moral dalam diri individu. Pemahaman akan baik dan buruk antara sesuatu yang boleh dan tidak boleh dilakukan diperoleh dari pendidikan dan pusat keagamaan serta ajarannya.

## 6. Faktor Emosional

Tidak semua bentuk sikap ditentukan oleh situasi lingkungan dan pengalaman pribadi seseorang. Kadang-kadang suatu bentuk sikap

merupakan pernyataan yang didasari oleh emosi, yang berfungsi sebagai semacam pengalihan bentuk mekanisme ego.

### 2.8.5 Cara Pengukuran Sikap

Salah satu aspek yang sangat penting guna memahami sikap dan perilaku manusia adalah pengungkapan dan pengukuran sikap. Sikap merupakan respon evaluatif berbentuk positif maupun negatif. Hal ini berarti bahwa dalam sikap terkandung adanya preferensi atau rasa suka-tak suka terhadap suatu objek sikap (Azwar, 2013). Pengukuran Sikap melalui pertanyaan yang telah disusun dalam suatu instrumen yang telah ditentukan yaitu kuesioner dan langsung diberikan kepada subjek yang diteliti. Penggunaan skala likert dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengukur sikap. Skala sikap likert memuat jawaban yang berkisar sangat tidak setuju sampai dengan sangat setuju. Skala likert yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas 3 poin. Pertanyaan positif dengan poin 3 untuk jawaban setuju, 2 poin untuk jawaban ragu-ragu, 1 poin untuk jawaban tidak setuju. Pertanyaan negatif dengan 3 poin untuk jawaban tidak setuju, 2 poin untuk ragu-ragu, 1 poin jawaban setuju.

Untuk mengolah data hasil tingkat sikap menggunakan *skala likert* dengan rumus sebagai berikut (Azwar, 2013):

$$T = 50 + 10 \frac{(x - \bar{x})}{s}$$

Keterangan:

T : Tingkat skor responden

$x$  : Skor responden pada skala sikap yang hendak diubah menjadi skor T

$\bar{x}$  : Mean skor kelompok

$s$  : Deviasi standar skor kelompok

Skor sikap yang sudah diubah menjadi skor T akan dikategorikan sebagai berikut:

- 1) Sikap mendukung : skor T responden  $>$  Mean T
- 2) Sikap tidak mendukung : skor T responden  $<$  Mean T

## **2.9 Tindakan**

### **2.9.1 Pengertian Tindakan**

Tindakan adalah realisasi dari pengetahuan dan sikap terhadap perbuatan nyata. Tindakan juga merupakan respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk nyata atau terbuka (Irwan, 2017).

Tindakan adalah Gerakan atau perbuatan dari tubuh setelah mendapatkan rangsangan atau adaptasi dari dalam maupun luar tubuh suatu lingkungan. Secara biologis, sikap dapat dicerminkan dalam suatu bentuk tindakan, namun tidak pula dapat dikatakan bahwa sikap tindakan memiliki hubungan yang sistematis (Irwan, 2017).

### **2.9.2 Tingkatan Tindakan**

Tindakan adalah setelah seseorang mengetahui stimulus atau objek kesehatan kemudian mengadakan penilaian atau pendapat terhadap apa yang diketahui, proses selanjutnya diharapkan individu melakukan apa yang sudah diketahuinya atau disikapinya (dinilai baik). Praktik mempunyai beberapa tingkatan, yaitu (Adventus et al., 2020) :

- a. Respons terpimpin (*guided response*), dilakukan oleh individu dengan mengikuti panduan yang ada sesuai urutan yang benar dalam panduan tersebut.
- b. Mekanisme (*mechanism*), dilakukan oleh individu tanpa melihat panduan karena sudah menjadi kebiasaan apa yang dilakukan.
- c. Adopsi (*adoption*), dilakukan oleh individu yang sudah melakukan dengan baik sehingga perilaku tersebut dapat dilakukan modifikasi sesuai kondisi dan situasi yang dihadapi.

### **2.9.3 Faktor Yang Mempengaruhi Tindakan**

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi tindakan yaitu:

1. Pengalaman

Pengalaman adalah sesuatu yang meningkatkan kemampuan seseorang untuk melakukan tindakan. Pengalaman membangun seseorang untuk dapat mengambil tindakan lebih lanjut menjadi lebih baik karena mereka telah mengambil tindakan di masa lalu.

2. Motivasi

Motivasi ini mendorong seseorang untuk bertindak menurut tata cara yang diajarkan dan menimbulkan keinginan untuk melakukan berbagai tindakan.

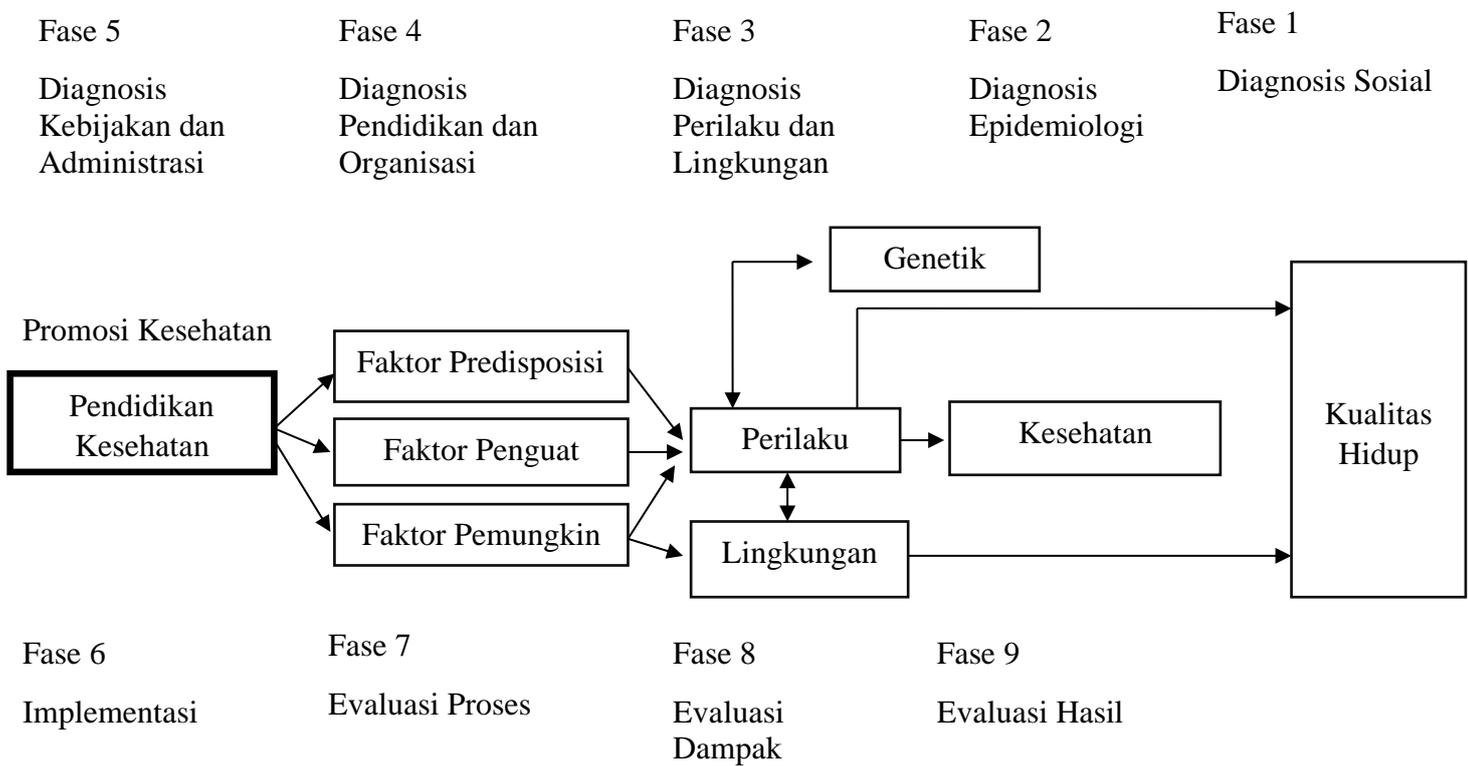
3. Keahlian

Keahlian yang dimiliki seseorang membuat mereka mampu melakukan tindakan atau keterampilan tertentu.

#### **2.9.4 Cara Pengukuran**

Pengukuran dapat dilakukan secara langsung yakni dengan mengobservasi tindakan atau kegiatan responden. Pengukuran praktik atau tindakan (*overt behavior*) juga dapat diukur dari hasil perilaku. Menggunakan Lembar Observasi dengan opsi jawaban “Ya atau Tidak”. Nilai ukur benar 1 dan salah 0. Dinyatakan baik apabila mampu menjawab dengan benar 75-100% dari jumlah pertanyaan. Dinyatakan cukup apabila jawaban benar 56-75% sedangkan kurang apabila mampu menjawab benar kurang dari 55% dari jumlah pertanyaan.

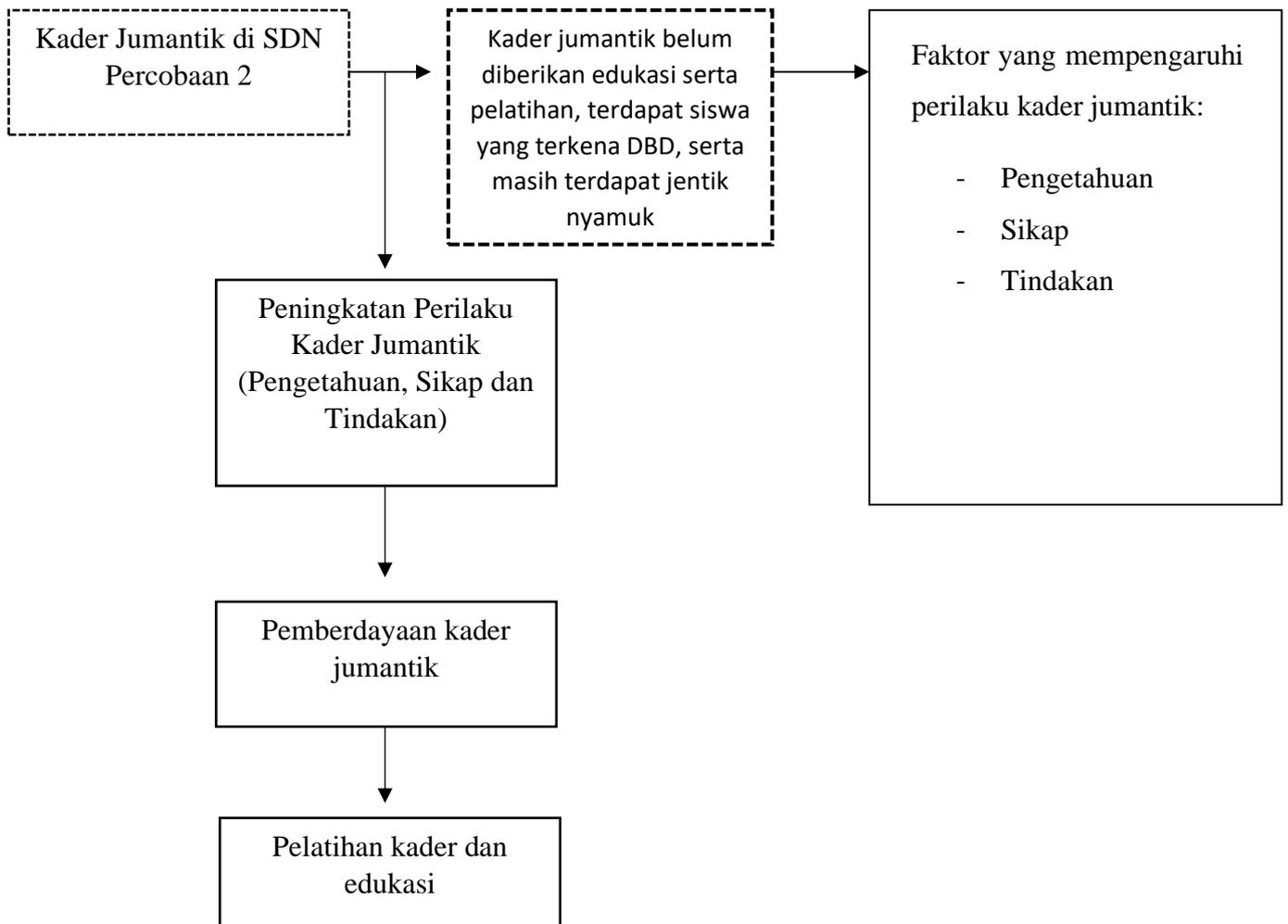
## 2.10 Kerangka Teori



Gambar 2.1 Kerangka Teori  
Teori Lawrence Green (1980) dalam Notoadmodjo, 2014

## 2.11 Kerangka Konsep

Berdasarkan latar belakang, tujuan penelitian dan tinjauan pustaka, maka kerangka konseptual disajikan dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Konsep

 : Variabel yang diteliti

 : Variabel yang tidak diteliti

## **2.12 Hipotesis**

H1: Adanya pengaruh pemberdayaan kader jumantik terhadap perilaku pencegahan DBD di SDN Percobaan 2 Kelurahan Pisang Candi Kota Malang