

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Pendidikan Kesehatan**

a. Pengertian Pendidikan kesehatan

Pendidikan kesehatan adalah upaya persuasi atau pembelajaran kepada masyarakat agar masyarakat mau melakukan tindakan - tindakan untuk memelihara, dan meningkatkan taraf kesehatannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan kesehatan adalah suatu bentuk kegiatan dengan menyampaikan materi tentang kesehatan yang bertujuan untuk mengubah perilaku sasaran (Notoatmodjo, 2010).

b. Tujuan Pendidikan Kesehatan

Tujuan dari Pendidikan kesehatan yaitu Terjadi perubahan sikap dan tingkah laku individu, keluarga, kelompok khusus dan masyarakat dalam membina serta memelihara perilaku hidup sehat serta berperan aktif dalam upaya mewujudkan derajat kesehatan yang optimal (Nursalam & Efendi, 2008).

##### **2. Media Edukasi Promosi Kesehatan**

Media merupakan alat bantu saluran komunikasi yang bermanfaat untuk mempermudah penyampaian pesan kesehatan pada masyarakat untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat (Apriliani et al., 2021).

Menurut (Notoatmodjo, 2005), media promosi Kesehatan dibagi menjadi 3, yaitu:

a. Media Cetak

Media cetak dapat sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan-pesan kesehatan, beberapa contohnya seperti booklet, leaflet, rubik dan poster. Booklet adalah media untuk menyampaikan pesan kesehatan dalam bentuk buku baik berupa tulisan maupun gambar. Leaflet adalah media penyampaian informasi yang berbentuk selebar kertas yang dilipat. Rubik adalah media yang berbentuk seperti 2 majalah yang membahas tentang masalah kesehatan. Kemudian poster adalah media cetak yang berisi pesan atau informasi kesehatan yang umumnya ditempel di tembok, tempat umum atau kendaraan umum.

b. Media Elektronik

Media elektronik merupakan suatu media bergerak yang dinamis, dapat dilihat dan didengar dalam menyampaikan pesan-pesan kesehatan. Contoh dari media elektronik adalah TV, radio, film, video film, cassette, CD, dan VCD.

c. Media Luar Ruangan

Media luar ruangan yaitu media yang menyampaikan pesannya diluar ruangan secara umum melalui media cetak dan elektronika secara statis, misalnya papan reklame, spanduk, pameran, banner dan TV layar lebar. Papan reklame adalah poster dalam ukuran besar yang dapat dilihat secara umum di pekerjaan. Spanduk adalah suatu

pesan dalam bentuk tulisan dan disertai gambar yang dibuat pada secarik kain dengan ukuran yang sudah ditentukan.

### **3. Media Vidio Animasi**

#### **a. Pengertian**

Video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit (Apriansyah, 2020).

#### **b. Tujuan**

Menurut (Galuh Ajeng Winelis, n.d.), Tujuan pembuatan video edukasi yaitu sebagai media komunikasi yang dapat menyampaikan pesan kepada khalayak. Sebagai media komunikasi yang baik video memiliki 3 tujuan yaitu:

##### **1) Sarana Informasi**

Video sebagai sarana informasi dapat menyampaikan informasi yang baik dan benar, sesuai dengan kenyataan, tidak direkayasa, masuk akal atau dibesar-besarkan.

##### **2) Sarana Pembelajaran**

Video sebagai sarana pembelajaran dapat memberikan pembelajaran yang positif sehingga dapat ditiru dan digunakan sebagai bahan ajar di sekolah dengan tujuan dapat meningkatkan pengetahuan, penanaman kognitif, psikomotorik dan pembentukan afektif.

### 3) Sarana Hiburan

Video yang menarik adalah yang dapat memberikan tontonan yang menghibur sekaligus dapat memasukan pesan positif baik dalam bentuk simbol, gambar atau dialog sehingga penonton baik sengaja maupun tidak sengaja memahami pesan yang disampaikan.

#### c. Kelebihan

Menurut (Johari et al., 2016), berikut adalah kelebihan dari media video animasi:

- 1) Video dapat dipakai dalam jangka waktu yang panjang dan kapan pun jika materi yang terdapat dalam video ini masih relevan dengan materi yang ada
- 2) Video merupakan media pembelajaran yang menyenangkan
- 3) Video mampu membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan membantu guru dalam proses pembelajaran
- 4) Video pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas dan mudah diakses

#### d. Kekurangan

Menurut (Johari et al., 2016), berikut adalah kekurangan dari media video animasi:

- 1) Memerlukan waktu yang panjang dalam proses pembuatannya
- 2) Video hanya dapat dipergunakan dengan bantuan komputer dan memerlukan bantuan proyektor dan speaker saat digunakan pada proses pembelajaran

- 3) dalam pembuatan video memerlukan biaya yang cukup besar

#### **4. Penyakit ISPA**

##### **a. Pengertian**

Infeksi Saluran Pernapasan Akut (ISPA) adalah penyakit saluran pernapasan atas atau bawah, biasanya menular, yang dapat menimbulkan berbagai spektrum penyakit yang berkisar dari penyakit tanpa gejala atau infeksi ringan sampai penyakit yang parah dan mematikan, tergantung pada patogen penyebabnya, faktor lingkungan, dan faktor pejamu (Dhayanithi & Brundha, 2020).

##### **b. Penyebab**

Menurut (Dhayanithi & Brundha, 2020), Terjadinya ISPA tertentu bervariasi menurut beberapa faktor. Penyebaran dan dampak penyakit berkaitan dengan:

- 1) Kondisi lingkungan (misalnya, polutan udara, kepadatan anggota keluarga, kelembaban, kebersihan, musim, temperatur).
- 2) Ketersediaan dan efektivitas pelayanan kesehatan dan langkah pencegahan infeksi untuk mencegah penyebaran (misalnya, vaksin, akses terhadap fasilitas pelayanan kesehatan, kapasitas ruang isolasi).
- 3) Faktor pejamu, seperti usia, kebiasaan merokok, kemampuan pejamu menularkan infeksi, status kekebalan, status gizi, infeksi sebelumnya atau infeksi serentak yang disebabkan oleh patogen lain, kondisi kesehatan umum.

- 4) Karakteristik patogen, seperti cara penularan, daya tular, faktor virulensi (misalnya, gen penyandi toksin), dan jumlah atau dosis mikroba (ukuran inokulum).

c. Gejala dan penularan

Gejalanya beragam dari demam, sakit tenggorokan, pilek dan hidung tersumbat, batuk kering gatal, batuk berdahak dan juga bisa menimbulkan komplikasi seperti radang paru-paru (pneumonia) dengan gejala sesak napas.

Cara penularan ISPA dapat ditularkan melalui air liur, darah, bersin, dan udara pernapasan yang mengandung kuman yang terhirup oleh orang sehat di saluran 14 pernapasan. Ada beberapa faktor yang dapat mempermudah penularan kuman (bakteri dan virus) yang membuat ISPA mudah menyebar di rumah yang memiliki ventilasi (sirkulasi udara) yang kurang dan banyak asap (baik asap rokok maupun asap api). Selain itu, orang yang bersin atau batuk tanpa menutup mulut dan hidungnya dengan mudah menyebarkan kuman ke orang lain (Waspada ISPA Dan Pneumonia – Dinas Kesehatan Kota Surabaya.).

d. Pencegahan

Pencegahan utama ISPA adalah dengan menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat. Beberapa cara yang dapat dilakukan, yaitu (Sabila, 2021):

- 1) Menjaga kebersihan lingkungan rumah.

- 2) Menjaga sirkulasi udara lingkungan rumah.
- 3) Menghindari dari asap rokok.

e. Kelompok usia yang rentan terkena ISPA

Usia mempunyai pengaruh yang cukup besar untuk terjadinya ISPA, penyakit ISPA ini dapat menyerang siapa saja mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, bahkan orang yang sudah lanjut usia terutama orang yang daya tahan tubuhnya lemah. Risiko tinggi ISPA berada dalam kelompok umur kurang dari 1 tahun dan kelompok umur 24 tahun ke atas. Pada kelompok umur 24 tahun ke atas kerentanan terhadap ISPA terjadi karena tingkat imunitas seseorang dan aktivitas yang lebih banyak di luar rumah sehingga lebih banyak terpapar udara yang mengandung agen penyakit ISPA. Namun, berbeda dengan hasil penelitian Lega (2016) yang menyatakan bahwa kelompok usia yang paling rentan terkena ISPA adalah bayi dan balita, karena sistem imunitasnya masih lemah dan belum sempurna sehingga lebih berisiko terkena pajanan penyakit (Firza.).

## **5. Pengetahuan**

a. Pengertian

Menurut (Notoatmodjo, 2010), pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indra yang dimilikinya (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Pengetahuan seseorang terhadap objek mempunyai intensitas atau tingkat yang berbeda-beda. Secara garis besarnya dibagi dalam 6 tingkat pengetahuan, yakni:

1) Tahu (*know*)

Tahu diartikan hanya sebagai *recall* (memanggil) memori yang telah ada sebelumnya setelah mengamati sesuatu.

2) Memahami (*comprehension*)

Memahami suatu objek bukan sekedar tahu terhadap objek tersebut, tidak sekedar dapat menyebutkan, tetapi orang tersebut harus dapat menginterpretasikan secara benar tentang objek yang diketahui tersebut.

3) Aplikasi (*application*)

Aplikasi diartikan apabila orang yang telah memahami objek yang dimaksud dapat menggunakan atau mengaplikasikan prinsip yang diketahui tersebut pada situasi yang lain.

4) Sintesis (*synthesis*)

Sintesis menunjuk suatu kemampuan seseorang untuk merangkum atau meletakkan dalam suatu hubungan yang logis dari komponen-komponen pengetahuan yang dimiliki.

5) Analisis (*analysis*)

Analisi adalah kemampuan seseorang untuk menjabarkan dan atau memisahkan, kemudian mencari hubungan antara komponen-komponen yang terdapat dalam suatu masalah atau objek yang diketahui.

6) Evaluasi (*evaluation*)



Evaluasi berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu objek tertentu. Penilaian ini dengan sendirinya didasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau norma-norma yang berlaku dimasyarakat.

#### b. Cara Mengukur Pengetahuan

Pengukuran tingkat pengetahuan kuisisioner berdasarkan skor responden dapat dikelompokkan menjadi: (Notoatmodjo, 2018)

- 1) Baik, dengan presentase 76% - 100%
- 2) Cukup, dengan presentase 56% - 75%
- 3) Kurang, dengan presentase < 56%

#### c. Faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Terdapat 8 hal yang mempengaruhi pengetahuan yaitu (Notoatmodjo, 2010):

##### 1) Pendidikan

Tingkat pengetahuan seseorang akan membantu orang tersebut untuk lebih mudah menangkap dan memahami suatu informasi. Semakin tinggi pendidikan seseorang maka tingkat pemahaman juga meningkat serta tepat dalam pengambilan sikap.

##### 2) Pekerjaan

Lingkungan pekerjaan dapat menjadikan seseorang mendapatkan pengalaman dan pengetahuan, baik secara langsung maupun tidak langsung.

### 3) Pengalaman

Pengalaman merupakan sebuah kejadian atau peristiwa yang pernah dialami oleh seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

### 4) Usia

Umur seseorang yang bertambah dapat membuat perubahan pada aspek fisik psikologis, dan kejiwaan. Dalam aspek psikologis taraf berfikir seseorang semakin matang dan dewasa. Semakin bertambah umur seseorang, semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya sehingga akan lebih mampu untuk menerima pengetahuan atau informasi yang baik.

### 5) Kebudayaan

Kebudayaan tempat dimana kita dilahirkan dan dibesarkan mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap terbentuknya cara berfikir dan perilaku kita.

### 6) Minat

Minat merupakan suatu bentuk keinginan dan ketertarikan terhadap sesuatu. Minat menjadikan seseorang untuk mencoba dan menekuni suatu hal dan pada akhirnya dapat diperoleh pengetahuan yang lebih mendalam.

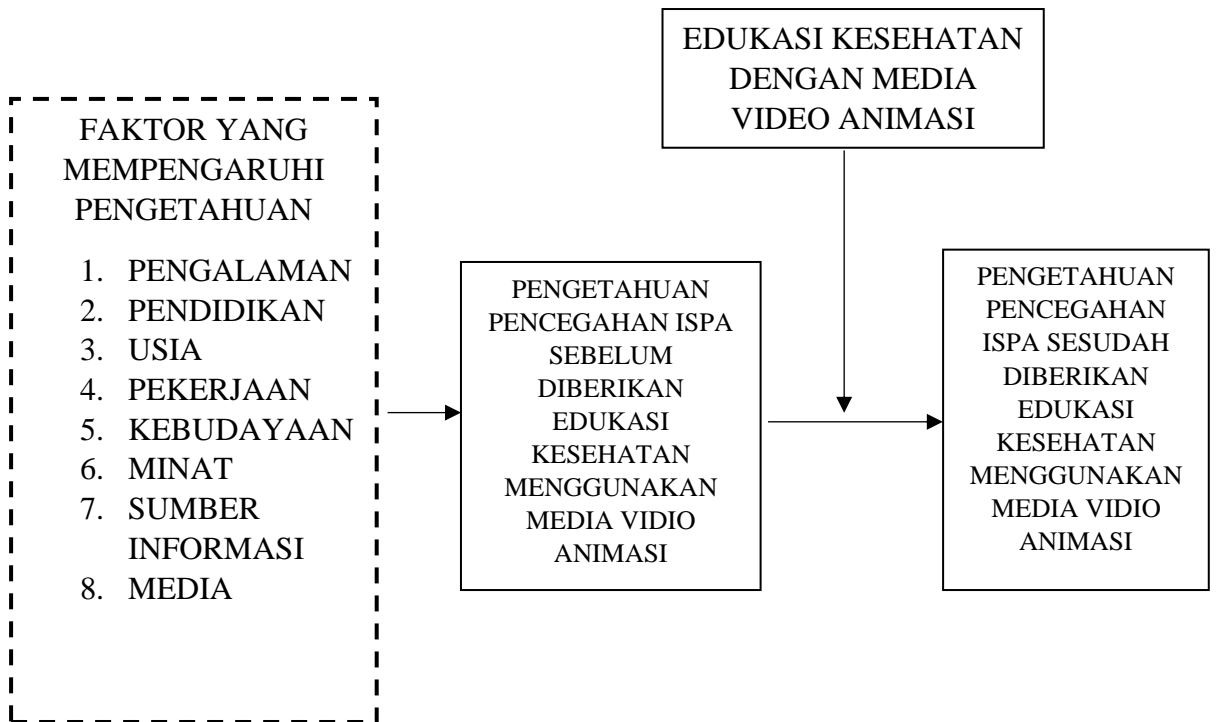
7) Sumber informasi

Pengetahuan juga dipengaruhi oleh sumberinformasi atau bacaan yang berguna bagi perluasan cakrawala pandang atau wawasan sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan dapat dijadikan tempat bertanya tentang berbagai pengetahuan untuk memenuhi apa yang ingin di capai.

8) Media

Contoh media yang didesain secara khusus untuk mencapai masyarakat luas seperti televisi, radio, koran, majalah, dan internet.

## B. Kerangka Konsep



Keterangan:

————— : yang diteliti

----- : yang tidak diteliti

## C. Hipotesis Penelitian

Ha: ada pengaruh media video animasi terhadap pengetahuan pencegahan penyakit ISPA pada siswa SMP 18 Kota Malang.