

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Pendidikan Kesehatan

2.1.1 Pengertian Pendidikan Kesehatan

Pendidikan adalah pengetahuan atau kemampuan yang diperoleh seseorang melalui proses belajar dan latihan sehingga dapat secara mandiri memecahkan masalah (Triyana et al., 2022). Pendidikan kesehatan adalah semua kegiatan yang mencakup yang memberikan dan meningkatkan pengetahuan, sikap, dan praktek individu, kelompok, dan masyarakat tentang pemeliharaan dan peningkatan kesehatan (Puastiningsih, 2017).

Pendidikan kesehatan adalah suatu proses perubahan perilaku yang dinamis dimana perubahan itu bukan sekedar transfer informasi atau teori dari satu orang ke orang lain atau seperangkat prosedur melainkan adalah perubahan kesadaran dalam individu, kelompok, atau masyarakat (Sari, 2013). Jadi, pendidikan kesehatan adalah suatu proses perubahan perilaku sehat pada individu, kelompok, atau masyarakat untuk memelihara dan meningkatkan kesehatan berdasarkan kesadaran diri (Puastiningsih, 2017).

2.1.2 Tujuan Pendidikan Kesehatan

Pendidikan kesehatan bertujuan mengubah perilaku yang tidak sehat menjadi perilaku yang lebih sehat dan dapat mengambil tanggung jawab atas kesehatan diri sendiri (Sari, 2013). Secara terperinci tujuan dari pendidikan kesehatan adalah sebagai berikut (Widodo, 2014):

1. Meningkatkan kemampuan masyarakat untuk memelihara dan meningkatkan kesehatannya
2. Menjadikan kesehatan sebagai kebutuhan primer masyarakat
3. Meningkatkan pembangunan dan pemanfaatan sarana prasarana kesehatan yang tepat
4. Meningkatkan akuntabilitas pribadi dan kesadaran kesehatan masyarakat
5. Mencegah atau menghilangkan penularan penyakit
6. Memotivasi masyarakat untuk mau memajukan (meningkatkan kesehatan), mencegah (prevent), menyembuhkan, dan merehabilitasi (penyembuhan dan pemulihan).

2.1.3 Media Pendidikan Kesehatan

Media pendidikan kesehatan berfungsi sebagai sarana komunikasi untuk pesan-pesan yang berhubungan dengan kesehatan. Media terbagi dalam tiga kategori: papan, elektronik, dan media cetak (Puastiningsih, 2017):

1. Media cetak
 - a) Buklet: untuk mengirim pesan melalui cara tertulis atau visual, biasanya kepada orang yang dapat membaca
 - b) Leaflet: menyampaikan pesan melalui lembaran terlipat yang biasanya berisi tulisan atau gambar, atau keduanya.
 - c) Flyer: berbentuk seperti leaflet tetapi tidak terlipat

- d) Flip chart (lembar balik): informasi kesehatan yang disajikan dalam bentuk buku/lembar balik. Biasanya dibelakangnya terdapat gambar dan pesan disertai kalimat dan informasi tentang gambar tersebut.
- e) Rubrik atau artikel di surat kabar atau majalah yang membahas isu atau masalah kesehatan.
- f) Poster: berupa lembar cetakan dengan pesan-pesan kesehatan yang biasanya ditempel di dinding tempat umum dan kendaraan.
- g) Foto: suatu gambar berisi informasi kesehatan

2. Media elektronik

- a) Televisi: media televisi dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kesehatan dalam bentuk drama, sinetron, forum diskusi, tanya jawab terkait kesehatan, pidato (ceramah), spot TV, dan kuis.
- b) Radio: penyampaian pesan atau informasi kesehatan melalui media radio juga dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti sandiwara radio, obrolan (tanya jawab), ceramah, radio spot, dan lain sebagainya.
- c) Video: penyampaian informasi kesehatan dapat melalui penayangan video atau pemutaran video yang telah di edit atau di rekam
- d) *Slide*: penyampai pesan kesehatan berupa tulisan yang disajikan dalam bentuk *power point* yang kemudian dipresentasikan
- e) Film: serangkaian gambar bergerak yang telah diatur dalam sebuah skrip yang mengandung pesan kesehatan

3. Media papan (*bill board*): pesan atau informasi kesehatan dapat dipasang di papan media (juga dikenal sebagai baliho) yang ditempatkan di tempat umum. Pesan yang ditulis di atas lembaran dan dipasang di kendaraan transportasi umum seperti bus dan taksi adalah bentuk lain dari media papan.

2.2 Konsep Multimedia

2.2.1 Pengertian Multimedia

Multimedia berasal dari kata latin "multi," bila digunakan sebagai kata benda, berarti "banyak" atau "berbagai.", sedangkan kata latin "medium," yang berarti "sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan dan membawa informasi atau pesan”, jadi multimedia adalah sesuatu yang membawa beberapa informasi (Rachmat et al., 2012). Multimedia adalah gabungan dari teks, grafik, gambar, foto, animasi, dan audio yang berfungsi sebagai alat untuk memperjelas pesan dan tujuan yang hendak disampaikan (Widya et al., 2022).

Multimedia didefinisikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafis, suara, animasi, dan komponen video yang disajikan secara digital. (Oka, 2022). Selama proses pembelajaran, multimedia merupakan sistem yang membantu guru dan siswa berkomunikasi (Gunawan et al., 2015). Multimedia dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang disengaja, terarah, dan terkendali dengan cara merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik (Hatibie, 2019).

2.2.2 Karakteristik Multimedia

Karakteristik multimedia biasanya terdiri dari beberapa media yang konvergen, interaktif, dan mampu mengakomodasi tanggapan pengguna, bersifat mandiri, menyediakan pengguna dengan konten yang nyaman dan lengkap, memberikan pengguna akses tanpa bimbingan orang lain, dan berfungsi untuk meningkatkan tanggapan pengguna secepat dan sesering mungkin (Hatibie, 2019). Ada 4 karakteristik mendasar dari sistem multimedia yaitu (Rachmat et al., 2012):

1. Sistem multimedia adalah sistem yang terintegrasi,
2. Sistem multimedia adalah sistem yang dikendalikan oleh komputer,
3. Sebagai informasi yang direpresentasikan secara digital
4. Dalam kebanyakan kasus, antar muka media tampilan akhir bersifat interaktif.

2.2.3 Jenis-Jenis Multimedia

Multimedia dikelompokkan menjadi 3 jenis, diantaranya adalah sebagai berikut (Ilmiani et al., 2020) :

1. Multimedia interaktif

Multimedia interaktif merupakan multimedia yang memungkinkan pengguna memilih apa dan kapan komponen multimedia dikirim atau ditampilkan.

2. Multimedia hiperaktif

Unsur-unsur dari jenis multimedia ini terkait dengan pengguna yang mengendalikannya, dengan kata lain jenis multimedia ini terhubung ke jenis multimedia lainnya melalui banyak link.

3. Multimedia linier

Multimedia ini bersifat pengguna hanya menonton dan menikmati produk saja. Contoh betuk multimedia linier salah satunya adalah film. Multimedia linier adalah multimedia yang berjalan secara sekuensial (berurutan), tidak memiliki pengontrol, dan tidak dapat dioperasikan oleh penggunanya (Hatibie, 2019)

2.2.4 Kelebihan Multimedia

Multimedia memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat dijadikan sebagai media edukasi, diantaranya adalah sebagai berikut (Wati, 2010):

1. Membantu dan mempermudah proses belajar secara mandiri sehingga dapat mengatasi kelemahan pembelajaran secara klasikal
2. Mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan karena terdapat contoh dan ilustrasi
3. Mengakomodasi gaya belajar yang bersifat visual dan auditori
4. Dapat mengatasi masalah belajar siswa yang terkait dengan pembelajaran terpadu.

2.2.5 Kekurangan Multimedia

Multimedia memiliki beberapa kekurangan, diantaranya adalah sebagai berikut (Hatibie, 2019):

1. Peralatan untuk komputer yang tidak sesuai standar
2. Beberapa guru tidak dapat membuat perangkat lunak sendiri sehingga memerlukan biaya yang mahal untuk membeli perangkat lunak yang sudah jadi
3. Siswa memiliki kemampuan mengoperasikan komputer yang berbeda-beda
4. Beberapa siswa masih belum mahir menggunakan komputer ketika belajar

2.3 Konsep Perilaku

2.3.1 Pengertian Perilaku

Perilaku adalah tanggapan atau reaksi terhadap suatu rangsangan dari luar (Pakpahan et al., 2021). Perilaku merupakan segala sesuatu yang dilakukan organisme, termasuk perilaku tertutup dan terbuka seperti berpikir dan merasakan (Pierce & Cheney, 2013). Perilaku terbagi menjadi menjadi 2 kategori, yaitu (Kholid, 2018):

1. Covert behavior, ketika respons terhadap rangsangan tidak dapat diamati secara langsung oleh orang lain
2. Overt behavior, atau perilaku terbuka, terjadi ketika respons terhadap suatu stimulus dapat dilihat oleh orang lain atau sudah terwujud dengan sendirinya.

Perilaku kesehatan merupakan karakteristik pribadi, termasuk keadaan dan sifat afektif dan emosional, seperti pola perilaku, tindakan, dan kebiasaan terbuka yang berkaitan dengan pemeliharaan kesehatan, pemulihan kesehatan, dan promosi kesehatan (Pakpahan et al., 2021). Tindakan individu, kelompok, dan organisasi, termasuk perubahan sosial, pembuatan dan penerapan kebijakan, peningkatan keterampilan mengatasi, dan peningkatan kualitas hidup, semuanya adalah contoh perilaku kesehatan (Pakpahan et al., 2021).

2.3.2 Domain Perilaku

Perilaku terdiri dari 3 domain yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor (Pakpahan et al., 2021). Teori tersebut kemudian dimodifikasi untuk mengukur luaran pendidikan kesehatan sehingga domain perilaku menjadi pengetahuan, sikap, dan tindakan (Conner, 2015). Perilaku terdiri dari 2 determinan, diantaranya adalah sebagai berikut (Pakpahan et al., 2021) :

1. Faktor internal atau faktor yang menentukan karakter seseorang, seperti sifat bawaan seperti tingkat kesejahteraan emosional dan jenis kelamin
2. Faktor eksternal, seperti pengaruh lingkungan fisik individu maupun faktor sosial, budaya, ekonomi, politik, dan lainnya Faktor dari lingkungan seseorang ini seringkali mendominasi perilaku seseorang.

2.3.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku

Proses terbentuknya perilaku seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor, diantaranya adalah sebagai berikut (Pakpahan et al., 2021):

1. Niat

Niat individu untuk bertindak mengenai kesehatan atau perawatan kesehatan mereka

2. Dukungan sosial dari masyarakat sekitar

Perilaku seseorang biasanya membutuhkan dukungan dari masyarakat sekitarnya. Ketika seseorang melakukan perilaku yang tidak didukung oleh masyarakat di sekitarnya, mereka akan merasa tidak nyaman

3. Sumber informasi

Seseorang yang memiliki penjelasan lengkap tentang tindakan yang akan dilakukannya maka akan lebih cenderung mengikutinya.

4. Otonomi pribadi

Seseorang dalam hal ini mengambil tindakan atau membuat keputusan.

5. Situasi

Perilaku membutuhkan kondisi dan situasi yang tepat untuk melakukan tindakan apapun. Kondisi dan situasi memiliki pemahaman yang komprehensif tentang fasilitas dan kemampuan yang tersedia saat ini.

2.3.4 Teori Perubahan Perilaku

Proses perubahan perilaku melalui 5 tahapan, yaitu (Irwan, 2017):

1. *Awareness*

Awareness merupakan suatu tahap kesadaran seseorang akan keberadaan ide baru

2. *Interest*

Interest merupakan suatu tahap memperhatikan konsep baru/ide baru

3. *Evaluation*

Evaluation merupakan suatu tahap menilai ide baru yang telah didapatkan

4. *Trial*

Trial merupakan suatu tahap seseorang telah mulai mencoba menerapkan suatu ide baru yang telah didapatkan

5. *Adoption*

Adoption merupakan suatu tahap seseorang merasa tertarik terhadap ide baru yang kemudian menerima ide tersebut. Tahap adopsi ini setelah suatu inovasi diterima atau ditolak, menjadi tidak berarti lagi karena keadaan akan berubah akibat pengaruh lingkungan. Setiap orang memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan sesuatu yang baru.

Perubahan perilaku dilasifikasikan menjadi 3, di antaranya adalah sebagai berikut (Pakpahan et al., 2021):

1. *Natural Changes*

Perilaku manusia berubah sepanjang waktu. Peristiwa alamiah merupakan penyebab dari beberapa perubahan tersebut. Anggota masyarakat yang bersangkutan juga akan mengalami perubahan lingkungan fisik, sosial budaya, dan ekonomi jika terjadi perubahan pada masyarakat sekitarnya

2. *Planned Change*

Individu itu sendiri yang merencanakan agar perubahan ini terjadi.

Misalnya, seseorang yang banyak merokok pernah mengalami batuk yang sangat mengganggu. Dia memutuskan untuk mulai merokok lebih sedikit, dan dia berhenti merokok pada hari yang sama.

3. *Readiness to Change*

Sebagian masyarakat sangat cepat menerima inovasi atau perubahan, sedangkan sebagian lainnya sangat lambat menerimanya. Hal tersebut disebabkan oleh kemauan atau ketersediaan untuk berubah masing-masing individu. Terlepas dari keadaan, setiap orang dalam masyarakat terbuka untuk berubah.

2.4 Konsep Pengetahuan

2.4.1 Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil dari rasa ingin tahu melalui penggunaan indera, terutama mata dan telinga, untuk mengidentifikasi suatu objek selain itu, pengetahuan memainkan peran paling signifikan dalam pembentukan perilaku (Purnamasari & Raharyani, 2020). Jika suatu tindakan didasarkan pada pengetahuan, perilaku itu akan bertahan selamanya namun, jika tidak didasari kesadaran dan pengetahuan hal itu tidak akan bertahan lama (Silviana, 2014).

Sesorang yang pernah mengalami suatu objek tertentu melalui indera pengelihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan sentuhan dikatakan memiliki pengetahuan (Puastiningsih, 2017). Pengetahuan memiliki peran penting dalam menentukan perilaku seseorang, tanpa pengetahuan seseorang

tidak dapat mengambil keputusan dan menentukan tindakan terhadap masalah yang sedang dihadapi.

2.4.2 Tingkatan Pengetahuan

Tingkat pengetahuan seseorang berbeda-beda. Pengetahuan terbagi menjadi 6 tingkat dalam domain kognitif, yaitu (Puastiningsih, 2017):

1. Tahu (*know*)

Tahu adalah tingkat pengetahuan yang paling rendah dan ditunjukkan dengan mengingat kembali materi yang dipelajari sebelumnya dan mengetahui cara menyebutkan, mendeskripsikan, mendefinisikan, dan menyatakan.

2. Memahami (*comprehevion*)

Memahami merupakan kemampuan menafsirkan dan menjelaskan objek yang diketahui secara benar. Orang harus mampu menjelaskan, memberikan contoh, menyampaikan, dan memprediksi materi atau objek yang dipelajari agar dapat memahaminya.

3. Aplikasi (*application*)

Aplikasi adalah seseorang yang memahami objek dimaksud mampu menggunakan atau menerapkan prinsip-prinsip yang diketahui dalam konteks lain. Misalnya, menerapkan etika batuk dan bersin dalam kehidupan sehari-hari

4. Analisis (*analysis*)

Menganalisis merupakan kemampuan untuk menggambarkan suatu bahan atau objek dalam komponen-komponennya yang masih dalam

struktur organisasi dan masih dalam hubungan satu sama lain. Seseorang dikatakan mampu menganalisis jika mampu menggambarkan, membedakan, memisahkan, dan mengelompokkan.

5. Sintesis (*synthesis*)

Sintesis adalah kemampuan untuk menggabungkan atau menghubungkan komponen yang berbeda menjadi satu kesatuan yang baru.

6. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi adalah kemampuan untuk membenarkan atau menilai suatu objek dengan menggunakan kriteria sendiri atau kriteria yang ada.

2.4.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Pengetahuan seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah sebagai berikut (Silviana, 2014):

1. Pendidikan

Pendidikan adalah suatu upaya untuk mengembangkan kepribadian dan keterampilan baik di dalam maupun di luar sekolah. Pendidikan mempengaruhi cara orang belajar, dan semakin tinggi pendidikan seseorang, semakin mudah bagi orang untuk berbagi informasi. Pendidikan dan pengetahuan terkait erat, sehingga masuk akal bahwa seseorang dengan pendidikan yang lebih tinggi akan memiliki lebih banyak pengetahuan secara keseluruhan.

2. Media informasi

Pendidikan formal maupun informal menghasilkan informasi yang berguna yang berpotensi memiliki efek jangka pendek (langsung) atau jangka panjang yang mengakibatkan peningkatan atau perubahan pengetahuan. Informasi memiliki dampak yang signifikan terhadap pembentukan kepercayaan dan pendapat masyarakat. Pada intinya, media informasi menghasilkan pesan yang berisi saran yang dapat mempengaruhi pendapat seseorang dalam rangka menyampaikan informasi sebagai suatu tugas. Ketika informasi baru tersedia maka berfungsi sebagai landasan kognitif baru untuk membentuk pengetahuan.

3. Sosial budaya dan ekonomi

Kebiasaan dan tradisi yang berlaku akan menunjukkan baik atau buruk kepada seseorang, maka seseorang tersebut secara tidak langsung telah memperoleh pengetahuan. Ketersediaan fasilitas yang diperlukan untuk memperoleh pengetahuan juga akan ditentukan oleh status ekonomi seseorang.

4. Lingkungan

Lingkungan adalah aspek fisik, biologis, dan sosial yang ada di sekitar individu. Proses penyampaian pengetahuan kepada individu di lingkungan dipengaruhi oleh lingkungan. Hal ini terjadi karena setiap individu akan merespon dengan pengetahuan ada tidaknya interaksi timbal balik.

5. Pengalaman

Pengalaman sebagai sumber pengetahuan adalah metode untuk memperoleh kebenaran pengetahuan dengan menerapkan pengetahuan sebelumnya untuk memecahkan masalah. Pengalaman kerja membantu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan profesional. Pengalaman kerja akan membantu mengembangkan keterampilan membuat keputusan yang merupakan hasil integrasi ilmiah dan penalaran etis.

6. Usia

Pola pikir dan daya tangkap seseorang dipengaruhi oleh usia. Seiring bertambahnya usia, pola pikir juga akan berkembang maka pengetahuan juga ikut berkembang juga.

2.4.4 Pengukuran Tingkat Pengetahuan

Pengetahuan dapat diukur melalui wawancara atau angket (Puastiningsih, 2017). Pengukuran dilakukan dengan menyediakan seperangkat alat tes atau angket mengenai objek pengetahuan yang akan diukur. Selain itu, dilakukan evaluasi dimana setiap jawaban yang benar terhadap setiap pertanyaan mendapat nilai 1, dan setiap tanggapan yang salah menerima nilai 0 (Notoatmodjo, 2007). Evaluasi dilakukan dengan membandingkan jumlah skor jawaban dengan skor yang diharapkan (tertinggi), yaitu 100%. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase adalah sebagai berikut (Notoatmodjo, 2007):

$$p = f/n \times 100\%$$

Keterangan:

p: presentasi

f: frekuensi dari seluruh alternatif jawaban yang menjadi pilihan yang telah dipilih responden atas pernyataan yang diajukan

n: jumlah frekuensi seluruh alternatif jawaban yang menjadi pilihan responden

Selanjutnya pengetahuan seseorang dapat diketahui dan diinterpretasikan dengan skala yaitu:

- 1) Baik : hasil presentasi 76%-100%
- 2) Cukup : hasil presentasi 56%-75%
- 3) Kurang : hasil presentasi <56%

2.4.4.1 Pengukuran Tingkat Pengetahuan tentang Etika Batuk dan Bersin

Pengukuran tingkat pengetahuan tentang etika batuk dan bersin dapat dilakukan dengan cara menyebar angket atau kuesioner. Kuesioner berupa pilihan ganda yang berisikan soal tentang etika batuk dan bersin meliputi pengertian dan tata cara etika batuk dan bersin yang benar (Triutami. H, 2020). Pemberian kuesioner dilakukan disaat sebelum dan sesudah edukasi disampaikan (Triyana et al., 2022).

Pertanyaan dalam kuesioner yang diberikan dapat berupa pertanyaan tindakan yang harus dilakukan setelah melaksanakan etika batuk dan bersin seperti tindakan membuang tisu di tempat sampah dan mencuci tangan setelah menutup mulut dan hidung (Triyana et al., 2022). Materi pendidikan kesehatan yang peneliti berikan kepada responden

disebutkan dalam pertanyaan pada kuesioner namun, validitas dan ketergantungan kuesioner diperiksa sebelum diberikan (Hudzaifah, 2021).

2.5 Konsep Sikap

2.5.1 Pengertian Sikap

Sikap adalah reaksi atau respons tertutup terhadap suatu stimulus atau objek tertentu. Manifestasi sikap tidak dapat diamati secara langsung dan hanya dapat diinterpretasikan. Respons emosional terhadap rangsangan sosial merupakan hal yang biasa dalam kehidupan sehari-hari dan sikap secara signifikan mengungkapkan kesesuaian respon terhadap rangsangan (Notoatmodjo, 2012).

Sikap adalah sebuah penilaian yang ditunjukkan dengan pernyataan menerima, menolak, atau mengabaikan (Kurniawan et al., 2018). Sikap merupakan reaksi evaluatif terhadap sesuatu yang diberikan baik berbentuk positif ataupun negatif (Rijal & Bachtiar, 2015).

2.5.2 Tingkatan Sikap

Sikap seseorang terbagi menjadi 4 tingkatan, diantaranya adalah sebagai berikut (Notoatmodjo, 2012) :

1. Menerima (*receiving*)

Menerima adalah ketika subjek menunjukkan bahwa menginginkan dan memperhatikan stimulus (objek) yang diberikan.

2. Merespon (*responding*)

Merespon adalah suatu perasaan untuk menanggapi pertanyaan, mengerjakan tugas, dan menyelesaikannya.

3. Menghargai (*valuing*)

Menghargai berarti bahwa subjek menempatkan nilai positif pada hal-hal atau rangsangan, seperti berbicara dengan orang lain dan mengundang atau mendorong mereka untuk merespon.

4. Bertanggung Jawab (*responsible*)

Bertanggung jawab untuk sesuatu yang dipilih dengan segala risiko adalah tingkatan sikap yang paling tinggi.

2.5.3 Faktor yang Mempengaruhi Sikap

Sikap dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah sebagai berikut (Azwar, 2013):

1. Pengalaman pribadi

Pembentukan sikap dapat didasarkan pada pengalaman pribadi jika pengalaman tersebut membuat seseorang sulit untuk melupakan dan meninggalkan kesan yang membekas. Akibatnya, akan lebih mudah membentuk sikap jika pengalaman pribadi tersebut berada dalam konteks emosional.

2. Pengaruh orang lain yang dianggap penting

Orang cenderung memiliki sikap yang sama atau mirip dengan yang mereka anggap penting. Kecenderungan ini antara lain dimotivasi oleh

keinginan untuk beradaptasi dan keinginan untuk menghindari konflik dengan individu yang lain.

3. Pengaruh kebudayaan

Budaya telah menciptakan garis pengaruh sikap terhadap orang-orang tanpa disadari karena budaya mempengaruhi sikap seseorang dalam menangani suatu masalah.

4. Media massa

Pesan yang disebarluaskan oleh media massa dapat berpengaruh dalam mengubah opini individu.

5. Lembaga pendidikan dan lembaga agama

Konsep dasar moral individu berakar pada institusi ini. Sikap keyakinan seseorang ditentukan oleh konsep dan ajaran moral dari lembaga pendidikan dan keagamaan sampai nanti ajaran tersebut dapat mengubah sikap masyarakat.

6. Faktor emosional

Sikap adalah pernyataan yang didasarkan pada perasaan seseorang. Emosi ini digunakan untuk mengalihkan mekanisme pertahanan ego.

2.5.4 Pengukuran Sikap

Sikap dapat diukur menggunakan skala Likert (Saftari & Fajriah, 2019). Skala Likert adalah skala yang dapat digunakan untuk memperkirakan persepsi, sikap, dan pendapat individu dalam lingkup fenomena pendidikan (Djaali & Muljono, 2008). Skala Likert terdiri dari 2 jenis pertanyaan yaitu pertanyaan positif dan negatif (Saftari & Fajriah,

2019). Pertanyaan skala Likert diantaranya adalah sebagai berikut (Djaali & Muljono, 2008):

1. Pertanyaan positif diberi skor 5, 4, 3, 2, 1
2. Pertanyaan negatif diberi skor 1, 2, 3, 4, 5

Perolehan skor skala Linkert dapat dihitung menggunakan rumus seperti berikut (Pranatawijaya et al., 2019):

$$\text{Indeks (\%)} = \text{Total skor/skor maksimum} \times 100$$

Rentang Penilaian:

Indeks 0% – 19,99% : Sangat Tidak Setuju

Indeks 20% – 39,99% : Tidak Setuju

Indeks 40% – 59,99% : Kurang Setuju

Indeks 60% – 79,99% : Setuju

Indeks 80% – 100% : Sangat Setuju

2.5.4.1 Pengukuran Sikap tentang Etika Batuk dan Bersin

Sikap terhadap etika batuk dan bersin dapat diukur menggunakan kuisioner. Kuesioner berisi pertanyaan tentang kesediaan menerapkan etika batuk dan bersin yang dilengkapi dengan pilihan jawaban sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (Arfah et al., 2021).

Kuesioner tentang sikap terhadap etika batuk dan bersin terdiri dari 2 kategori yaitu positif dan negatif (Puastiningsih, 2017). Jawaban pertanyaan positif (favorable) diberi nilai sangat setuju = 4, setuju = 3, tidak setuju = 2, dan sangat tidak setuju = 1. Jawaban pertanyaan negatif

memiliki nilai 1 untuk sangat setuju, 2 untuk tidak setuju, dan 4 untuk sangat tidak setuju (Puastiningsih, 2017).

2.6 Konsep Usia

2.6.1 Pengertian Usia

Usia adalah usia seseorang sejak lahir sampai dengan hari ulang tahunnya (Lasut et al., 2017). Seseorang yang memiliki tingkat usia kedewasaan dan kekuatan yang cukup akan lebih matang dalam bekerja dan berpikir (Triwanto, 2019). Usia adalah jumlah waktu seseorang telah hidup (Santika, 2015).

Perhitungan usia dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu (Santika, 2015):

1. Usia kronologis

Usia kronologis merupakan penghitungan umur seseorang dari waktu kelahirannya sampai dengan waktu penghitungannya

2. Usia Mental

Usia mental merupakan perhitungan usia berdasarkan tingkat kemampuan mental seseorang digunakan.

2.6.2 Kategori Usia

Usia dikelompokkan menjadi beberapa kategori, diantaranya adalah sebagai berikut (Santika, 2015):

1. Balita : 0-5 tahun
2. Kanak-kanak : 5-11 tahun
3. Remaja awal : 12-16 tahun

4. Remaja akhir : 17-25 tahun
5. Dewasa awal : 26-35 tahun
6. Dewasa akhir : 36-45 tahun
7. Lansia awal : 46-55 tahun
8. Lansia akhir : 56-65 tahun
9. Manula : >65 tahun

2.7 Konsep Anak Usia Sekolah

2.7.1 Pengertian Anak Usia Sekolah

Anak usia sekolah adalah anak kelompok usia 6-12 tahun (Dewi et al., 2020). Pada usia tersebut anak telah banyak menguasai berbagai kosa kata, anak juga sudah lancar menggunakan kosa kata yang berkaitan dengan bidang akademik, anak memahami kalimat instruksi, dan anak juga sudah mampu memahami suatu lambang berupa metafora, pantun, syair, dan sebagainya (Dewi et al., 2020). Anak-anak usia sekolah telah memperoleh keterampilan fisik, kognitif, dan psikososial yang cukup untuk memulai pendidikan formal dalam lingkungan pendidikan yang teratu (Puastiningsih, 2017). Usia sekolah dasar adalah tahapan pendidikan lanjutan dari pendidikan anak usia dini (Fitri & Aini, 2018).

2.7.2 Tugas Perkembangan Anak Usia Sekolah

Anak usia 6-12 tahun pada hakikatnya menjalani tugas perkembangan berupa keterampilan yang harus dikuasai siswa sekolah

dasar. Pada anak usia sekolah memiliki 8 tugas perkembangan, diantaranya adalah sebagai berikut (Khaulani et al., 2019):

1. Belajar keterampilan fisik yang dibutuhkan dalam permainan

Selama masa ini, anak belajar bagaimana menggunakan ototnya untuk memperoleh berbagai kemampuan. Oleh sebab itu, tulang dan otot anak berkembang dengan cepat. Mereka memiliki kebutuhan yang sangat kuat untuk bermain dan beraktivitas. Mereka dapat memainkan permainan sesuai dengan beberapa aturan. Karakteristik aturan permainan yang harus diikuti anak-anak semakin jelas semakin tinggi tingkat kelasnya.

2. Pengembangan sikap terhadap diri sendiri sebagai individu yang sedang berkembang

Tugas perkembangan ini mengharuskan anak untuk memahami dan mampu mengembangkan kebiasaan hidup sehat dengan membiasakan diri menjaga kebersihan, kesehatan, dan keselamatan diri dan lingkungannya atau dengan menyadari akibat yang akan dihadapi jika berperilaku yang dapat menempatkan diri dan sekitarnya dalam bahaya.

3. Berteman dengan teman sebaya

Sebagai salah satu bentuk interaksi sosial, anak usia sekolah dasar seharusnya dapat berteman dengan orang-orang di luar keluarganya, terutama dengan teman sebaya.

4. Belajar untuk bertindak seperti laki-laki dan perempuan dalam situasi sosial

Anak-anak mulai memahami peran gender mereka sekitar usia 9 hingga 10 tahun. Anak usia ini sudah mulai menyatakan minatnya pada subjek tertentu yang sesuai dengan jenis kelamin

5. Menguasai dasar-dasar membaca, menulis, dan matematika.

Anak usia sekolah dasar sudah bisa membaca, menulis, dan berhitung.

Anak sudah bisa belajar di sekolah dan sudah bisa mengenal simbol-simbol sederhana karena perkembangan kognitif dan biologis anak sudah siap untuk sekolah.

6. Pertumbuhan konseptual yang dibutuhkan bagi kehidupan anak-anak

Anak-anak harus memiliki berbagai keterampilan hidup pada usia ini.

Anak juga harus mulai mengenal konsep dalam kehidupan sehari-hari seperti konsep warna, konsep jumlah, dan perbandingan.

7. Pertumbuhan moral, prinsip moral, dan hati nurani

Anak harus diajarkan untuk mengontrol perilakunya sesuai dengan moral dan nilai yang berlaku di tingkat sekolah dasar. Anak harus dapat mengikuti aturan, bertanggung jawab, dan memahami bahwa mereka berbeda dari orang lain.

8. Mengembangkan sikap terhadap institusi dan kelompok sosial

Anak-anak telah belajar untuk mengenali tempat mereka dalam keluarga dan komunitas sekolah. Anak-anak perlu belajar untuk mengikuti aturan di rumah dan di sekolah.

2.7.3 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Sekolah

Perkembangan pada anak usia sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah sebagai berikut (Solicha & Na'imah, 2020):

1. Kepribadian

Kepribadian seseorang berkembang sebagai akibat adanya dukungan sosial yang mengelilinginya yang menuntut agar seseorang memiliki kepribadian yang sesuai dengan norma sosial.

2. Sosial moral

Pencapaian kedewasaan dalam interaksi sosial, kemampuan seseorang untuk bergaul dengan orang lain, menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dan menyesuaikan diri dengan norma kelompok merupakan ciri perkembangan sosial individu.

3. Bahasa

Pemerolehan bahasa pada anak sangat penting. Anak dapat mengekspresikan diri dan berkomunikasi dengan orang lain melalui bahasa

4. Kesadaran beragama

Anak yang dibesarkan dalam lingkungan yang memberikan peluang bagi tumbuh dan berkembangnya potensi keagamaan anak, maka potensi yang muncul secara naluriah akan berkembang.

Pada anak usia sekolah tingkat emosionalnya juga ikut berkembang. Perkembangan emosional tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah sebagai berikut (Marsari et al., 2021):

1. Keadaan anak

Perkembangan emosional anak yang memiliki kekurangan diri, seperti cacat fisik, akan terpengaruh, bahkan beberapa anak tersebut mungkin menarik diri dari lingkungan.

2. Faktor belajar

Potensi emosi anak akan dipengaruhi oleh proses belajar yang dilaluinya. Emosi anak dapat dikembangkan dengan berbagai cara antara lain melalui trial and error, peniruan, membandingkan diri sendiri dengan orang lain, pengkondisian, dan pengawasan

3. Konflik dalam proses perkembangan

Konflik akan terjadi pada setiap tahap perkembangan anak dan seringkali anak akan dapat menyelesaikan masalah tersebut. Namun, kemungkinan besar anak akan mengalami gangguan emosi meskipun tidak ada konflik selama tahap perkembangan tersebut.

4. Lingkungan keluarga

Keluarga adalah lingkungan yang paling penting dalam hal mengajari anak bagaimana berperilaku. Pertumbuhan emosi anak dipercepat dalam lingkungan keluarga. Perkembangan emosi anak akan berkembang dengan baik jika keluarga mampu menumbuhkan emosi positif dalam proses mengajarnya.

2.8 Konsep Etika Batuk dan Bersin

2.8.1 Pengertian Etika Batuk dan Bersin

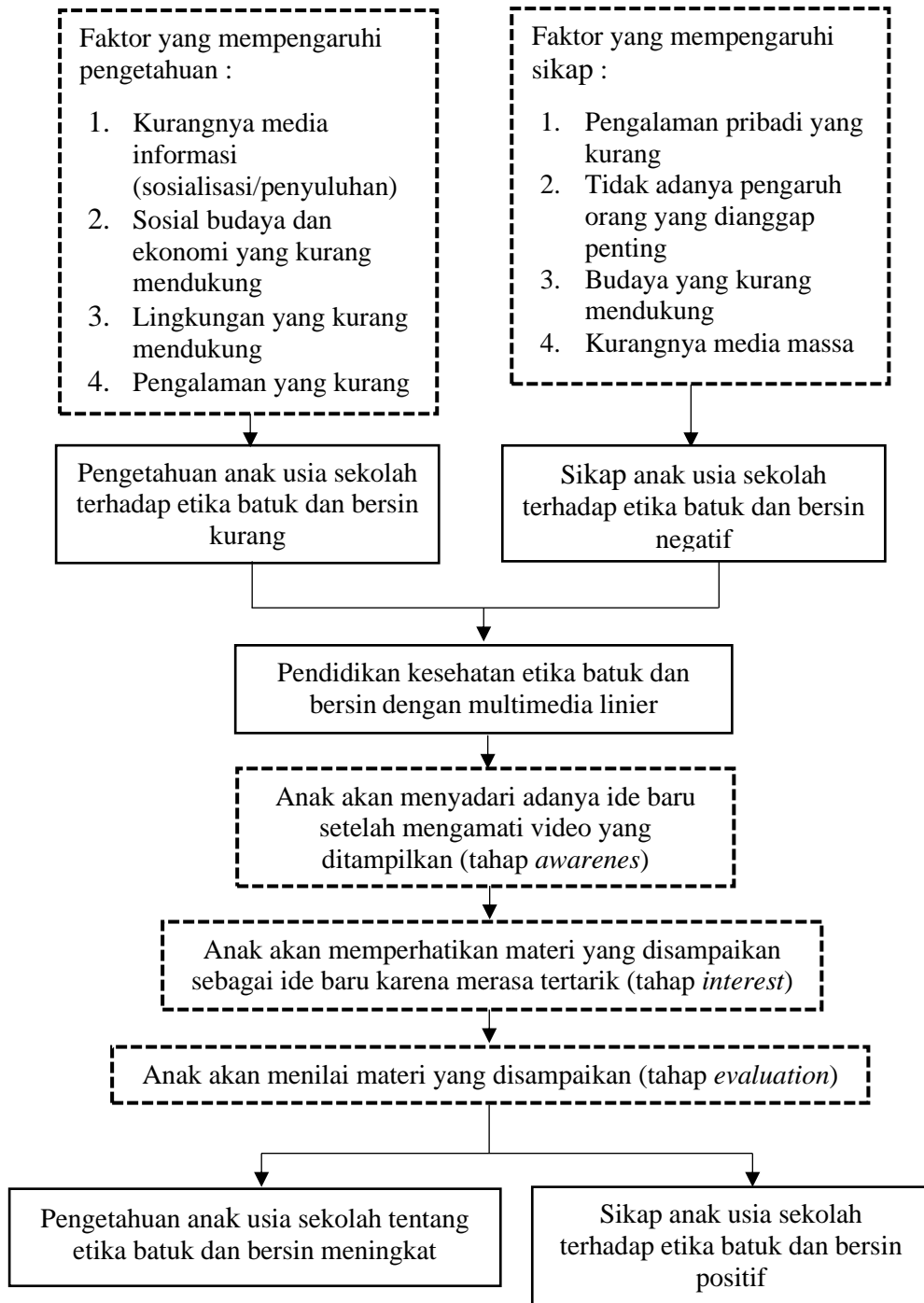
Etika batuk dan bersin adalah cara batuk dan bersin yang baik dan benar yang meliputi menutup mulut dan hidung dengan tisu atau lengan baju (Triutami. H, 2020). Akibatnya, bakteri tidak masuk ke udara atau menulari orang lain (Triutami. H, 2020).

Etika batuk dan bersin dilakukan dengan cara memalingkan wajah saat batuk dan menutupi hidung dan mulut dengan tisu atau lengan baju. Setelah itu, buang tisu ke tempat sampah infeksius dan cuci tangan dengan sabun untuk mencegah penyebaran bakteri, virus, dan mikroorganisme lainnya ke udara dan menulari orang lain (Triyana et al., 2022)

2.8.2 Tujuan Etika Batuk dan Bersin

Tujuan utama dari mematuhi etika batuk dan bersin yang benar adalah untuk mencegah penularan penyakit secara luas melalui udara bebas (droplet) dan untuk memberikan kenyamanan bagi lingkungan sekitar (Triyana et al., 2022). Droplet ini dapat terkontaminasi kuman yang dapat menyebar melalui kontak udara dengan orang-orang di sekitarnya dan terhirup bersama dengan udara pernapasan (Triutami. H, 2020). Etika batuk dapat diterapkan di masyarakat untuk mengurangi angka kejadian infeksi saluran pernafasan dan mencegah penyebaran infeksi yang disebabkan oleh batuk (Triyana et al., 2022).

2.9 Kerangka Konsep Penelitian



Keterangan:

———— : diteliti

----- : tidak diteliti

Bagan 2.1 Kerangka Konsep Pengaruh Multimedia Linier Terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa Tentang Etika Batuk dan Bersin di SDN IV Tapan Kabupaten Tulungagung

2.10 Hipotesis Penelitian

1. H1: Ada pengaruh multimedia linier terhadap pengetahuan siswa tentang etika batuk dan bersin di SDN IV Tapan Kabupaten Tulungagung
2. H1: Ada pengaruh multimedia linier terhadap sikap siswa tentang etika batuk dan bersin di SDN IV Tapan Kabupaten Tulungagung

