

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. KONSEP SPRAIN DAN STRAIN

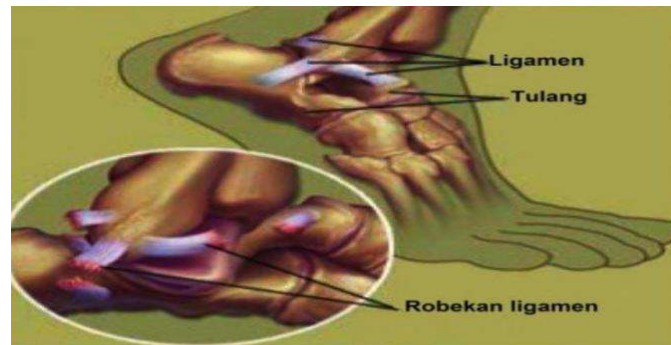
##### 1. Konsep Sprain

###### a. Pengertian Sprain

Sprain adalah ligament yang mengalami penarikan total atau robek sebagian. Bagian luar tampak seperti patah tulang, penderita akan merasa sangat kesakitan bagian yang terkena tampak bengkak dan kemungkinan akan memar. Sprain terjadi akibat sendi yang tertekuk tiba-tiba (pergerakan sendi yang tidak normal). (Saputra et al., 2023:195).

Sprain dalam bahasa Indonesia sering juga diartikan sebagai 'keseleo' atau 'terkilir'. Sprain (keseleo) mewakili sekitar sepertiga dari semua cedera olahraga. Sprain adalah cedera olahraga yang paling sering terjadi dan dapat sembuh dengan istirahat dan pemberian obat-obat antiinflamasi (antiperadangan). Sprain dapat terjadi pada semua cabang olahraga. (Yusni, 2019:20)

Sprain adalah cedera yang terjadi pada ligamen atau kapsul sendi dalam bentuk regangan, berputar atau robek. Ligamen adalah suatu jaringan penghubung antara dua atau lebih dari tulang dengan sendi. Ligamen berfungsi sebagai jaringan pengikat di sekitar sendi dan juga menjaga tulang agar tetap stabil. Sprain sering mengenai ligamen yang terdapat di sekitar sendi kaki (ankle) dan lutut. Sprain disebabkan karena adanya peregangan yang berlebihan. Gejala sprain adalah: bengkak, nyeri, hematoma, sulit menggerakkan sendi, dan sulit menggunakan ekstremitas yang mengalami cedera.(Yusni, 2019:20)



Gambar Sprain 2.1

(Sumber : Elmagd, 2016 Dalam Yusni 2019:21)

b. Klasifikasi sprain

Menurut (Yusni, 2019:21) Sprain diklasifikasikan kedalam tiga tingkatan yaitu :

1) Sprain Ringan (Derajat I)

Pada sprain ini timbul hematoma ringan didalam ligamen dan sedikit serabut yang rusak atau putus. Biasanya disertai gejala rasa nyeri(sakit), pembengkakan, atau robekan kecil pada ligamen. Umumnya tidak berpengaruh pada stabilitas sendi.

2) Sprain Sedang (Derajat II)

Cedera ini menimbulkan sebagian dari serabut ligamen robek atau putus. Gejala yang timbul adalah: nyeri, bengkak parah, dan biasanya berpengaruh terhadap stabilitas sendi sehingga sulit sehingga sulit menggerakkan sendi.

3) Sprain Berat (Derajat III)

Sprain berat adalah terputusnya seluruh ligamen sehingga kedua ujungnya terpisah dan mengakibatkan sendi tidak stabil. Gejala yang muncul adalah nyeri hebat, bengkak yang sangat parah, sendi tidak dapat digerakkan/gerakan abnormal, dan disertai dengan kerusakan pada jaringan di sekitarnya.

c. Penyebab Terjadinya Sprain

Menurut (Yusni, 2019:22) Penyebab sprain secara umum adalah:

- 1) teknik latihan yang salah di saat melakukan olahraga.
- 2) melakukan gerakan berputar saat olahraga, seperti pada olahraga atletik.
- 3) melakukan olahraga pada daerah yang tidak rata.
- 4) pendaratan atau jatuh pada posisi yang tidak tepat pada waktu berolahraga.

d. Faktor Resiko Terjadinya Sprain

Menurut (Yusni, 2019:22) Faktor risiko terjadinya sprain, adalah:

- 1) Tidak melakukan pemanasan atau kurang pemanasan Salah satu manfaat dari pemanasan (warm-up) sebelum berolahraga adalah untuk meregangkan otot. Pemanasan yang cukup dapat menurunkan risiko terjadinya sprain pada waktu berolahraga.
- 2) Perlengkapan/pakaian yang digunakan tidak sesuai dengan cabang olahraga pakaian yang digunakan untuk berolahraga harus menyerap keringat dan sesuai dengan ukuran tubuh (ergonomis), tidak terlalu besar atau kecil untuk ukuran tubuh. Misalnya, ukuran sepatu yang tidak sesuai dengan ukuran kaki (kiri dan kanan) dapat meningkatkan risiko terjadinya sprain.
- 3) Berat badan yang tidak ideal, misalnya terlalu gemuk atau terlalu kurus hal ini mengakibatkan otot dan sendi tidak mampu atau tidak sepenuhnya menyogyo gerakan tubuh pada waktu domena alarahika.
- 4) Kelelahan  
Memaksa tubuh untuk beraktivitas saat sedang lelah berdampak pada performa yang kurang baik.

5) Kondisi lapangan/tempat berolahraga Permukaan lapangan yang basah atau licin memicu jatuh di saat berolahraga sehingga meningkatkan risiko terjadinya sprain.

## 2. Konsep Strain (Peregangan atau Robekan Pada Otot)

### a. Pengertian strain

Strain adalah cedera jaringan lunak meliputi serat otot yang robek dapat terjadi pada otot mana saja tandanya nyeri saat bergerak walaupun sedikit ataupun tanpa bengkak. (Saputra et al., 2023:196).

Strain adalah cedera akut atau kronis pada jaringan lunak yang mengenai otot, tendon, atau keduanya yang terjadi akibat regangan yang berlebihan atau robekan. (Yusni, 2019:22).

Tendon adalah suatu jaringan yang keras dan sempit yang terletak di ujung otot yang berperan sebagai penghubung antara otot dengan tulang. Strain sering terjadi pada olahraga seperti lari, lompat, sepakbola, atau berputar dengan cepat di saat olahraga. (Yusni, 2019:23)

Penyebab terjadinya strain adalah karena adanya regangan atau kontrak si otot yang berlebihan. Pencegahan strain dapat dilakukan dengan cara melakukan pemanasan yang cukup dan menggunakan sepatu olahraga yang sesuai dengan cabang olahraga, seperti lari gunakan sepatu khusus untuk olahraga lari, sepakbola gunakan sepatu khusus untuk sepakbola. Gejala strain adalah: adanya bengkak, nyeri yang terlokalisasi pada suatu tempat, tampak hematoma area cedera, dan kaku.(Yusni, 2019:23)

### b. Klasifikasi Strain

Menurut (Ilham, Zalikal. 2023:40-41) Strain dapat dibagi menjadi 3 kelas atau tingkatan, yaitu:

#### 1) Strain Kelas 1

Strain grade I adalah strain minor. Kondisi ini ditandai dengan peregangan otot atau tendon dan mungkin mulai

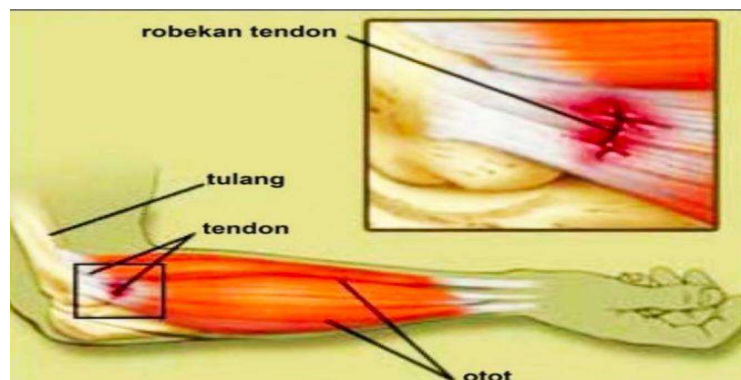
mengalami robekan. Otot terasa kaku, tetapi lengan, kaki, atau bagian tubuh lain yang mengalami cedera masih bisa digunakan. Nyeri biasanya dapat ditangani dengan obat yang dijual bebas, bersama dengan pengobatan stkitar untuk strain. menggunakan metode RICE selama beberapa hari pertama.

### 2) Strain Kelas 2

Strain grade 2 ditandai dengan terjadinya robekan pada otot atau tendon, tetapi tidak sepenuhnya pecah. Penggunaan pada bagian tubuh yang terkena akan terpengaruh secara signifikan dan perlu waktu selama 2-3 bulan untuk kembali ke lapangan jika kita berolahraga.

### 3) Strain Kelas 3

Strain kelas 3 ditandai dengan adanya robekan total pada otot atau tendon. Otot terpisah menjadi dua bagian, atau otot dan tendon mungkin terlepas, dan celahnya dipenuhi darah. Pada cedera tersebut akan mengalami memar dan bengkak. Dokter mungkin menempatkan area tersebut dengan gips. Memerlukan pembedahan untuk memasang kembali otot atau tendon; pemulihan mungkin memakan waktu 3-6 bulan.



Gambar Strain 2.2

(Sumber: Elmagd, 2016 Dalam Yusni, 2019:23)

### 3. Pertolongan Pertama Pada Sprain Dan Strain

Menurut (Ilham, Zalikal 2023 :43-55) dalam melakukan pertolongan pertama pada sprain dan strain mengandung beberapa komponen yaitu prosedur “PRICE”, hal yang harus dihindari yaitu HARM dan aturan ketika melakukan pertolongan pertama yang dijelaskan sebagai berikut :

a. Pertolongan pertama pada cedera olahraga jenis sprain dan strain harus dilakukan dengan prosedur “PRICE” adapun penanganan pada cedera sprain dan strain yaitu :

1) Protect (perlindungan)

Ketika atlet cedera, mereka harus segera berhenti melakukan aktivitas apapun yang menyebabkan cedera. Aktivitas yang berkelanjutan dapat menyebabkan cedera lebih lanjut, yang dapat menunda penyembuhan, meningkatkan rasa sakit, dan merangsang perdarahan.

2) Rest (istirahat)

3) Selain menghentikan aktivitas sesuai kebutuhan, istirahat termasuk mengurangi rasa sakit. Jika kaki terluka, atlet harus menggunakan tongkat atau kruk untuk meminimalkan sakit pada anggota badan.

4) Ice (es)

Es harus dikompreskan ke area yang terkena sesegera mungkin setelah cedera. Kompreskan es secara bergantian 5 hingga 10 menit untuk beberapa siklus per perawatan. Seluruh proses harus diulang setidaknya tiga kali sehari selama dua hingga tiga hari pertama setelah cedera.

5) Compression (kompresi)

Terapkan kompresi ke area yang terluka untuk membantu mengurangi pembengkakan. Pembungkus elastis, sepatu bot khusus, gips udara, dan bidai dapat digunakan. Kompresi harus dilakukan dengan hati-hati untuk memastikan bahwa sirkulasi

tidak terganggu. Jika atlet merasa berdenyut-denyut di anggota badan, pembungkusnya mungkin terlalu ketat. Mulailah kompresi segera setelah cedera dan oleskan es melalui pembungkus. Menempel dan menguatkan untuk menekan sendi juga berguna untuk cedera pencegahan dan rehabilitasi.

6) Elevation (ketinggian)

Anggota badan harus ditinggikan di atas level jantung untuk memungkinkan gravitasi mengurangi pembengkakan dengan mengembalikan cairan ke jantung. Elevasi jelas tidak praktis dalam kasus cedera punggung tetapi sesuai untuk cedera lengan atau kaki.

b. Setelah mengikuti prinsip PRICE, perawatan awal yang tepat untuk cedera termasuk menghindari beberapa faktor berbahaya yaitu HARM:

1) Hot (perlakuan panas)

Meskipun membantu dalam pemulihan, dapat menunda penyembuhan jika diterapkan terlalu cepat setelah cedera. Jika digunakan terlalu dini, panas dapat meningkatkan pendarahan internal dan pembengkakan.

2) Alkohol (alkohol)

Dapat memiliki efek yang sama. Penggunaan alkohol juga dapat menutupi rasa sakit dari cedera dan menyebabkan penundaan pengobatan yang tidak tepat.

3) Running (berlari)

Berlari atau olahraga apapun harus dihindari selama 72 jam setelah cedera kecuali seorang profesional medis mengatakan sebaliknya.

4) Massage (pijat)

Dapat meningkatkan perdarahan dan pembengkakan. Karena itu, pijatan apapun harus dihindari atau dilakukan dengan hati-hati selama 72 jam setelah cedera.

Perawatan lanjutan setelah dilakukan selama 48 hingga 72 jam, PRICE digantikan oleh MICE yaitu movement (gerakan), replament (menggantikan), protection (perlindungan), dan rest (istirahat).

c. Aturan ketika melakukan pertolongan pertama

terdapat aturan ketika melakukan pertolongan pertama yaitu:

- 1) Tetap tenang.
- 2) Periksa apakah lingkungan kita aman Jangan menempatkan diri sendiri atau orang yang terluka dalam bahaya.
- 3) Putuskan apakah kita atau orang yang terluka membutuhkan bantuan medis; minta saran jika tidak yakin.
- 4) Yakinkan orang yang terluka. Jika mereka terluka parah dan mengalami syok, jaga agar tetap hangat. Tetap bersama orang yang terluka, jaga agar mereka tetap nyaman dan jangan pindahkan jika kita mencurigai adanya cedera pada punggung atau leher. Panggil bantuan medis dalam kasus itu.
- 5) Beri tahu ahli medis sebanyak mungkin informasi tentang kecelakaan dan gejalanya.
- 6) Cuci tangan kita sebelum menerapkan pertolongan pertama dan kenakan sarung tangan sekali pakai untuk melindungi diri dan mencegah infeksi.
- 7) Bersihkan luka dengan hati-hati, bersihkan semua kotoran dan pasir. Gunakan kain katun bersih dengan disinfektan atau bilas dengan air dingin. lalu keringkan area tersebut sebelum mengoleskan pembalut bersih. Jangan lepaskan benda yang disematkan, serahkan pada staf medis.
- 8) Selalu perbarui persediaan pertolongan pertama kita. Jangan lupa untuk mengganti semua barang yang kita gunakan dari kotak P3K dan periksa tanggal kedaluwarsa secara teratur. Lihat panduan *First Aid Kit* kami untuk tips lainnya

## B. KONSEP PENGETAHUAN

### 1. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan adalah suatu hal yang di ketahui manusia yang menjadi hasil tahu setelah orang tersebut melakukan pengindraan terhadap objek tertentu, pengindraan terjadi melalui panca indera manusia yaitu: indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga. Pengetahuan atau kognitif merupakan ranah yang sangat penting untuk terbentuknya perilaku seseorang, karena pengetahuan akan menghasilkan suatu tindakan yang dilakukan seseorang (Susilawati, 2020:25).

pengetahuan ini bisa didapat dalam bentuk apapun asalkan mau memikirkan untuk dipahami dari suatu yang kita senangi atau pun tidak. Artinya tinggi rendahnya pengetahuan yang dimiliki akan berdampak pada komunikasi, pembentukan minat, daya tangkap, pemahaman, persepsi, interpretasi, kemampuan memecahkan masalah, evaluasi, pola gaya percakapan, sikap dan perilaku (Pieter, 2017:75).

### 2. Tingkat Pengetahuan

Pengetahuan yang rendah akan sulit merespons pertanyaan yang mengandung bahasa verbal dengan tingkat pengetahuan yang lebih tinggi, jadi pengetahuan mempengaruhi komunikasi. Menurut Notoatmodjo (2014:138) Tingkat pengetahuan terbagi menjadi enam yaitu:

#### a. Tahu (Know)

Tahu berasal dari hasil yang kita ketahui dapat diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk ke pengetahuan tingkat ini mengingat kembali (recall) terhadap suatu yang dalam adalah spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh sebab itu, tahu" merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah. Kata kerja untuk mengukur bahwa orang tahu tentang apa yang dipelajari antara lain: menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan,

menyatakan atau sebagainya. Contoh: dapat menyebutkan tanda-tanda kekurangan kalori dan protein pada anak balita.

b. Memahami (Comprehension)

Memahami diartikan sebagai kemampuan menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Orang yang telah paham terhadap objek atau materi harus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan, meramalkan dan sebagainya terhadap objek yang dipelajari. Contoh: dapat menjelaskan mengapa harus makan-makanan yang bergizi.

c. Aplikasi (Application)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi dan kondisi nyata dapat atau menggunakan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip dan sebagainya dalam konteks atau situasi yang lain. Contoh: dapat menggunakan rumus statistik dalam perhitungan-perhitungan hasil penelitian, dapat menggunakan prinsip-prinsip siklus pemecahan masalah (problem solving cycle) didalam pemecahan masalah kesehatan dari kasus yang diberikan.

d. Analisis (Analysis)

Analisis Analisis adalah kemampuan untuk menjabar materi atau suatu subjek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih di dalam struktur organisasi tersebut dan masih ada kaitannya satu sama lainnya. Kemampuan analisis ini dapat dilihat dari penggunaan kata kerja dapat menggambarkan membedakan, memisahkan, mengelompokkan dan sebagainya.

e. Sintesis (Synthesis)

Sintesis menunjukkan kepada suatu kemampuan untuk melakukan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Dengan kata lain sintesis itu suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-

formulasi yang ada. Misalnya dapat menyusun, dapat merencanakan, dapat meringkaskan, dapat menyesuaikan dan sebagainya terhadap suatu teori atau rumusan-rumusan yang telah ada.

f. Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap materi atau objek, Penilaian-penilaian ini berdasarkan suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau menggunakan kriteria yang sudah ada. Misalnya, dapat membandingkan antara anak yang cukup gizi dengan anak kurang gizi, dapat menanggapi terjadinya diare di suatu tempat, dapat menafsirkan sebab-sebab mengapa ibu-ibu tidak mau ikut KB dan sebagainya. Tingkat pengetahuan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pengetahuan memiliki enam tingkatan pengetahuan dimana tingkat pengetahuan tersebut dengan tingkat pertama yaitu, tahu setelah mendapatkan pengetahuan, tingkat kedua memahami pengetahuan yang didapatkan, tingkat ketiga dapat mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari, tingkat keempat mampu menjabarkan suatu materi atau menganalisis, tingkat kelima dapat mensintesis atau menunjukkan kemampuan untuk meringkas suatu materi, dan tingkat pengetahuan yang keenam seseorang mempunyai kemampuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu materi.

3. Jenis-jenis Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari pemahaman suatu benda yang kita lihat dan dengar. Menurut Bagaskoro (2019:43) Pengetahuan terdapat beberapa jenis yaitu:

a. Pengetahuan Implisit

Pengetahuan implisit adalah pengetahuan yang tertanam dalam diri seseorang dalam bentuk pengalaman dan berisi faktor-faktor yang tidak bersifat nyata seperti keyakinan pribadi, perspektif, dan

prinsip. Pengetahuan implisit seseorang biasanya sulit untuk ditransfer ke orang lain baik secara tertulis ataupun lisan. Kemampuan berbahasa, mendesain, atau mengoperasikan mesin atau alat yang rumit membutuhkan pengetahuan yang tidak selalu bisa tampak secara eksplisit, dan juga tidak sebegitu mudah untuk ditransferkan kepada orang lain. Sederhana dari pengetahuan implisit adalah kemampuan mengendarai sepeda).

b. Pengetahuan Eksplisit

Pengetahuan Eksplisit Pengetahuan eksplisit adalah pengetahuan yang telah didokumentasikan atau disimpan dalam wujud nyata berupa media atau semacamnya. Dia telah diartikulasikan ke dalam bahasa formal dan bisa dengan relatif mudah disebarakan secara luas. Bentuk paling umum dari pengetahuan eksplisit adalah petunjuk penggunaan, prosedur, dan video. Pengetahuan juga bisa termediakan secara audiovisual.

c. Pengetahuan Empiris

Pengetahuan empiris adalah pengetahuan yang lebih menekankan pengamatan dan pengalaman indrawi pengetahuan aposteriori. Pengetahuan ini bisa didapatkan dengan melakukan pengamatan yang dilakukan secara empiris dan rasional. Pengetahuan empiris juga bisa didapatkan melalui pengalaman pribadi manusia yang terjadi berulang kali. Misalnya, seseorang yang sering dipilih untuk memimpin organisasi dengan sendirinya akan mendapatkan pengetahuan tentang manajemen organisasi.

d. Pengetahuan Rasionalisme

Pengetahuan rasionalisme Pengetahuan rasionalisme diperoleh melalui akal budi. Rasionalisme lebih menekankan pengetahuan yang bersifat apriori dan tidak menekankan pada pengalaman. Misalnya pengetahuan tentang matematika. Dalam matematika  $1+1=2$  bukan didapatkan melalui pengalaman atau pengamatan empiris, melainkan melalui sebuah pemikiran logis akal budi.

#### 4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Simarmata (2020:12) ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang, yaitu:

##### a. Faktor internal

###### 1) Usia

Usia individu dihitung mulai saat dilahirkan sampai saat berulang tahun. Semakin cukup umur tingkat kematangan dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berpikir dan bekerja. Dari segi kepercayaan masyarakat seseorang yang lebih dewasa akan lebih dipercaya daripada orang yang belum cukup tinggi kedewasaannya. Hal ini sebagai akibat dari pengalaman dan kematangan jiwanya, makin tua seseorang maka makin kondusif dalam menggunakan koping terhadap masalah yang dihadapi.

###### 2) Pendidikan

Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang semakin banyak pula pengetahuan yang dimiliki. Sebaliknya semakin pendidikan yang kurang akan menghambat perkembangan sikap seseorang terhadap nilai-nilai yang baru diperkenalkan.

###### 3) Pengalaman

Pengalaman merupakan guru yang terbaik (*experience is the best teacher*), pepatah tersebut bisa diartikan bahwa pengalaman merupakan sumber pengetahuan, atau pengalaman itu merupakan cara untuk memperoleh suatu kebenaran pengetahuan. Oleh sebab itu pengalaman pribadi pun dapat dijadikan sebagai upaya untuk memperoleh pengetahuan. Karena itu sikap akan lebih mudah terbentuk apabila pengalaman pribadi tersebut dalam situasi yang melibatkan emosi, penghayatan, pengalaman akan lebih mendalam dan lama membekas.

#### 4) Minat

Minat diartikan sebagai suatu kecenderungan atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu dengan adanya pengetahuan yang tinggi didukung minat yang cukup dari seseorang sangatlah mungkin seseorang tersebut akan berperilaku sesuai dengan apa yang diharapkan.

#### b. Faktor eksternal

##### 1) Ekonomi

Ekonomi dalam memenuhi kebutuhan primer ataupun sekunder, keluarga dengan status ekonomi baik lebih mudah tercukupi dibanding dengan keluarga dengan status ekonomi rendah, hal ini akan memengaruhi kebutuhan akan informasi termasuk kebutuhan sekunder. Jadi dapat disimpulkan bahwa ekonomi dapat memengaruhi pengetahuan seseorang tentang berbagai hal.

##### 2) Informasi

Informasi Informasi adalah keseluruhan makna, dapat diartikan sebagai pemberitahuan seseorang adanya informasi baru mengenai suatu hal memberikan landasan kognitif baru bagi terbentuknya sikap terhadap hal tersebut. Pesan-pesan sugestif dibawa oleh informasi tersebut apabila arah sikap tertentu. Pendekatan ini biasanya digunakan untuk menggunakan kesadaran masyarakat terhadap suatu inovasi yang berpengaruh perubahan perilaku, biasanya digunakan melalui media masa.

##### 3) Kebudayaan/Lingkungan

Kebudayaan di mana kita hidup dan dibesarkan mempunyai pengaruh besar terhadap pengetahuan kita. Apabila dalam suatu wilayah mempunyai budaya untuk selalu menjaga kebersihan lingkungan maka sangat mungkin

berpengaruh dalam pembentukan sikap pribadi atau sikap seseorang

#### 4) Pekerjaan

Pekerjaan adalah serangkaian tugas atau kegiatan yang harus dilakukan atau diselesaikan oleh seseorang sesuai dengan jabatan atau profesi masing-masing. Status pekerjaan yang rendah sering mempengaruhi tingkat pengetahuan masyarakat.

#### 5. Cara Pengukuran Tingkat Pengetahuan

Menurut Notoadmojo (2012:12) Pengetahuan dapat diukur dengan wawancara atau angket yang menyatakan tentang isi materi yang ingin diukur. Kedalaman pengetahuan yang ingin kita ketahui dapat disesuaikan dengan tingkatan domain diatas. Tingkat pengetahuan yang akan diukur dalam penelitian ini adalah sejauh mana tingkat pengetahuan, tingkat pendidikan, pekerjaan, umur orang tua, informasi dan lingkungan. Kuesioner yang telah diisi, kemudian dinilai. Penilaian tingkat pengetahuan diperoleh dengan cara pemberian skor yaitu skor 1 untuk jawaban yang benar dan skor 0 untuk jawaban yang salah.

#### 6. Kriteria Tingkat Pengetahuan

Tingkat pengetahuan terdapat kriteria yang bernilai dari tinggi hingga rendah. Menurut Simarmata (2020:11) terdapat kriteria untuk menilai dari tingkatan pengetahuan menggunakan nilai:

- a. Tingkat pengetahuan baik : 76-100%
- b. Tingkat pengetahuan cukup : 56-75%
- c. Tingkat pengetahuan kurang :  $\geq 56\%$

### C. KONSEP PENDIDIKAN KESEHATAN

#### 1. Pengertian Pendidikan Kesehatan

Pendidikan Kesehatan adalah suatu penerapan konsep Pendidikan dalam bidang Kesehatan. Dilihat dari segi Pendidikan, Pendidikan

Kesehatan adalah suatu praktek Pendidikan. Oleh sebab itu konsep Pendidikan Kesehatan adalah konsep Pendidikan yang diaplikasikan pada bidang Kesehatan. (Anggraini, Dewi. 2023:8).

Pendidikan kesehatan merupakan proses belajar ada individu, kelompok atau masyarakat yang tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mampu mengatasi masalah kesehatan sendiri menjadi mandiri (Salfiyadi, 2021:2 -5).

Jadi pendidikan kesehatan ini merupakan hal yang penting dilakukan karena Pendidikan Kesehatan baik individu, kelompok maupun masyarakat dapat meningkatkan kemampuan baik pengetahuan, sikap hingga keterampilan agar tercapai hidup yang sehat.

## 2. Tujuan Pendidikan Kesehatan

Menurut (Maulana, 2009. Dalam Anggraini, Dewi, Dkk 2023:9) Tujuan pendidikan kesehatan adalah mengubah perilaku individu, kelompok atau masyarakat, akan tetapi perilaku mencakup hal yang luas sehingga tujuan pendidikan kesehatan dapat di rumuskan sebagai berikut:

- a. Menjadikan kesehatan sebagai sesuatu yang bernilai di masyarakat. Oleh sebab itu, pendidik kesehatan bertanggung jawab mengarahkan cara-cara hidup sehat menjadi kebiasaan hidup masyarakat sehari-hari.
- b. Menolong individu agar mampu secara mandiri atau berkelompok mengadakan kegiatan untuk mencapai tujuan hidup sehat.
- c. Mendorong pengembangan dan penggunaan secara tepat sarana pelayanan kesehatan yang ada. Adakalanya, pemanfaatan sarana pelayanan yang ada dilakukan secara berlebihan atau justru sebaliknya, kondisi sakit, tetapi tidak menggunakan sarana kesehatan yang ada dengan mestinya.

### 3. Sasaran Pendidikan Kesehatan

Pendidikan kesehatan mempunyai tujuan agar masyarakat mampu memelihara dan meningkatkan kesehatan secara mandiri. Menurut (Setyawan, 2019:301) Sasaran pendidikan kesehatan terbagi mejadi tiga kelompok yaitu:

#### a. Sasaran primer (primary target)

Metode pendidikan individual pada pendidikan kesahatan digunakan untuk membina perilaku baru serta membina perilaku individu yang mulai tertarik pada perubahan perilaku sebagai proses inovasi. Metode pendidikan individual yang biasa digunakan adalah bimbingan dan penyuluhan, konsultasi pribadi, dan wawancara (Pakpahan, 2021:112).

#### b. Sasaran sekunder (sekunder target)

Metode pendidikan kelompok, harus mengingat besarnya kelompok sasaran serta tingkat pendidikan formal pada sasaran. Untuk kelompok yang besar biasa digunakan ceramah dan seminar, metodenya akan lain dengan kelompok yang kecil biasa digunakan diskusi kelopak, curhat pendapat, simulasi. Efektivitas suatu metode tergantung pula pada besarnya sasaran pendidikan (Pakpahan, 2021:112).

#### c. Sasaran tersier (tertiary target)

Motode pendidikan massa digunakan pada sasaran yang bersifat massal yang bersifat umum dan tidak tidak membedakan sasaran dari berpendidikan tinggi maupun kecil, hal ini biasa digunakan ceramah, diskusi melalui media elektronik, simulasi, artikel/tulisan dan bill borad (spanduk, poster) (Pakpahan,2021:112).

### 4. Upaya Pendidikan Kesehatan Dalam Pencegahan

Menurut Kurniati (2018:6) Perawatan gawat darurat terlibat dalam progam pendidikan masyarakat karena mereka berperan dalam

menurunkan risiko dan konsekuensi dari penyakit, dari sakitnya dan injury. Ada beberapa hasil yang diacapai yaitu:

a. Pencegahan tingkat pertama (primer)

Pencegahan primer bertujuan untuk mencegah penyakit atau cedera dengan mengurangi tingkat faktor risiko (misalnya, distribusi kursi keselamatan anak dan pendidikan).

b. Pencegahan tingkat kedua (sekunder)

Pencegahan sekunder bertujuan untuk mendeteksi penyakit lebih awal untuk mengendalikan atau membatasi dampaknya (misalnya, pemeriksaan laboratorium terkait human immunodeficiency virus HIV dan identifikasi menular seksual IMS, bagi mereka dengan perilaku beresiko).

c. Pencegahan tingkat ketiga (tersier)

Pencegahan tersier difokuskan pada mengobati penyakit dan cedera dalam upaya untuk mengurangi kecacatan dan melestarikan fungsi (misalnya, rujukan ke program dan pengobatan untuk penggunaan zat).

5. Faktor-Faktor Mempengaruhi Keberhasilan Pendidikan Kesehatan

Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan kesehatan yaitu:

a. Faktor Petugas

- 1) Kurang persiapan
- 2) Kurang menguasai materi yang akan dijelaskan
- 3) Penampilan kurang meyakinkan sasaran
- 4) Bahasa yang digunakan kurang dapat dimengerti oleh sasaran karena terlalu banyak menggunakan istilah-istilah asing
- 5) Suara terlalu kecil dan kurang dapat didengar
- 6) Penyampaian materi penyuluhan terlalu monoton sehingga membosankan

b. Faktor Sasaran

- 1) Tingkat pendidikan terlalu rendah sehingga sulit mencerna pesan yang disampaikan.
- 2) Tingkat social ekonomi terlalu rendah sehingga tidak begitu memperhatikan pesan-pesan yang disampaikan, karena lebih memikirkan kebutuhan-kebutuhan lain yang lebih mendesak.
- 3) Kepercayaan dan adat kebiasaan yang telah tertanam sehingga sulit untuk mengubahnya.
- 4) Kondisi lingkungan tempat tinggal sasaran yang tidak mungkin terjadi perubahan perilaku. Misalnya masyarakat yang tinggal di daerah tandus yang sulit air akan sangat sukar untuk memberikan penyuluhan tentang kebersihan perorangan.

c. Faktor Proses Dalam Pendidikan

- 1) Waktu penyuluhan tidak sesuai dengan waktu yang diinginkan sasaran.
- 2) Tempat penyuluhan dilakukan dekat tempat keramaian.
- 3) Jumlah sasaran terlalu banyak sehingga sulit untuk menarik perhatian dalam memberikan penyuluhan.
- 4) Kurangnya alat peraga Metode yang digunakan kurang tepat.

6. Jenis-Jenis Media Pendidikan Kesehatan

Menurut (Notoatmodjo, 2014:65) Media pendidikan kesehatan yang digunakan yaitu:

a. Media cetak

- 1) Leaflet yaitu media berbentuk selebar kertas yang diberi gambar dan tulisan.
- 2) Booklet yaitu buku berukuran kecil dan tipis tidak lebih dari 30 halaman bolak-balik.
- 3) Lembar balik (flip chart) yaitu sekumpulan poster sebagai media informasi yang memuat gambar dengan tulisan yang menjelaskan suatu topik dengan rinci.

- 4) Poster yaitu media gambar untuk menampilkan suatu tema yang menimbulkan perasaan kuat terhadap publik.

b. Media Elektronik

Menurut Pakpahan (2021:112) Media elektronik yang digunakan untuk melakukan pendidikan kesehatan yaitu:

- 1) Radio yaitu bisa dalam bentuk obrolan atau tanya jawab dan ceramah.
- 2) Televisi yaitu dapat dalam bentuk sinetron, sandiwara, forum diskusi atau tanya jawab, pidato/ceramah, TV, quiz, atau cerdas cermat
- 3) Slide yaitu digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kesehatan.
- 4) Film strip yaitu digunakan untuk menyampaikan pesan kesehatan.
- 5) Video yaitu Penyampaian informasi atau pesan-pesan kesehatan dapat melalui video.

#### **D. KONSEP VIDEO PEMBELAJARAN**

##### 1. Pengertian Video Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin “medius”, secara harfiah kata tersebut mempunyai makna perantara atau pengantar pesan (Arsyad, 2006 : 3 Dalam Susanti, Susi 2021 : 1).

(Munir, 2012 Dalam Murniana, 2022) Menyatakan tujuan pendidikan diantaranya mengoptimalkan kemampuan pembelajar dan membantu mengembangkan kemampuan yang sempurna secara fisik, intelektual, dan emosi.

Media merupakan suatu sarana untuk menyampaikan pesan dasar, sehingga mudah dimengerti oleh sasaran atau pihak yang di tuju. Media Pendidikan merupakan suatu alat dan bahan yang digunakan dalam

proses pengajar dan pembelajaran. Jadi media pendidikan kesehatan adalah suatu alat peraga yang berfungsi untuk membantu dan memeragakan suatu dalam proses pendidikan atau pengajaran. Prinsip pembuatan media bahwa pengetahuan setiap orang diterima atau ditangkap melalui pancaindra, semakin banyak panca indra digunakan semakin banyak pula pengetahuan yang di peroleh (Siregar, 2020:27). Media yang digunakan dalam penyampaian materi dalam pendidikan kesehatan yaitu menggunakan media vidio.

Vidio berasal dari sebuah singkatan dalam bahasa inggris yaitu visual dan audio. Media Vidio adalah penyampaian pesan dalam bentuk media pembelajaran yang berupa audio visual yang sangat efektif digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, baik secara individu, kelompok maupun massal untuk menambah minat seseorang dalam belajar karena dapat menikmati sekaligus melihat gambar. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan (Limbong, 2020:60). Vidio yang berupa audio visual ini sifatnya dapat diperbanyak, dotonton dan dapat diputar berulang-ulang (Ramadhani, 2021:3). Audiovisual adalah media yang memiliki suatu unsur suara dan juga gambar (Umatin, 2020:50). Audiovisual digunakan sebagai media dalam pemberian layanan informasi yang bertujuan untuk membantu pemberian materi berupa vidio, film, dan sebagainya. Pemberian materi melalui audiovisual yaitu menggunakan mesin- mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan berupa audio dan visual (Nafi, 2020:27). Jadi, audiovisual ini suatu alat yang didalamnya dapat menampilkan sesuatu yang dapat dilihat dan didengar (indera), sehingga dengan audiovisual ini dapat meningkatkan motivasi dalam belajar dan memperjelas materi yang disampaikan.

Pada dasarnya vidio merupakan alat atau media yang dapat menunjukkan benda yang nyata. Vidio sebagai media digital yang dapat menunjukkan bentuk susunan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi kepada gambar yang bergerak.

Vidio juga sebagai penyalur informasi yang amat menarik yang efektif dalam penyampaian suatu informasi (Limbong, 2020:60).

## 2. Fungsi Vidio Pembelajaran

Menurut Limbong (2020:63) Adapun fungsi vidio secara garis besar yaitu:

### a. Bidang Hiburan

Fungsi vidio bidang hiburan yaitu untuk memudahkan pekerjaan manusia dalam membuat suatu bidang hiburan tanpa harus bersusah payah dalam membuat suatu animasi.

### b. Bidang Pendidikan

Fungsi vidio bidang pendidikan yaitu sebagai alat bantu dalam mempersentasikan dan mengajarkan suatu materi kepada peserta didik. Vidio ini salahsatu alternatif dalam proses belajar mengajar karena terdapat teks dan gambar serta meningkatkan motivasi dalam belajar.

### c. Bidang Publishing

Fungsi vidio dibidang publishing yaitu sebagai suatu jalan alternatif untuk menghemat waktu dan biaya dalam produksi untuk publik dan juga dapat berfungsi membuat informasi yang dipublikasikan menjadi menarik seperti iklan produk dan perusahaan. Agar menarik saat dilihat menggunakan grafik, animasi, audio dan vidio. Fungsi audiovisual sebagai edukatif untuk menyampaikan pengaruh kepada masyarakat khususnya pemain futsal agar bersifat kritis serta memberi pengalaman yang bermakna (Umatin, 2020:50). Menurut Simamora (2009:66) Fungsi media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan serta percaya diri yaitu untuk Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, Mengatasi keterbasan ruang, waktu tenaga, dan daya indra, Menimbulkan semangat belajar, interaksi langsung antara peserta didik atau sumber belajar, Memungkinkan peserta belajar mandiri sesuai dengan bakat dan

kemampuan visual, dan auditori dan Memberi stimulus yang sama, membandingkan pengalaman, dan dan menimbulkan persepsi yang sama.

### 3. Tujuan Jenis-Jenis Vidio Pembelajaran

Menurut (Limbong, 2020:60) Ada beberapa jenis-jenis vidio berdasarkan tujuan pembuatannya yaitu:

- a. Cerita yaitu vidio yang dimiliki bertujuan sebagai sesuatu yang memaparkan cerita.
- b. Dokumenter yaitu vidio yang merekam sebuah kejadian atau peristiwa dalam kehidupan untuk kemudian dijadikan data atau dokumen.
- c. Berita yaitu vido yang bertujuan memaparkan sebuah berita untuk orang banyak.
- d. Pembelajaran yaitu vidio yang bertujuan untuk memberikan materi pembelajaran agar mudah diserap dan bisa di putar ulang.
- e. Presentasi yaitu vidio yang bertujuan untuk mengkomunikasikan ide atau gagasan dari kelompok atau seseorang.

### 4. Manfaat Vidio Pembelajaran

Menurut Ramadhani (2021:4) Adapun manfaat penggunaan media vidio dalam proses pembelajaran yaitu:

- a. Sangat membantu tenaga pengajar dalam mencapai efektifitas pembelajaran khususnya pada pembelajaran mayoritas praktek.
- b. Memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat.
- c. Dapat merangsang minat belajar peserta didik untuk lebih mandiri.
- d. Peserta didik dapat berdiskusi atau minta penjelasan kepada teman sekelanya.
- e. Peserta didik dapat belajar untuk lebih berkonsentrasi.

- f. Daya nalar peserta didik lebih terfokus dan lebih kompeten.
- g. Peserta didik menjadi aktif dan termotivasi untuk mempraktekan latihan-latihan.
- h. Peserta didik dapat menayangkannya di rumah karena materi sudah dalam format film atau Video CD (compact disc digital).
- i. Memenuhi tuntutan kemajuan zaman pendidikan, khususnya dalam penggunaan bidang media teknologi.
- j. Memberikan daya pemahaman keterampilan yang lebih baik.

#### 5. Karakteristik Video Pembelajaran

Karakteristik media video pembelajaran Menurut (Cheppy, Riyana 2007:8-1. Dalam Susanti, susi 2022. 88-90) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas pengguna nyamaka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Menurut (Cheppy, Riyana 2007:8-1. Dalam Susanti, susi 2022. 88-90) Karakteristik video pembelajaran yaitu:

- a. Clarity of Message (kejelasan pesan, Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memory jangka panjang dan bersifat retensi.
- b. Stand Alone (berdiri sendiri), Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
- c. User Friendly (bersahabat/akrab dengan pemakainya), Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

- d. Representasi Isi, Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.
  - e. Visualisasi dengan media, Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.
  - f. Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi. Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rakayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap spechsistem komputer.
  - g. Dapat digunakan secara klasik atau individual Video pembelajaran dapat digunakan oleh parasiswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga dirumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang bias dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.
6. Mekanisme Produksi Video Pembelajaran

Menurut (Susanti, Susi 2022. 90-94) Pembuatan video pembelajaran pun membutuhkan tahapan dalam pembuatannya. Adapun tahapannya terbagi dalam 3 kategori besar yaitu :

- a. Pra produksi (sebelum pembuatan)

Dalam pra produksi ini seorang pembuat video pembelajaran harus memahami dan mengerti apa yang akan dilakukan sebelum pembuatan/produksi, karena untuk menghindari kesalahan atau kerugian baik materi maupun financial yang dibutuhkan, serta untuk mempersiapkan kebutuhan yang digunakan dalam proses produksi. Pra Produksi ini terbagi dalam tahapan sebagai berikut:

1) Telaah Kurikulum

Dalam mengembangkan media untuk menunjang pembelajaran, semestinya mengacu pada kurikulum. Kurikulum dijadikan sebagai acuan utama, dalam menentukan kompetensi yang akan dimuat untuk diajarkan kepada siswa melalui media video tutorial. Sehingga media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan tujuan dan tepat sasaran.

2) Pemilihan materi/informasi yang akan disajikan Seorang pembuat video pembelajaran harus tahu dan mengerti materi yang akan disajikan. Sehingga ketika ada pertanyaan terhadap materi.

3) Menganalisa target atau sasaran dari video tutorial yang dibuat Video pembelajaran yang dibuat nantinya akan ditampilkan atau dipresentasikan kepada khalayak ramai. Oleh karena itu, seorang pembuat video pembelajaran harus mengetahui sasaran atau targetnya, apakah untuk siswa smp, sma ataukah untuk anak-anak bahkan untuk orang tua sekalipun. Sehingga materi atau informasi dapat disampaikan dengan baik dan benar.

4) Menganalisa dan mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan. Dalam proses produksi pasti membutuhkan alat-alat dan perlengkapan lainnya yang dibutuhkan. Seorang pembuat video pembelajaran harus mengerti perlengkapan yang digunakan dalam proses pembuatannya, antara lain computer atau laptop, kamera digital, kertas, pensil atau pulpen, papan tulis, spidol, penghapus, dan aplikasi Adobe Premiere Pro.

5) Mencari dan mengumpulkan Referensi terkait.

Sebelum memulai pembuatan, sebaiknya mencari sebanyak-banyaknya referensi baik dari materi maupun contoh

interaktif. Dengan adanya referensi ini seorang pembuat Video pembelajaran dapat mengolah kreatifitasnya dengan memperhatikan dan melihat referensi yang didapat. Referensi dapat dicari di Internet, Majalah, koran, televisi dan sebagainya. Jadi, referensi yang kami gunakan dalam pembuatan video pembelajaran ini berupa materi Logika Matematika dan contoh video tutorial.

6) Membuat Jadwal atau Schedule Produksi.

Hal yang penting adalah ketepatan waktu dalam proses produksi, karena berkaitan dengan client/ audience. Jadwal sangat menentukan apakah proses produksi molor atau tidak. Jika tidak memiliki jadwal produksi maka dapat dipastikan proses produksi akan berjalan secara amburadul atau acak-acakan, yang menyebabkan konsistensi dari pembuat video pembelajaran menjadi tidak ada atau hilang.

b. Proses Produksi

Dalam proses produksi ini, pembuatan video pembelajaran dilakukan secara urut karena dalam prosesnya telah dibantu dengan adanya konsep serta jadwal yang telah tertata sebelumnya yaitu pada pra produksi.

c. Pasca Produksi

Tahapan terakhir dalam pembuatan video pembelajaran adalah pasca produksi, yaitu tahapan dimana video pembelajaran siap untuk dipublikasikan. Tahapan ini meliputi, publikasi video dalam bentuk file.

7. Durasi video

Durasi video merupakan waktu yang digunakan dalam sebuah video pembelajaran, Durasi pendidikan kesehatan yang terlalu panjang dapat menyebabkan kejenuhan dan menurunkan konsentrasi, sehingga efektivitas waktu dalam pemberian pendidikan kesehatan harus menjadi pertimbangan. (Astiti, Erny, Komang. Dkk. 2020: 43).

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian tentang efektivitas pendidikan dengan menggunakan video, didapatkan data bahwa kelemahan dari penggunaan video sebagai media pendidikan adanya kemungkinan peserta didik tidak mendapatkan informasi apapun sesuai dengan tujuan pembelajaran oleh karena tidak menyimak dengan baik konten informasi yang tersajikan dalam video tersebut. Instruktur yang baik harus mampu memastikan bahwa dalam pembuatan video edukasi, informasi tersajikan dengan singkat dan jelas. Durasi penyampaian informasi dalam video diharapkan tidak dalam waktu yang lama (Brame, 2016 Dalam Astiti, Erny, Komang. Dkk. 2020: 44).

Hal yang utama dan terpenting dalam petunjuk penggunaan video sebagai media pembelajaran adalah memastikan durasi dalam video tersebut tidak lama sehingga tidak menimbulkan kebosanan, konsentrasi yang menurun, menurunnya kemampuan dari penonton menerima inti dari pesan/materi yang disampaikan dalam media tersebut. (Brame, 2016 Dalam Astiti, Erny, Komang. Dkk. 2020: 44).

Rata-rata lama/durasi video yang efektif dalam suatu materi pembelajaran yang digunakan sekitar 6 menit, dan bila durasi penayangan ditambahkan sesuai dengan intervensi didapatkan data bahwa hal tersebut menyebabkan terjadinya penurunan konsentrasi pada penerima pesan/penonton (Brame, 2016 Dalam Astiti, Erny, Komang. Dkk. 2020: 44).

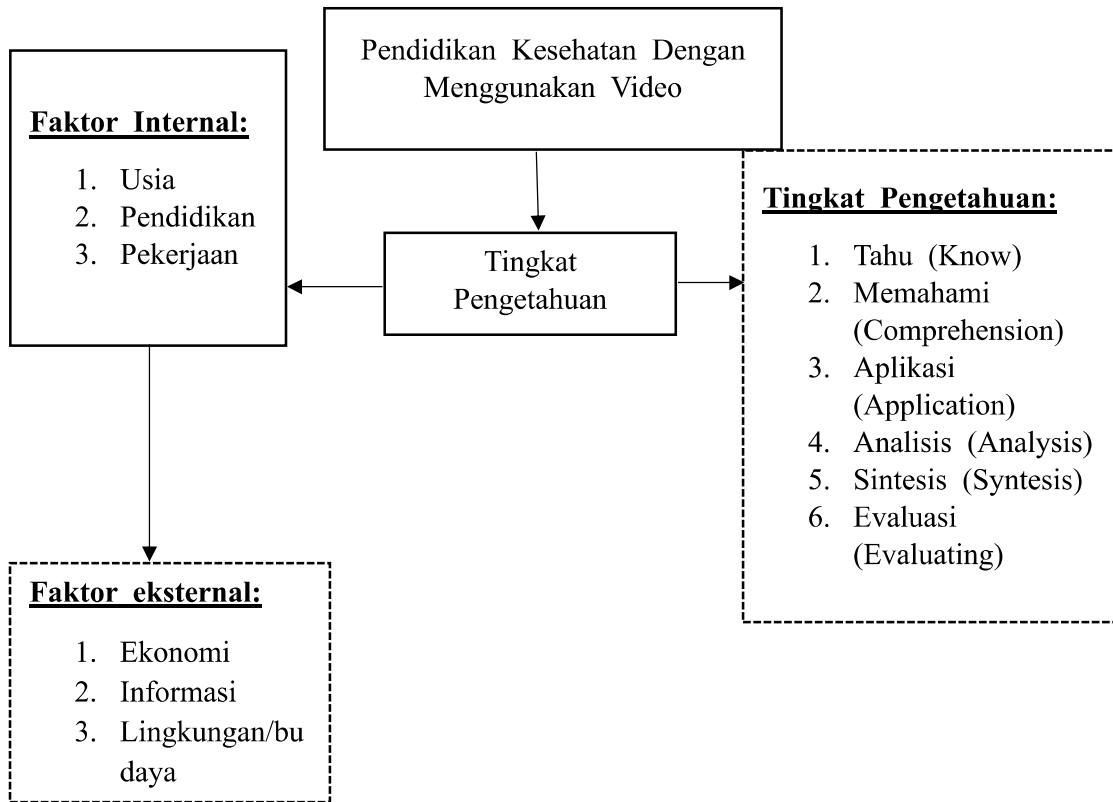
Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Susanti et al., 2018) yang menyatakan Durasi waktu video pembelajaran adalah 5- 10 menit. Selain mempertimbangkan agar mahasiswa dapat tetap fokus, waktu tersebut juga dianggap ideal agar penyaji (presenter) tidak terlalu cepat dalam menyampaikan materi. Kesimpulan durasi yang ideal untuk video pembelajaran adalah selama 5 – 10 menit.

#### 8. Menyusun Naskah Video Pembelajaran

Naskah untuk video/film lazimnya dikenal dengan istilah skenario. Skenario adalah bentuk tertulis dari gagasan atau ide yang menyangkut penggabungan antara gambar dan suara, yang dimaksud sebagai pedoman dalam pembuatan video/film. Secara umum pembuatan naskah pembelajaran akan meliputi serangkaian tahapan yaitu: penentuan ide cerita, sinopsis, treatment dan skenario. (Hariyadi, 2011:15).


## E. KERANGKA TEORI

Berikut ini adalah kerangka teoritis seseorang yang mempunyai tingkat pengetahuan yang disebabkan oleh pendidikan kesehatan.



**Keterangan :**

 : Variabel tidak diteliti

 : Variabel diteliti

### Skema 2.1 Kerangka Teori

Sumber : (Notoadmodjo 2014:138). (Pieter, 2017:75), (Susilawati, 2020:25), (Simamarta, 2020:12).