

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tablet Tambah Darah (TTD) / Tablet Fe

1. Pengertian Tablet Tambah Darah (TTD)

Tablet tambah darah (TTD) merupakan suplemen zat gizi yang mengandung 60 mg besi elemental dan 400 mcg asam folat. Kesetaraan besi elemental dan tingkat bioavailabilitasnya berbeda berdasarkan senyawa besi yang digunakan sesuai rekomendasi WHO (tabel 1). TTD bila diminum secara teratur dan sesuai aturan dapat mencegah dan menanggulangi anemia gizi. Dosis pemberian TTD pada remaja putri dianjurkan mengonsumsi secara rutin 1 tablet setiap minggu dan 1 tablet setiap hari selama masa menstruasi (Nabila et al., 2023).

Tabel 2.1. Senyawa Zat Besi

Senyawa besi	Komposisi senyawa besi per tablet (mg)	Bioavailabilitas zat besi (%)	Kandungan besi elemental (mg)
Ferro fumarat	180	33	60
Ferro gluconat	500	12	60
Ferro sulfat (7 H ₂ O)	300	20	60
Ferro sulfat, anhydrous	160	37	60
Ferro sulfat exsiccated (1H ₂ O)	200	30	60

Suplementasi Tablet Tambah Darah (TTD) pada remaja putri dan wanita usia subur (WUS) merupakan salah satu upaya pemerintah Indonesia untuk memenuhi asupan zat besi. Pemberian TTD dengan dosis yang tepat dapat mencegah anemia. Pemberian suplementasi zat besi secara rutin selama jangka waktu tertentu bertujuan untuk meningkatkan kadar hemoglobin secara cepat, dan perlu dilanjutkan untuk meningkatkan simpanan zat besi di dalam tubuh (Widiastuti et al., 2019).

Pemberian TTD pada remaja putri dan WUS melalui suplementasi, Pemberian suplementasi ini dilakukan di beberapa tatanan yaitu fasyankes, institusi pendidikan, tempat kerja dan KUA (Kemenkes, 2020).

2. Manfaat Tablet Tambah Darah (TTD)

Tablet Fe sebagai salah satu perbaikan gizi, besi. Adapun salah satu aturan pemakaian tablet Fe minum satu tablet tambah darah (TTD) seminggu sekali atau sesuai kebutuhan dan dianjurkan minum satu tablet selama haid. Manfaat tablet Fe menurut Gizi Depkes RI (2005) dalam (Yuanti et al., n.d.) sebagai berikut:

- a. Pengganti zat besi yang hilang bersama darah pada wanita haid, Wanita mengalami hamil, menyusui, sehingga kebutuhan zat besinya sangat tinggi yang perlu dipersiapkan sedini mungkin semenjak remaja

- b. Mengobati wanita remaja putri yang menderita anemia
- c. Meningkatkan kemampuan belajar, kemampuan kerja dan kualitas sumber daya manusia serta generasi penerus
- d. Meningkatkan status gizi dan kesehatan remaja putri dan wanita

3. Dampak Kekurangan Zat Besi

Kekurangan gizi besi bagi remaja akan memberikan dampak jangka pendek dan jangka panjang. Menurut (Hardinsyah & Dewa, 2016) dampak anemia adalah sebagai berikut:

- a. Dampak jangka pendek anemia pada remaja, dimana menurunnya kemampuan dan konsentrasi belajar, terganggunya pertumbuhan sel otak, timbulnya gejala pucat, letih, lesu dan cepat lelah sehingga dapat menurunkan prestasi belajar, kecerdasan intelektual dan kebugaran serta kesehatan tubuh
- b. Dampak jangka panjang anemia pada remaja adalah berpengaruh pada masa kehamilan kurangnya suplai darah pada plasenta yang akan berpengaruh terhadap kekuatan janin, Berisiko melahirkan bayi BBLR (<2500 gram), melahirkan prematur, infeksi neonatus, dan kematian pada ibu dan bayi saat proses persalinan

4. Aturan Konsumsi Tablet Tambah Darah (TTD)

Pemberian Tablet Tambah Darah (TTD) dengan dosis yang tepat dapat mencegah anemia dan meningkatkan cadangan zat besi di dalam tubuh. Pemberian TTD dilakukan pada remaja putri mulai dari

usia 12-18 tahun di institusi Pendidikan (SMP dan SMA atau yang sederajat) melalui UKS/M. Dosis pencegahan dengan memberikan satu tablet tambah darah setiap minggu selama 52 (lima puluh dua) minggu. Menurut (Kemenkes, 2020) dalam buku pedoman pemberian TTD bagi remaja putri, Meningkatkan penyerapan zat besi sebaiknya TTD di konsumsi bersama dengan:

- a. Buah-buahan sumber vitamin C (jeruk, pepaya, mangga, jambu biji dan lain-lain).
- b. Sumber protein hewani, seperti hati, ikan, unggas dan daging.

Hindari mengkonsumsi TTD bersamaan dengan :

- a. Teh dan kopi karena mengandung senyawa fitat dan tanin yang dapat mengikat zat besi menjadi senyawa yang kompleks sehingga tidak dapat diserap.
- b. Tablet Kalsium (kalk) dosis yang tinggi, dapat menghambat penyerapan zat besi. Susu hewani umumnya mengandung kalsium dalam jumlah yang tinggi sehingga dapat menurunkan penyerapan zat besi di mukosa usus.
- c. Obat sakit maag yang berfungsi melapisi permukaan lambung sehingga penyerapan zat besi terhambat. Penyerapan zat besi akan semakin terhambat jika menggunakan obat maag yang mengandung kalsium.

B. Metode Promosi Kesehatan

Metode dan Teknik promosi kesehatan adalah suatu kombinasi antara cara-cara atau metode dan alat-alat bantu atau media Kesehatan. Dengan perkataan lain, metode dan Teknik promosi Kesehatan, adalah dengan cara dan alat yang digunakan oleh pelaku promosi Kesehatan untuk menyampaikan pesan-pesan Kesehatan atau mentransformasikan perilaku Kesehatan kepada sasaran atau Masyarakat. Kegiatan Promosi Kesehatan guna mencapai tujuan hingga merubah perilaku ini dipengaruhi oleh banyak faktor. Menurut Siregar (2017) Metode edukasi kesehatan dibedakan menjadi 3 macam:

1. Metode Promosi Kesehatan Individual

Metode yang bersifat individual ini digunakan untuk membina perilaku baru, atau membina seseorang yang telah mulai tertarik kepada suatu perubahan perilaku atau inovasi. Dasar digunakan pendekatan individual ini karena setiap orang mempunyai permasalahan yang berbeda-beda sehubungan dengan penerimaan atau perilaku baru tersebut. Agar petugas kesehatan mengetahui dengan tepat serta membantunya maka perlu menggunakan metode/cara ini. Bentuk pendekatan ini, antara lain:

- a. Bimbingan dan penyuluhan (*guidance and counseling*) dengan cara ini kontak antara klien dengan petugas lebih intensif. Setiap masalah yang dihadapi oleh klien dapat dikorek dan dibantu penyelesaiannya. Akhirnya klien akan dengan sukarela,

berdasarkan kesadaran, dan penuh pengertian akan menerima perilaku tersebut (mengubah perilaku)

- b. Wawancara (*interview*) metode ini dilakukan dengan wawancara dengan klien untuk menggali informasi mengapa ia belum atau tidak menerima perubahan, untuk mempengaruhi apakah perilaku yang sudah atau yang akan diadopsi itu mempunyai dasar pengertian dan kesadaran yang kuat. Apabila belum maka perlu penyuluhan yang lebih mendalam lagi.

2. Metode Promosi Kesehatan Kelompok

Dalam memilih metode promosi kelompok, harus mengingat besarnya kelompok sasaran tingkat Pendidikan formal dari sasaran. Sasaran kelompok dibedakan menjadi dua, yaitu kelompok kecil antara 6-15 orang dan kelompok besar antar 15-50 orang. Oleh sebab itu, metode promosi kesehatan kelompok juga dibedakan menjadi dua, yaitu:

- a. Metode dan teknik promosi kesehatan untuk kelompok kecil.

Metode yang cocok dilakukan adalah:

- 1) Diskusi kelompok
- 2) Curah pendapat (Brain Storming)
- 3) Bola salju (Snow balling)
- 4) Kelompok-kelompok kecil (Buzz Group)
- 5) Memainkan peran (Role play)
- 6) Permainan simulasi

- b. Metode dan Teknik promosi Kesehatan untuk kelompok besar. Metode yang baik untuk kelompok besar antara lain ceramah, metode ini baik digunakan pada sasaran yang tinggi maupun rendah.

3. Metode Kesehatan Massal

Metode promosi Kesehatan massal memang paling sering dilakukan karena itu dilakukan secara besar-besaran dalam jumlah Masyarakat yang besar. Metode dan teknik yang sering digunakan adalah:

- a. Ceramah umum (*public speaking*), misalnya di lapangan
- b. Penggunaan media massa elektronik, seperti radio atau TV. Penyampaian melalui radio atau televisi ini dirancang dengan pesan melalui berbagai bentuk, misalnya sandiwara, dialog interaktif, simulasi, dan lain-lain.
- c. Penggunaan media cetak, seperti koran, majalah, buku, leaflet, dan sebagainya. Bentuk sajian dalam media cetak ini juga bermacam-macam, antara lain: artikel, tanya jawab, komik, dan sebagainya.
- d. Penggunaan media luar ruang, misalnya: *billboard*, spanduk, umbul-umbul dan sebagainya.

C. Media Pendidikan Kesehatan

1. Pengertian

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Beberapa hal yang termasuk ke dalam media adalah film, televisi, diagram, media cetak (*printe materials*), komputer, instruktur, dan lain sebagainya (Ramli, 2018).

Media merupakan sarana untuk menyampaikan pesan kepada sasaran sehingga mudah dimengerti oleh sasaran/pihak yang dituju. Media pendidikan kesehatan adalah semua sarana atau upaya untuk menampilkan pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator, baik itu melalui media cetak, elektronik dan media luar ruang, sehingga sasaran dapat meningkat pengetahuannya yang akhirnya diharapkan dapat berubah perilakunya ke arah positif terhadap kesehatannya. Media menjadi alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Media pendidikan adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerimaan pesan belajar (Apriadi, 2021).

Semakin banyak panca indra yang digunakan, semakin banyak dan semakin jelas pula pengertian atau pengetahuan yang diperoleh. Hal ini menunjukkan bahwa keberadaan alat peraga dimaksudkan mengerahkan indera sebanyak mungkin pada suatu objek sehingga memudahkan pemahaman. Menurut penelitian para ahli, panca indra yang paling banyak menyalurkan pengetahuan ke otak adalah mata (kurang lebih 75% sampai 87%), sedangkan 13% sampai 25% pengetahuan manusia diperoleh atau disalurkan melalui Indera lainnya (Jackson, 2016).

Alat peraga atau media mempunyai intensitas yang berbeda dalam membantu permasalahan seseorang. Dale menggambarkan intensitas setiap alat peraga dalam suatu kerucut. Berturut-turut intensitas alat peraga mulai dari yang paling rendah sampai paling tinggi adalah kata-kata, tulisan, rekaman/radio, film, televisi, pameran, *field trip*, demonstrasi, sandiwara, benda tiruan, benda asli (Suiraoaka, 2012).

2. Klasifikasi Media Pendidikan Kesehatan

Media disebutkan pada hakikatnya adalah alat bantu edukasi/pendidikan. Disebut media edukasi karena alat-alat tersebut merupakan alat saluran (*channel*) untuk menyampaikan pesan kesehatan karena alat-alat tersebut digunakan untuk mempermudah penerimaan pesan-pesan kesehatan bagi masyarakat Berdasarkan fungsinya sebagai penyalur pesan-pesan kesehatan. Menurut (Suiraoaka,

2012), media pendidikan kesehatan dapat dikelompokkan menjadi 3 yaitu:

- a. Media Visual/media pandang (memberikan stimulasi terhadap indera penglihatan).
- b. Media Audio/media dengar (memberikan stimulasi terhadap indera pendengaran).
- c. Media Audio Visual/media pandang dengar (memberikan stimulasi terhadap indera penglihatan dan pendengaran).

D. Pengetahuan dan Sikap

1. Pengetahuan

Benyamin Bloom membagi perilaku manusia menjadi 3 domain sesuai dengan tujuan pendidikan. Bloom menyebutkan 3 ranah yakni kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam perkembangannya, teori Bloom ini dimodifikasi untuk pengukuran hasil pendidikan kesehatan yakni pengetahuan, sikap, dan praktik/tindakan. Pengetahuan merupakan hasil dari tahu dan terbentuk setelah seseorang melakukan peng-inderaan terhadap suatu obyek tertentu.

Menurut teori bloom dalam Notoatmodjo (2010) Terdapat beberapa tingkatan dari pengetahuan yakni:

- a. Tahu

Tahu diartikan hanya sebagai memanggil memori yang telah ada sebelumnya setelah mengamati sesuatu. Tahu merupakan tingkatan pengetahuan yang paling rendah.

b. Memahami

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

c. Aplikasi

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi sebenarnya. Aplikasi dalam dilakukan dalam beberapa hal seperti penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, dan prinsip.

d. Analisis

Analisis adalah kemampuan seseorang untuk menjabarkan dan/atau memisahkan, kemudian mencari hubungan antara komponen-komponen yang terdapat dalam suatu masalah. Salah satu tanda seseorang sudah mencapai tahap ini adalah orang tersebut mampu membedakan, memisahkan, mengelompokkan, atau membuat diagram terhadap suatu obyek.

e. Sintesis

Sintesis menunjuk kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Secara lebih sederhana, sintesis adalah keseluruhan kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang telah ada.

f. Evaluasi

Evaluasi adalah kemampuan seseorang untuk melakukan penilaian terhadap obyek tertentu. Penilaian tersebut didasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau yang telah ada sebelumnya.

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan memberikan seperangkat alat test/kuesioner tentang objek pengetahuan yang mau diukur. Selanjutnya dilakukan penilaian dimana setiap jawaban benar dari masing-masing pertanyaan diberi nilai 1 jika salah diberi nilai 0 (Notoatmodjo, 2010). Penilaian dilakukan dengan cara membandingkan jumlah skor jawaban dengan skor yang diharapkan (tertinggi) kemudian dilakukan 100% dan hasilnya berupa presentase dengan rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan.

P : Persentase

F : Frekuensi dari seluruh alternatif jawaban yang menjadi pilihan yang telah dipilih siswa atas pernyataan yang diajukan.

N : Jumlah frekuensi seluruh alternatif jawaban yang menjadi pilihan responden selaku peneliti

100% : Bilangan genap

Selanjutnya pengetahuan seseorang dapat diketahui dan diinterpretasikan dengan skala yang bersifat kualitatif, yaitu:

Baik : hasil presentasi 76%-100%

Cukup : hasil presentasi 56%-75%

Kurang : hasil presentasi hasil presentasi < 56%

(Arikunto, 2010).

Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan menurut (Notoatmodjo, 2007) yaitu:

1) Sosial ekonomi

Lingkungan sosial akan mendukung tingginya pengetahuan seseorang, sedang ekonomi dikaitkan dengan Pendidikan, ekonomi baik tingkat Pendidikan akan tinggi sehingga tingkat pengetahuan akan tinggi juga.

2) Budaya

Budaya sangat berpengaruh terhadap tingkat pengetahuan seseorang, karena informasi yang baru akan disaring kira-kira sesuai tidak dengan budaya yang ada dan agama yang dianut.

3) Pendidikan

Semakin tinggi pendidikan maka ia akan mudah menerima hal-hal baru dan mudah menyesuaikan dengan hal yang baru tersebut.

4) Pengalaman

Berkaitan dengan umur dan pendidikan individu, bahwa pendidikan yang tinggi maka pengalaman akan luas, sedangkan semakin tua umur seseorang maka pengalaman akan semakin banyak.

2. Sikap

Sikap adalah respons tertutup seseorang terhadap suatu stimulus atau objek, baik yang bersifat intern maupun ekstern sehingga manifestasinya tidak dapat langsung dilihat, tetapi hanya dapat ditafsirkan terlebih dahulu dari perilaku yang tertutup tersebut. Sikap secara realitas menunjukkan adanya kesesuaian respons. Pengukuran sikap dapat dilakukan secara langsung atau tidak langsung, melalui pendapat atau pertanyaan responden terhadap suatu objek secara tidak langsung dilakukan dengan pertanyaan hipotesis, kemudian dinyatakan pendapat responden. Menurut Notoatmodjo (2005) dalam (Irawan, 2017), sikap merupakan reaksi atau respons yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau objek. Sikap juga merupakan kesiapan atau kesiediaan untuk bertindak dan juga merupakan pelaksanaan motif tertentu. Menurut (Gerungan, 2002). Sikap bersifat tertutup dan merupakan predisposisi perilaku seseorang terhadap suatu stimulus. Terdapat beberapa tingkatan sikap yakni:

- a. Menerima. Menerima diartikan bahwa seorang mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan.

- b. Menanggapi. Menanggapi diartikan apabila seseorang memberikan jawaban atau tanggapan terhadap obyek yang dihadapkan.
- c. Menghargai. Menghargai diartikan seseorang memberikan nilai yang positif terhadap suatu objek seperti mengerjakan atau mendiskusikan suatu masalah.
- d. Bertanggung jawab. Seseorang pada tingkatan ini harus berani mengambil risiko apabila ada orang lain yang mencemooh ataupun risiko lainnya.

Pengukuran sikap dapat dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Secara langsung dapat ditanyakan bagaimana pendapat atau pertanyaan responden terhadap suatu objek, misalnya: bagaimana pendapat responden tentang kegiatan posyandu, atau juga dapat dilakukan dengan cara memberikan pendapat dengan menggunakan setuju atau tidak setuju terhadap pernyataan-pernyataan objek tertentu, dengan menggunakan skala likert (Notoatmodjo, 2010).

Skala likert merupakan metode sederhana dibandingkan dengan skala Thurstone, Skala Thurstone yang terdiri dari 11 poin disederhanakan menjadi 2 kelompok yaitu favorable dan unfavorable, sedangkan item yang netral tidak disertakan. Masing-masing responden diminta melakukan agreement dan disagreement untuk masing-masing item dalam skala yang terdiri dari 5 poin (sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, sangat tidak setuju). Semua item yang favorable kemudian

diubah nilainya dalam angka sangat setuju adalah 5 sedangkan untuk yang sangat tidak setuju nilainya 1 (Notoatmodjo, 2010).

Faktor yang memengaruhi sikap, menurut Darmiyati (2014) faktor-faktor yang memengaruhi sikap antara lain:

- a. Pengalaman pribadi untuk dapat menjadi dasar pembentukan sikap, pengalaman pribadi haruslah meningkatkan kesan yang kuat. Karena itu, sikap akan lebih mudah terbentuk apabila pengalaman pribadi tersebut terjadi dalam situasi yang melibatkan faktor emosional.
- b. Pengaruh orang lain yang dianggap penting pada umumnya individu cenderung untuk memiliki sikap yang konformis atau searah dengan sikap orang yang dianggap penting. Kecenderungan ini antara lain di motivasi oleh keinginan untuk berafiliasi dan keinginan untuk menghindari konflik dengan orang yang dianggap penting tersebut.
- c. Pengaruh kebudayaan telah menanamkan garis pengaruh sikap kita terhadap berbagai masalah. Kebudayaan telah mewarnai sikap anggota masyarakatnya, karena kebudayaanlah yang memberi corak pengalaman individu-individu masyarakat asuhannya.
- d. Media massa memberi sarana komunikasi. berbagai bentuk media massa mempunyai pengaruh besar dalam pembentukan opini dan kepercayaan orang. Adanya informasi baru mengenai suatu hal

memberikan landasan kognitif baru bagi terbentuknya sikap terhadap hal tersebut.

- e. Institusi atau lembaga pendidikan dan lembaga agama sebagai suatu sistem mempunyai pengaruh dalam pembentukan sikap karena keduanya meletakkan dasar pengertian dan konsep moral dalam diri individu.
- f. Faktor emosional dalam diri individu suatu bentuk sikap merupakan pernyataan yang didasari emosi yang berfungsi sebagai semacam penyaluran frustrasi atau pengalihan bentuk mekanisme pertahanan ego.

E. Media Video

1. Pengertian Media video

Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar (Eko et al., 2021).

Video adalah gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan.

Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

2. Tujuan dan Fungsi Media Video

Berdasarkan pengertian media video yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk obyeknya dapat dilihat, media ini paling lengkap, maka tujuan dari media video adalah untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik mudah dimengerti dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi itu.

Menurut Cheppy Riyana (2007) dalam Kartikasari et al. (2017) media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk :

- a. Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur.
- c. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi

Dalam menggunakan media video ini selain mempunyai tujuan juga mempunyai fungsi sehingga proses dalam pembelajaran akan sesuai dengan yang diharapkan.

Fungsi-fungsi dari media video adalah sebagai berikut:

- a. Dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi siswa kepada isi pelajaran.
- b. Dapat terlihat dari angka keterlibatan emosi dan sikap siswa pada saat menyimak tayangan materi pembelajaran yang disertai dengan visualisasi.
- c. Membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi siswa yang lemah membaca.

3. Keuntungan Media Video

Keuntungan menggunakan media video menurut Hasan et al. (2010) antara lain: ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung, dan video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, dapat diulang-ulang, penyajian objek secara detail.

4. Kelemahan Media Video

Kelemahan menggunakan video dituliskan oleh Sanaky (2011) pada Purwanti Guru et al. (2015) yaitu sebagai berikut :

- a. Pengadaannya perlu peralatan khusus dan memerlukan biaya yang mahal.
- b. Tergantung pada energi Listrik, sehingga tidak dapat dihidupkan di segala tempat.
- c. Sifat komunikasi searah, sehingga tidak dapat memberi peluang untuk terjadinya umpan balik.

- d. Hanya mampu melayani secara baik untuk mereka yang sudah mampu berpikir abstrak.

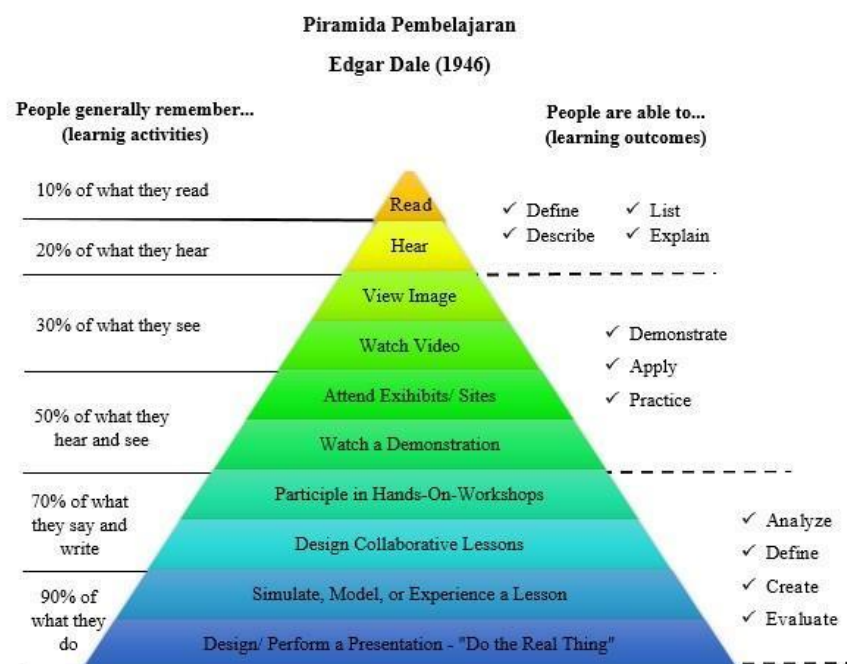
5. Manfaat Penggunaan Video

Untuk mencapai tujuan penyuluhan yang optimal sangatlah perlu menggunakan media sebagai alat bantu dalam prosesnya. Adapun manfaat penggunaan media video menurut (Hasan dkk., 2010) pada proses pemberian penyuluhan adalah sebagai berikut :

- a. Mampu memberikan kemudahan kepada pemateri untuk memaparkan informasi mengenai materi yang kompleks.
- b. Menggunakan lebih dari satu media yang digabungkan meliputi audio dan visual.
- c. Dapat menarik perhatian dan fokus siswa yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- d. Memiliki sifat interaktif dimana mempunyai kemampuan untuk memudahkan respons dari siswa.
- e. Memiliki sifat mandiri dimana adanya kemudahan pada siswa untuk menggunakan media video tanpa adanya bimbingan dari pemateri.
- f. Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat memengaruhi sikap siswa.

Edgar Dale dalam (Jackson, 2016) menyatakan bahwa untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, ia menggambarkannya dalam sebuah kerucut yang dinamakan kerucut pengalaman (*cone of experience*). Kerucut

pengalaman Edgar Dale dianut secara luas untuk menentukan alat bantu atau media yang sesuai, untuk memperoleh pengalaman belajar secara mudah. Kerucut Edgar Dale digambarkan sebagai berikut :



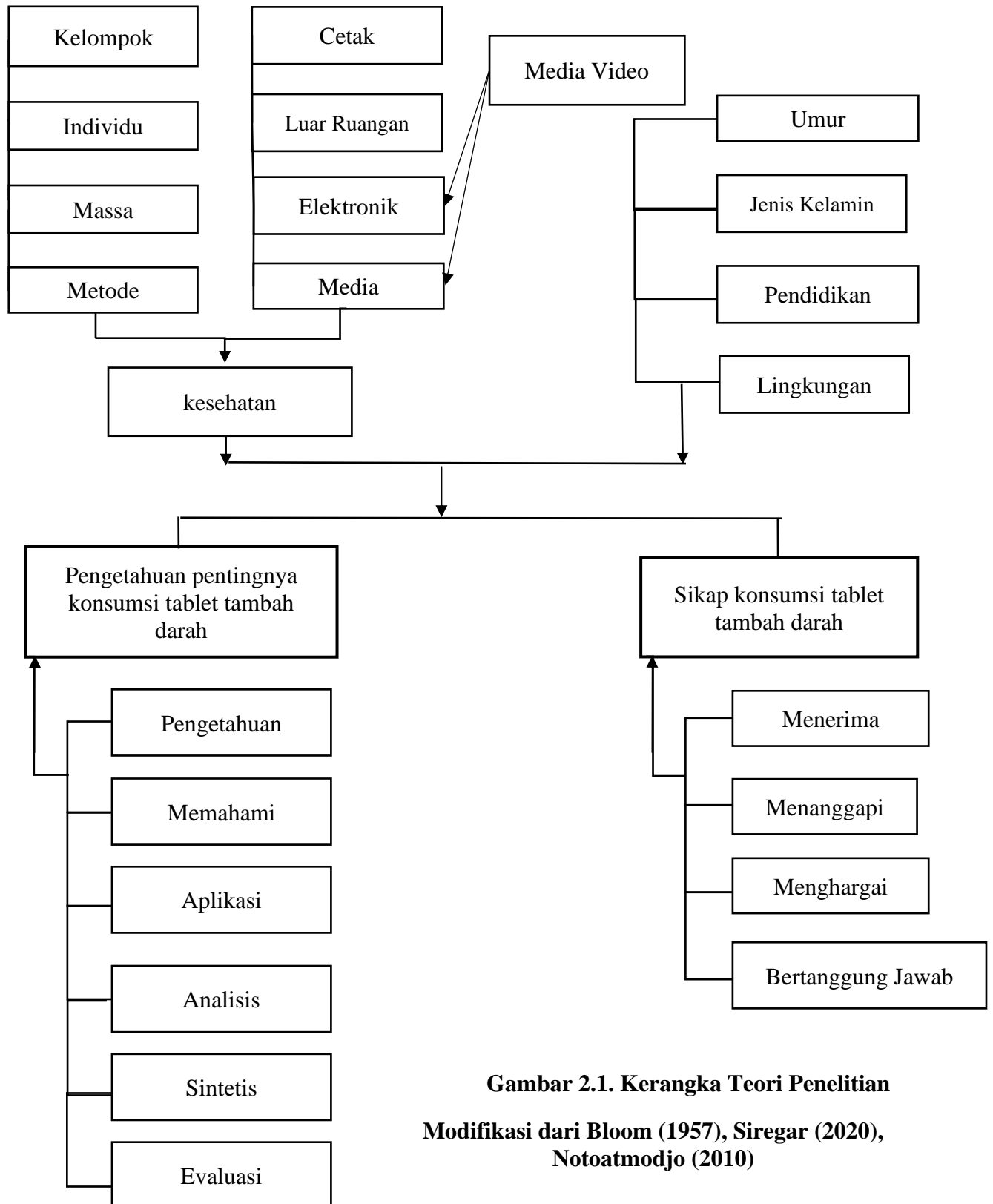
Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale 1946

Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale itu memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati, dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa (Jackson, 2016). Dengan demikian pesan-pesan pembelajaran disampaikan secara audio visual melalui video memberikan motivasi ekstrinsik pada siswa (Widiyasanti et al., 2018).

Penggunaan media video mempunyai dampak pada informasi lebih mudah dipahami karena mengikutsertakan lebih banyak panca

indera yaitu penglihatan dan pendengaran, sehingga media video ini lebih menarik karena ada suara dan gambar yang bergerak. Berdasarkan gambar 2.1 penggunaan media video memberi 30-50% lebih efektif dalam penyerapan informasi bagi mengembangkan pengertian yang benar dan sikap yang positif.

F. Kerangka Teori



Gambar 2.1. Kerangka Teori Penelitian
 Modifikasi dari Bloom (1957), Siregar (2020),
 Notoatmodjo (2010)