

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori

1. Makanan Pendamping ASI (MP-ASI)

Pemberian Makanan Pendamping ASI (Complementary Feeding) adalah proses pemberian makanan dan cairan lainnya yang diberikan kepada bayi mulai usia 6 bulan ketika ASI saja tidak lagi mencukupi untuk memenuhi kebutuhan gizinya. Makanan Pendamping ASI (Complementary Food) adalah makanan dan cairan lainnya selain ASI (Kemenkes, 2019)

Prinsip dasar pemberian MP ASI harus memenuhi 4 syarat yaitu tepat waktu, adekuat, aman, dan diberikan dengan cara yang benar. Prinsip pemberian MP ASI diuraikan sebagai berikut:

- a. Tepat waktu MP ASI diberikan saat ASI saja sudah tidak dapat memenuhi kebutuhan gizi bayi yaitu pada usia 6 bulan.
- b. Adekuat. MP ASI mampu memenuhi kecukupan energi, protein, mikronutrien untuk mencapai tumbuh kembang anak dengan mempertimbangkan usia, jumlah, frekuensi, konsistensi/tekstur, dan variasi makanan

Tabel 1. Pemberian Makan Pada Bayi dan Anak (usia 6-23 bulan) yang mendapat ASI dan tidak mendapat ASI

Usia	Jumlah Energi dari MP ASI yang dibutuhkan per hari	Konsistensi/ Tekstur	Frekuensi	Jumlah setiap kali makan	Variasi Bahan Makanan (4 Bintang)
6-8 bulan	200 kkal	Mulai dengan bubur kental, makanan lumat	2-3 kali setiap hari. 1-2 kali selingan dapat diberikan	Mulai dengan 2-3 sendok makan setiap kali makan, tingkatkan bertahap hingga ½ mangkok berukuran 250 ml (125 ml)	ASI + Makanan
9-11 bulan	300 kkal	Makanan yang dicincang halus dan makanan yang dapat dipegang bayi	3-4 kali setiap hari 1-2 kali selingan dapat diberikan	½ - ¾ mangkok ukuran 250 ml (125 – 200 ml)	Pokok +Protein Hewani + sayuran dan buah-buahan + Kacang-kacangan
12-23 bulan	550 kkal	Makanan keluarga	3-4 kali setiap hari 1-2 kali selingan dapat diberikan	¾ - 1 mangkok ukuran 250 ml	
Jika Tidak Mendapat ASI (6-23 bulan)	Jumlah kalori sesuai dengan kelompok usia	Tekstur/ konsistensi sesuai dengan kelompok usia	Frekuensi sesuai dengan kelompok usia dan Tambahkan 1-2 kali makan ekstra 1-2 kali selingan dapat diberikan.	Jumlah setiap kali makan sesuai dengan kelompok umur, dengan penambahan 1-2 gelas susu per hari @250 ml dan 2-3 kali cairan (air putih, kuah sayur, dll)	

(Kemenkes, 2019)

c. Aman

MP ASI disiapkan dan disimpan dengan cara yang higienis, diberikan menggunakan tangan dan peralatan yang bersih. Ada 5 kunci untuk

makanan yang aman, antara lain:

- 1) Menjaga kebersihan (tangan, tempat kerja, peralatan)
 - 2) Memisahkan penyimpanan makanan mentah dengan makanan yang sudah dimasak
 - 3) Menggunakan makanan segar dan masak sampai matang (daging, ayam, telur, dan ikan)
 - 4) Menyimpan makanan dalam suhu yang tepat sesuai dengan jenis makanannya ($> 60^{\circ}\text{celcius}$ dan $< 5^{\circ}\text{celcius}$)
 - 5) Menggunakan air bersih yang aman.
- d. Diberikan dengan Cara yang Benar

Pemberian MP ASI memenuhi syarat sebagai berikut

- 1) Terjadwal
- 2) Lingkungan yang mendukung
- 3) Prosedur makan

2. Media Dalam Penyuluhan

a. Pengertian

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti “Tengah”, “*Peramana*”, atau “Pengantar” secara harfiah dalam Bahasa Arab, pengertian media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan sasaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Seseorang dapat belajar lebih baik dan

meningkatkan performa apabila media digunakan secara kreatif (Mubarak et al., 2007)

Seseorang atau masyarakat di dalam proses pendidikan dapat memperoleh pengalaman (pengetahuan) melalui berbagai macam media (alat bantu), tetapi masing-masing alat mempunyai intensitas yang berbeda-beda di dalam membantu permasalahan seseorang. Edgar Dale membagi alat peraga menjadi 11 macam dan sekaligus menggambarkan tingkat intensitas tiap-tiap alat tersebut dalam sebuah kerucut, alat peraga tersebut dapat dilihat pada Gambar 1 (Notoatmodjo, 2007)



Gambar 1. Teori kerucut Edgar Dale

Gambar kerucut pada teori Edgar Dale menyebutkan bahwa lapisan yang paling dasar adalah benda asli dan yang paling atas adalah kata-kata. Hal ini berarti, bahwa dalam proses pendidikan benda asli mempunyai intensitas yang paling tinggi untuk mempersepsikan bahan pendidikan/pengajaran, sedangkan

penyampaian bahan yang hanya dengan kata-kata adalah kurang efektif atau intensitasnya paling rendah.

b. Macam-macam Media

Alat bantu pendidikan adalah alat-alat yang digunakan oleh petugas dalam menyampaikan bahan materi atau pesan kesehatan. Secara garis besarnya berikut ada tiga macam alat bantu pendidikan (Notoatmodjo, 2012) antara lain :

- 1) Alat bantu lihat (*Visual Aids*) yang berguna membantu menstimuluskan indra mata (penglihatan) pada waktu terjadinya proses penerimaan pesan. Alat ini terdiri dari dua bentuk antara lain alat yang diproyeksikan dan Alat-alat yang tidak diproyeksikan.
 - a) Alat yang diproyeksikan, misalnya *slide*, film, dan film strip
 - b) Alat-alat yang tidak diproyeksikan yaitu: dua dimensi seperti gambar peta, bagan dan sebagainya, dan tiga dimensi misalnya bola dunia dan boneka.
- 2) Alat bantu dengar (*Audio Aids*), yaitu alat yang dapat membantu menstimulasi indra pendengaran, pada waktu proses penyampaian bahan penyuluhan misalnya piringan hitam, radio dan pita suara.
- 3) Alat bantu lihat-dengar (*Audio Visual Aids*), yaitu alat ini dapat berguna dalam menstimulasi indra penglihatan dan pendengaran pada waktu proses penyuluhan, misalnya televisi dan video *casset*

3. Video sebagai Media Penyuluhan

a. Pengertian

Video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap (Sutjipto, 2013). Sedangkan (Sadiman, 2009) menyatakan video adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disajikan bisa berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional.

Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik (Nurfathiyah et al., 2011). Video termasuk jenis media audiovisual yang mana dapat dilihat dan didengar. Keuntungan video pada remaja dapat memberikan rangsangan melalui indra penglihatan dan pendengaran sehingga siswa dalam pembelajaran lebih efektif dan efisien menerima informasi (Siburian & Urhuhe, 2015). Video dalam proses pembelajaran sangat cepat, mudah diingat, dan dapat diulang sehingga dapat mengembangkan pola kognitif para siswa (Yudhi, 2013). Media video adalah segala sesuatu yang dapat memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial (Kusumadana, 2016)

b. Unsur-unsur

Suatu media video, memiliki suatu unsur-unsur yang harus diperhatikan, yakni unsur visual dan unsur audio/suara (Daryanto, 2013).

1)Unsur Visual

Unsur-unsur visual utama yang ada dalam video adalah orang/pemain (baik yang tampil atau *narrator*), *setting* (tempat di mana kejadian/adegan berlangsung), *properties* (benda-benda perlengkapan pendukung), *lighting* dan gerak.

2)Unsur Audio/suara

Unsur audio atau suara dari video antara lain adalah suara pemain (dialog, monolog, komentar, narasi), *sound effect*, *bridge/transitional* (sebagai jembatan scene-scene berikutnya), dan *smash* (penekanan tertentu yang menimbulkan efek dramatis).

c. Kualifikasi

Untuk menilai kualitas atau kelayakan media penyuluhan perlu ditetapkan terdahulu kriteria dan kelayakan media tersebut (Nanda et al., 2017). Menurut Smaldino, Lowther & Russel, *Instructional Technology and Media For Learning*, 2011 dalam Kusumadana 2016, beberapa aspek penilaian kualifikasi video yaitu selaras dengan standar, hasil dan tujuan; Bahasa yang sesuai usia; Tingkat ketertarikan dan keterlibatan; dan Kesesuaian dengan usia

(Kusumadana, 2016).

1)Selaras dengan standar, hasil dan tujuan

Video yang memiliki kualitas tinggi yaitu memiliki kriteria yaitu tujuan tercapai dan penggunaan video dapat meningkatkan belajar siswa; video yang memiliki kualitas sedang sebagian tujuan tercapai dan penggunaan video meningkatkan belajar siswa; sedangkan video yang memiliki kualitas rendah yaitu tujuan tidak tercapai dan penggunaan video tidak dapat meningkatkan belajar siswa.

2)Bahasa yang sesuai usia

Berdasarkan aspek penilaian ini, video yang memiliki kualitas tinggi memiliki kriteria video sesuai dengan usia dan kosakata yang bisa dipahami; kualitas sedang yaitu hampir sesuai dengan usia; sedangkan video dengan kualitas rendah yaitu video tidak sesuai dengan usia.

3)Tingkat ketertarikan dan keterlibatan

Pada aspek penilaian ini, video yang memiliki kualitas tinggi memiliki kriteria yaitu topik yang disajikan membuat tertarik dan aktif terlibat dalam belajar; kualitas sedang yaitu topik yang disajikan memikat hampir seluruh waktu dan melibatkan sebagian besar dalam belajar; dan video dengan kualitas rendah yaitu topik yang disajikan tidak menarik para siswa dan tidak melibatkan mereka dalam belajar.

4)Kesesuaian dengan usia

Video yang memiliki kualitas tinggi memiliki kriteria materi video sebagian besar dapat dipahami; kualitas sedang yaitu video disajikan dan hanya beberapa saja mulai dipahami; sedangkan video dengan kualitas rendah yaitu sebagian besar tidak dapat dipahami.

d. Kelebihan dan Kelemahan Video sebagai media Promosi/Penyuluhan

1. Kelebihan Video

a) Menurut (Rusman, 2012) beberapa kelebihan yang dimiliki media video, yaitu:

- 1) Video dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata
- 2) Video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses,
- 3) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan, serta
- 4) Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap.

b) Kelebihan video menurut (Sutjipto, 2013) yaitu :

- 1) Dapat menarik perhatian untuk periode – periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya
- 2) dapat memacu diskusi mengenai sikap dan perilaku.

- 3) Memberikan informasi, mengangkat masalah, memperlihatkan keterampilan
- 4) Dengan alat perekam pita video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli – ahli / spesialis.
- 5) Cocok untuk sasaran dalam jumlah sedang dan kecil
- 6) Dapat untuk belajar mandiri dan memungkinkan penyesuaian klien
- 7) Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian pada penyajiannya
- 8) Kontrol sepenuhnya ditangan pemberi materi didalam video, menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang – ulang
- 9) Keras lemah suara yang ada bisa diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar .

2. Kelemahan Video

Video sebagai media promosi kesehatan memiliki kelemahan yaitu

- a) Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktekkan
- b) Sifat komunikasinya yang bersifat satu arah haruslah diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain

- c) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna
 - d) Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks
 - e) Listrik dan peralatan mahal
 - f) Ada masalah kesesuaian jenis video dan peralatan yang berbeda-beda
 - g) Aturan perekaman program TV video tidak selalu jelas dan dapat sangat terbatas
 - h) Layar yang kecil membatasi jumlah audiens
- (Adventus et al., 2019)

4. Pengetahuan

a. Pengertian

Pengetahuan adalah hasil pengindraan manusia atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indra yang dimiliki (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Pada waktu pengindraan sampai menghasilkan pengetahuan sangat dipengaruhi oleh intensitas perhatian dan persepsi terhadap objek. Sebagian besar pengetahuan seseorang diperoleh melalui indra pendengaran (telinga) dan indra penglihatan (mata). Intensitas atau tingkat pengetahuan seseorang terhadap suatu objek berbeda-beda (Notoatmodjo, 2010).

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan

1) Tingkat Pendidikan

Pendidikan adalah upaya untuk memberikan pengetahuan sehingga terjadi perubahan perilaku positif yang meningkat

2) Informasi

Seseorang yang mempunyai sumber informasi yang lebih banyak akan mempunyai pengetahuan yang lebih luas.

3) Budaya

Tingkah laku manusia atau kelompok manusia dalam memenuhi kebutuhan yang meliputi sikap dan kepercayaan

4) Pengalaman

Sesuatu yang pernah dialami seseorang akan menambah pengetahuan tentang sesuatu yang bersifat informal

c. Tingkatan

Menurut (Notoatmodjo, 2012), pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya perilaku seseorang (*Over Behavior*), pengetahuan yang tercakup didalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan yaitu Tahu (*Know*), Memahami (*Comprehension*), Aplikasi (*Application*), Analisis (*Analysis*), Sintesis (*Synthesis*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

1) Tahu (*Know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk ke dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) sesuatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima.

Oleh sebab itu, tahu ini merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.

2) Memahami (*Comprehension*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk 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.

3) Aplikasi (*Application*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi *real* (sebenarnya). Aplikasi di sini dapat diartikan sebagai aplikasi atau penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip, dan sebagainya dalam konteks atau situasi yang lain.

4) Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih di dalam satu struktur organisasi, dan masih ada kaitannya satu sama lain. Kemampuan analisis ini dapat dilihat dari penggunaan kata kerja, seperti dapat menggambarkan (membuat bagan), membedakan, memisahkan, mengelompokkan, dan sebagainya

5) Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis menunjuk kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Dengan kata lain, sintesis adalah kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.

6) Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian-penilaian itu didasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri, atau menggunakan kriteria-kriteria yang ada (Notoatmodjo, 2012).

5. Ketrampilan

a. Pengertian

Ketrampilan berasal dari kata dasar terampil yang artinya mampu, cakap dan cekatan menyelesaikan tugas sedangkan ketrampilan artinya kecakapan dalam melaksanakan tugas (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1999). Ketrampilan juga merupakan hasil dari latihan yang berulang yang dapat juga disebut perubahan yang progresif atau meningkat dari orang yang mempelajari ketrampilan sebagai hasil dari aktifitas tertentu (Whiterington, 1991 :22)

Ketrampilan adalah kemampuan untuk melaksanakan pekerjaan/tugas dengan menggunakan peralatan kerja yang ada dan

anggota badan. Ada 3 jenis kemampuan dasar yaitu : kemampuan yang bersifat manusia (human skill, membuat konsep (conceptual skill) dan kemampuan teknik (technical skill). Menurut Schein (1991), ketrampilan konseptual adalah kemampuan untuk melakukan kerjasama dalam pekerjaan, pada pekerjaan tersebut dapat memberikan ketrampilan. Ketrampilan teknik adalah kemampuan untuk menerapkan prosedur, menggunakan alat dan teknik yang berhubungan dengan bidang yang digelutinya, sedangkan ketrampilan manusia adalah kemampuan untuk dapat mengerti, memberikan motivasi dan bekerja.

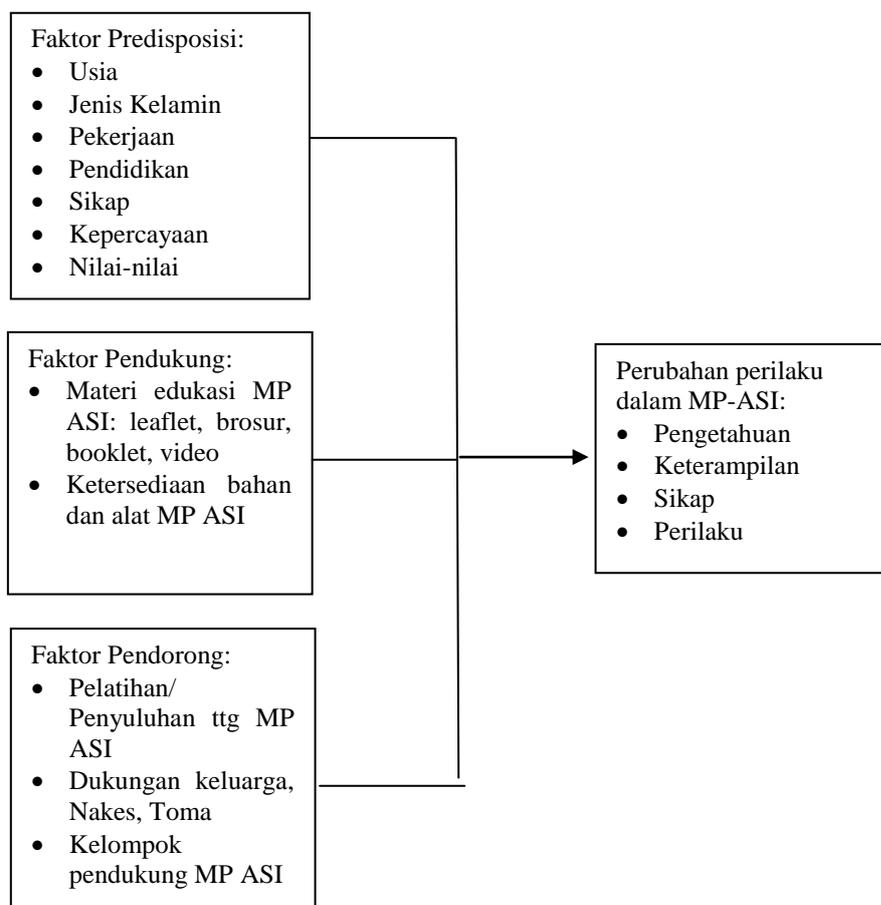
b. Faktor-faktor

Menurut Lawrence Green (1980) dalam (Adventus et al., 2019) ada tiga faktor yang dapat berpengaruh terhadap tindakan atau perilaku positif seseorang dalam membentuk ketrampilan, antara lain :

- 1) Faktor predisposisi (*predisposing factors*), yaitu factor-faktor yang terdapat dari dalam diri dapat terwujud dalam bentuk usia, jenis kelamin, penghasilan, pekerjaan, pengetahuan, sikap, kepercayaan, keyakinan, nilai-nilai, dsb.
- 2) Faktor-faktor pendukung (*enabling factors*), yang terwujud dalam lingkungan fisik, tersedia atau tidak tersedianya fasilitas atau sarana kesehatan.
- 3) Faktor-faktor pendorong (*reinforcing factors*), yang terwujud dari factor yang ada diluar individu dapat terwujud dalam bentuk

sikap dan perilaku petugas Kesehatan, kelompok referensi, perilaku tokoh masyarakat, tokoh agama, peraturan atau norma yang ada.

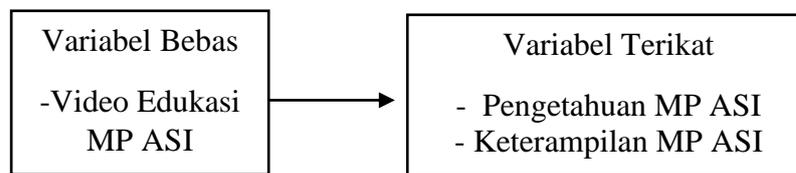
B. Kerangka Teori/Pikir



Gambar 2. Kerangka Teori

Sumber: Teori Lawrence Green dalam buku Ajar promosi Kesehatan 2019

C. Kerangka Konsep



Gambar 3. Kerangka Konsep

D. Hipotesis

1. Ada Pengaruh pemberian video dan *leaflet* terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan orangtua/ pengasuh dalam pemberian MP-ASI
2. Pemberian video lebih efektif dibandingkan media *Leaflet* terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan orangtua atau pengasuh dalam pemberian MP-ASI