

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau bahan materi.¹⁸ Pemakaian media dalam pelaksanaan, sangat erat kaitannya dengan jenis metode yang digunakan, baik media gambar, suara maupun media cetak akan mempunyai arti apabila melalui pemakaian media.¹⁹ Sedangkan, pengertian media pembelajaran secara luas adalah teknologi pembawa pesan atau informasi yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat.²⁰

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ciri-ciri media pembelajaran dibedakan sebagai berikut :²⁰

1) Ciri Fiksatif (*fixative property*)

Menggambarkan kemampuan media pembelajaran untuk merekam, menyimpan, menampilkan, dan mengkonstruksi suatu peristiwa. Media pembelajaran dengan ciri tersebut yang

dapat dikembangkan seperti : photography, video tape, audio tape, file computer, dan film.

2) Ciri manipulative (*manipulative property*)

Suatu kejadian yang sehari-hari dapat disajikan dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik gambar atau *time-lapse recording*. Kemampuan media dari ciri manipulative diperlukan tim kerja yang memiliki keahlian.

3) Ciri distributif (*distributive property*)

Ciri distributif dari media adalah suatu objek atau kejadian yang disampaikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian dapat disajikan atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara penyaji dengan penerima serta membantu belajar secara optimal. Secara khusus manfaat media pembelajaran, yaitu :²⁰

1) Penyampaian materi ajar dapat diseragamkan

Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat disampaikan kepada penerima secara ragam.

2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik

Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar dan dapat dilihat, sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep,

proses atau prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.

3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Media dapat membantu melakukan komunikasi dua arah secara aktif.

4) Waktu belajar mengajar lebih efisien

5) Proses pembelajaran dapat terjadi dimana dan kapan saja

6) Proses belajar dapat ditingkatkan

Penggunaan media dapat membantu penerima dalam menyerap materi ajar secara lebih mendalam dan utuh.

d. Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media sangat beragam, namun pada garis besarnya hanya ada tiga jenis media, antara lain :¹⁸

1) Alat bantu lihat (*visuals aids*) yang berguna dalam membantu menstimulasi indra mata (penglihatan) pada waktu terjadinya proses penerimaan pesan. Alat ini ada 2 macam, yaitu:

a) Alat yang diproyeksikan, seperti contoh *slide*, film, film *strip*

b) Alat yang tidak diproyeksikan : dua dimensi seperti gambar peta, bagan dan sebagainya dan tiga dimensi misalnya bola dunia, boneka dan sebagainya.

- 2) Alat bantu dengar (*audio aids*) yaitu alat yang dapat membantu untuk menstimulasikan indra pendengar pada waktu proses penyampaian bahan pendidikan/pengajaran. Seperti contoh : piringan hitam, radio, pita suara, kepingan CD dan sebagainya.
- 3) Alat bantu lihat-dengar seperti televisi, *video cassette*, dan DVD. Alat-alat bantu pendidikan ini lebih dikenal dengan *Audio Visual Aids* (AVA).

Selain, tiga jenis media diatas, terdapat macam-macam media yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai berikut.²¹

- 1) Media non proyeksi seperti foto, diagram, display, dan model
- 2) Media proyeksi seperti slide, *overhead transparency* (OHT), proyeksi computer
- 3) Media audio seperti kaset dan *compact disc* (CD)
- 4) Media bergerak seperti video dan film
- 5) Pembelajaran yang dimediasi computer
- 6) Multimedia dan hypermedia berbasis computer

Media terdapat pengelompokkan sebagai media pembelajaran, antara lain :²¹

Tabel 1. Golongan Media Pembelajaran

No	Golongan Media	Contoh
1	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, telepon
2	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, Koran, foto/gambar
3	Audio-cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT)
5	Proyeksi audio diam	Film bingkai (slide) bersuara
6	Visual gerak	Film bisu, animasi
7	Audio visual gerak	Film gerak bersuara, video/VCD, televise
8	Objek fisik	Benda nyata, model, specimen
9	Manusia dan lingkungan	Penyaji, pustakawan, laboran
10	Computer	CAI, CBI

Sumber Kholid, A, *Promosi Kesehatan: Dengan Pendekatan Teori Perilaku, Media, dan Aplikasinya*, 2012.²¹

e. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan, antara lain :²⁰

- 1) Tujuan instruksional yang ingin dicapai
- 2) Karakteristik audien
- 3) Jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio atau visual), keadaan latar atau lingkungan, dan gerak atau diam
- 4) Ketersediaan sumber tempat
- 5) Apakah media siap dipakai ataukah media rancang
- 6) Kepraktisan dan ketahan media
- 7) Efektifitas biaya dalam jangka waktu panjang

2. Media Video

a. Pengertian Video

Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik.²² Video termasuk jenis media audio visual dimana dapat dilihat dan didengar. Keuntungan video pada remaja dapat memberikan rangsangan melalui indera penglihatan dan pendengaran sehingga siswa dalam pembelajaran lebih efektif dan efisien menerima informasi.²³ Video dalam proses pembelajaran sangat cepat, mudah diingat, dan dapat diulang sehingga dapat mengembangkan pola kognitif para siswa.²⁴

Media video adalah segala sesuatu yang dapat memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial.¹³

b. Unsur-unsur Video

Suatu media video, memiliki suatu unsur-unsur yang harus diperhatikan, antara lain¹⁶

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 Video

Tabel 2. Kualifikasi Video

Aspek Penilaian	Kualitas Tinggi	Kualitas Sedang	Kualitas Rendah
Selaras dengan standar, hasil dan tujuan	tujuan tercapai dan penggunaan video meningkatkan belajar siswa	tujuan sebagian tercapai dan penggunaan video meningkatkan belajar siswa	tujuan tidak tercapai dan penggunaan video meningkatkan belajar siswa
Bahasa yang sesuai usia	sesuai dengan usia dan kosakata yang bisa dipahami	hampir sesuai dengan usia	tidak sesuai dengan usia
Tingkat ketertarikan dan keterlibatan	Topik yang disajikan membuat tertarik dan aktif terlibat dalam belajar	Topik yang disajikan memikat hampir seluruh waktu dan melibatkan sebagian besar dalam belajar	Topik yang disajikan tidak menarik para siswa dan tidak melibatkan mereka dalam belajar
sesuai dengan usia	Materi video sebagian besar dapat memahami	Materi video disajikan beberapa mulai memahami	sebagian besar tidak dapat memahami

Sumber Smaldino, Lowther & Russel, *Instructional Technology and Media*

For Learning, 2011 dalam Kusumadana 2016.¹³

d. Kelebihan Video

Sebagai media pembelajaran, video mempunyai karakteristik yang berbeda dengan media lain. Kelebihan menggunakan media video sebagai berikut :²⁵

- 1) Dapat menangkap, menyimpan, menyampaikan kembali suatu kejadian seperti keadaan sebenarnya
- 2) Dapat lebih menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar anak.
- 3) Dapat memanipulasi seperti ukuran, kecepatan gerakan, warna dan animasi.

Selain itu, pendapat lain mengemukakan bahwa kelebihan video dapat mendukung topik dari sebuah pembelajaran, diantaranya adalah dapat diputar ulang untuk penguatan, dapat diberhentikan pada bagian tertentu, dapat diputar serentak sehingga mendapatkan bagian yang sama dan dapat bersifat menghibur jika video dikaitkan dengan topik tertentu dan dikombinasikan dengan animasi.¹³

e. Kelemahan Video

Video selain memiliki kelebihan terdapat kelemahan, diantaranya fine detail, size information, third dimention, position, setting, material dan budget. Video tidak dapat menampilkan ukuran atau tampilan yang sebenarnya serta hanya dapat diproyeksikan dengan bentuk dua dimensi.¹⁶

3. Pengetahuan

a. Pengertian pengetahuan

Pengetahuan adalah merupakan hasil dari “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Sebagian besar pengetahuan manusia terjadi melalui penginderaan yang diperoleh melalui mata dan telinga. Pengetahuan dapat diperoleh melalui pendidikan, pengalaman diri sendiri maupun pengalaman orang lain, media massa maupun lingkungan. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain penting bagi terbentuknya tindakan seseorang.¹⁸

b. Tingkat pengetahuan

Tingkat pengetahuan seseorang secara rinci terdiri dari enam tingkatan, yaitu :¹⁸

1) Tahu (*know*)

Diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya termasuk mengingat kembali (*recall*) terhadap sesuatu bahan yang dipelajari.

2) Memahami (*Comprehension*)

Diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang obyek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi secara benar.

3) Aplikasi (*Application*)

Diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi sebenarnya.

4) Analisis (*analysis*)

Diartikan sebagai kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu obyek di dalam struktur organisasi tersebut.

5) Sintesis (*synthesis*)

Diartikan sebagai suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian atau menyusun suatu ormasi-formasi yang ada.

6) Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan pengetahuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu materi atau obyek.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Pengetahuan dipengaruhi beberapa factor yaitu pengalaman, pendidikan, instruksi verbal, penerimaan informasi verbal dari pihak lain, pekerjaan, umur, informasi, dan media. Masing-masing factor tidak berdiri sendiri seringkali merupakan gabungan dari beberapa factor informasi yang dapat berpengaruh terhadap pengetahuan seseorang yang diperoleh dari berbagai cara misalnya dari media cetak dan media elektronik.¹⁹

d. Pengukuran Pengetahuan

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket (kuesioner) yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin kita ketahui atau kita ukur dapat kita sesuaikan dengan tingkatan-tingkatan di atas.¹⁹

4. Remaja

a. Pengertian remaja

Masa remaja merupakan periode terjadinya pertumbuhan dan perkembangan yang pesat baik secara psikologis maupun intelektual.²⁶ Sifat khas remaja mempunyai rasa keingintahuan yang besar, menyukai petualangan dan tantangan serta cenderung berani mengambil resiko atas perbuatannya tanpa didahului oleh pertimbangan yang matang. Apabila keputusan yang diambil dalam menghadapi konflik tidak tepat, mereka akan jatuh ke dalam perilaku beresiko dan mungkin harus menanggung akibat jangka pendek dan jangka panjang dalam berbagai masalah kesehatan fisik dan psikososial. Sifat dan perilaku beresiko pada remaja tersebut memerlukan pelayanan kesehatan peduli remaja yang dapat memenuhi kebutuhan kesehatan remaja.²⁷

Pada periode ini berbagai perubahan terjadi baik perubahan hormonal, fisik, psikologis maupun sosial. Segala sesuatu yang

mengganggu proses maturasi fisik dan hormonal pada masa remaja ini dapat mempengaruhi perkembangan psikis dan emosi sehingga diperlukan pemahaman yang baik tentang proses perubahan yang terjadi pada remaja dari segala aspek.²⁸ Serta pada remaja mengalami perkembangan kognitif. Menurut Piaget perkembangan kognitif dibagi menjadi empat bagian yaitu, sebagai berikut :⁵³ Tahap memonitor (umur 0-2 tahun) merupakan tahap pertumbuhan kemampuan anak dengan kegiatan motoric dan persepsinya yang masih sederhana

- 1) Tahap preoperasional (umur 2-7/8 tahun). Dalam tahap ini dibagi menjadi dua yaitu :
 - a) Tahap preoperasional (umur 2-4 tahun), anak sudah dapat menggunakan bahasa dalam mengembangkan konsepnya walaupun masih sangat sederhana.
 - b) Tahap intuitif (umur 4-7/8 tahun), pada usia ini anak telah dapat mengungkapkan isi hatinya secara simbolik terutama bagi anak yang memiliki pengalaman luas.
- 2) Tahap operasional konkret (umur 7 atau 8/11 atau 12 tahun), pada tahap ini anak telah memiliki kecakapan berpikir logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang masih bersifat konkret.

- 3) Tahap operasional formal (umur 11/12-18 tahun), pada tahap ini anak sudah mampu berpikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola berpikir “kemungkinan”.

b. Tahap-tahap remaja

Remaja adalah penduduk dengan rentang usia 10-18 tahun,²⁹ atau pendapat lain mengatakan bahwa remaja (*adolescent*) berusia 10-21 tahun dengan klasifikasi sebagai berikut:²⁷

- 1) Remaja Awal

Pada remaja awal adalah remaja yang menginjak usia 10-14 tahun atau 13-15 tahun.

- 2) Remaja Menengah

Pada remaja menengah adalah remaja yang menginjak usia 15-17 tahun.

- 3) Remaja Akhir

Pada remaja akhir adalah remaja yang menginjak usia 17-21 tahun.

c. Masalah Kesehatan Pada Remaja

Remaja tergolong dalam kelompok rentan gizi. Kelompok rentan gizi adalah suatu kelompok di dalam masyarakat yang paling mudah menderita gangguan kesehatannya atau rentan karena kekurangan gizi. Pada kelompok-kelompok umur tersebut berada pada suatu siklus

pertumbuhan dan perkembangan yang memerlukan zat-zat gizi dalam jumlah yang lebih besar dari kelompok umur yang lain.³⁰

Pertumbuhan anak remaja sangat pesat, kemudian apabila konsumsi makanan tidak seimbang dengan kebutuhan kalori atau bahkan melebihi kalori maka dapat menyebabkan menghambatnya pertumbuhan, kurang energi kronik, obesitas, dan anemia. Namun masalah gizi yang saat ini menjadi masalah utama dan rawan pada remaja putri adalah anemia, khususnya anemia defisiensi zat besi.²

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Kesehatan

Dalam rangka pembinaan dan peningkatan perilaku kesehatan masyarakat, khususnya remaja lebih tepat dilaksanakan pendidikan kesehatan. Pendidikan kesehatan adalah suatu bentuk intervensi atau upaya yang ditujukan kepada perilaku, agar perilaku terdapat kondusif untuk kesehatan. Perilaku kesehatan dapat dipengaruhi oleh tiga faktor utama, yaitu :

1) Faktor predisposisi (*Predisposing Factors*)

Faktor ini mencakup pengetahuan dan sikap masyarakat terhadap kesehatan, tradisi dan kepercayaan masyarakat terhadap hal-hal yang berkaitan dengan kesehatan, system nilai yang dianut masyarakat, tingkat pendidikan dan tingkat social ekonomi.

2) Faktor Pemungkin (*Enabling Factors*)

Faktor ini mencakup ketersediaan sarana dan prasarana atau fasilitas kesehatan bagi masyarakat termasuk fasilitas pelayanan kesehatan

3) Faktor Penguat (*Reinforcing Factors*)

Faktor ini meliputi sikap dan perilaku tokoh masyarakat, tokoh agama, sikap dan perilaku para petugas kesehatan, undang-undang, peraturan-peraturan di pemerintahan pusat dan daerah.

5. Anemia

a. Pengertian anemia

Anemia adalah suatu kondisi tubuh dimana kadar *hemoglobin* (Hb) dalam darah lebih rendah dari normal.³¹ Penegakkan diagnosis anemia dilakukan dengan pemeriksaan laboratorium kadar hemoglobin atau lebih dikenal dengan Hb dalam darah dengan menggunakan metode *Cyanmethemoglobin*.³² Remaja putri menderita anemia bila kadar hemoglobin darah menunjukkan nilai kurang dari 12 g/dL.

Tabel 3. Klasifikasi anemia menurut kelompok umur

Populasi	Non Anemia g/dl	Ringan	Anemia Sedang	Berat
Anak 6-59 bulan	11	10,0-10,9	7,0 -9,9	<7,00
Anak 5-11 tahun	11,5	11,0-11,4	8,0-10,9	<8,00
Anak 12-14 tahun	12	11,0-11,9	8,0-10,9	<8,00
Perempuan tidak hamil(≥ 15 tahun)	12	11,0-11,9	8,0-10,9	<8,00
Ibu hamil	11	10,0-10,9	7,0 -9,9	<7,00
Laki-laki ≥ 15 tahun	13	11,0-12,9	8,0-10,9	<8,00

Sumber : WHO, 2011 dalam Kemenkes 2016.³¹

b. Penyebab anemia

Anemia terjadi karena berbagai sebab, seperti defisiensi besi, defisiensi asam folat, vitamin B12 dan protein. Secara langsung anemia terutama disebabkan karena produksi/kualitas sel darah merah yang kurang dan kehilangan darah baik secara akut atau menahun. Ada macam-macam penyebab anemia, yaitu:³¹

- 1) Rendahnya asupan zat gizi baik hewani dan nabati yang merupakan pangan sumber zat besi.
- 2) Pada penderita penyakit infeksi kronis seperti TBC, HIV/AIDS.
- 3) Perdarahan (*Loss of blood volume*)

c. Dampak anemia pada remaja putri

Anemia dapat menyebabkan berbagai dampak buruk pada remaja putri, diantaranya:³¹

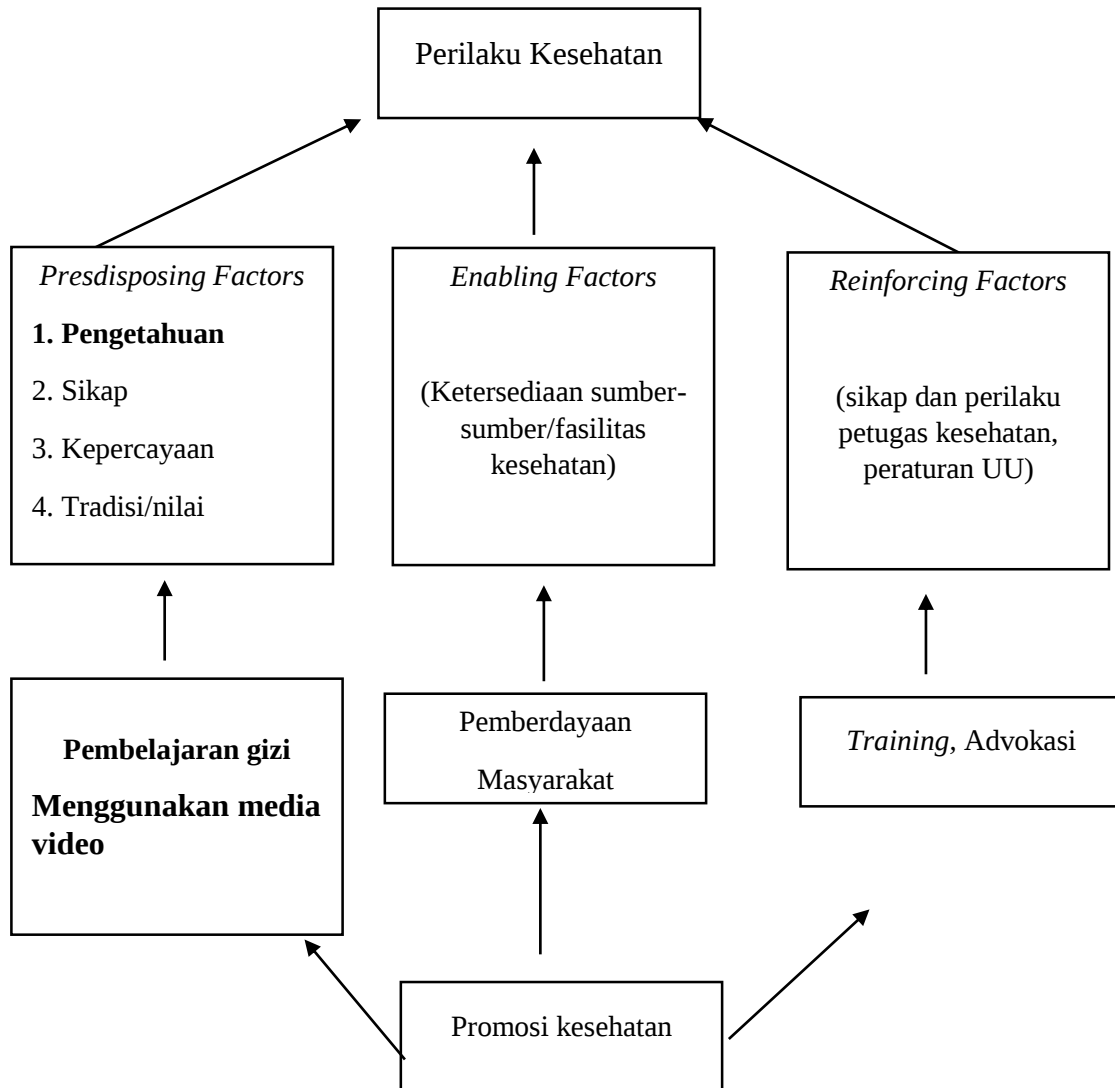
- 1) Menurunkan daya tahan tubuh sehingga penderita anemia mudah terkena penyakit infeksi
- 2) Menurunnya kebugaran dan ketangkasan berpikir karena kurangnya oksigen ke sel otot dan sel otak.
- 3) Menurunnya prestasi belajar dan produktivitas kerja/kinerja.

d. Tindakan pencegahan dan penanggulangan anemia

Upaya penanggulangan anemia pada remaja putri difokuskan pada kegiatan promosi dan pencegahan, antara lain:³¹

- 1) Meningkatkan asupan makanan sumber zat besi
- 2) Fortifikasi bahan makanan dengan zat besi
- 3) Suplementasi zat besi
- 4) Komunikasi, Informasi dan Edukasi

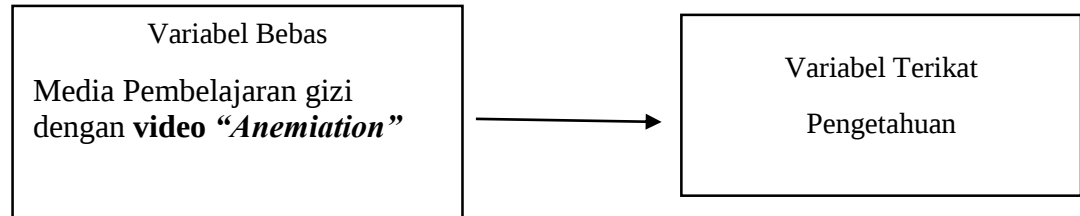
B. Kerangka Teori



Gambar 1. Kerangka Teori Penelitian tentang Efektivitas Media Pembelajaran Video *Anemation* Terhadap Pengetahuan Siswi SMP.

Sumber : Lawrence Green (1980) dalam Notoatmodjo (2014) dengan Modifikasi¹⁸

C. Kerangka Konsep



Gambar 2. Kerangka Konsep Penelitian tentang Efektivitas Media Pembelajaran Video *Anemiation* Terhadap Pengetahuan Siswi SMP.

D. Hipotesis Penelitian

1. Ada perbedaan pengetahuan anemia siswi SMP sebelum dan langsung setelah pemberian media pembelajaran video *Anemiation*.
2. Ada perbedaan pengetahuan anemia siswi SMP sebelum dan 1 minggu setelah pemberian media pembelajaran media pembelajaran video *Anemiation*.
3. Ada perbedaan efektivitas media video *Anemiation* terhadap pengetahuan anemia siswi SMP langsung dan dan 1 minggu setelah pemutaran video.