

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Pustaka

1. Kehamilan

Kehamilan merupakan peristiwa yang terjadi pada seorang wanita, dimulai dari proses fertilisasi (konsepsi) sampai kelahiran bayi. Masa kehamilan dimulai dari periode akhir menstruasi sampai kelahiran bayi, sekitar 266-280 hari atau 37-40 minggu, yang terdiri dari tiga trimester, yaitu trimester 1, trimester 2, dan trimester 3. Periode perkembangan kehamilan terdiri dari tiga tahap. Tahap pertama, perkembangan zigot, yaitu pembentukan sel, pembelahan sel menjadi blastosit dan implantasi. Tahap kedua, perkembangan embrio, yaitu dari diferensiasi sampai organogenesis. Tahap ketiga, perkembangan fetus (janin) atau pertumbuhan bakal bayi. Proses kehamilan mengakibatkan tubuh ibu mengalami perubahan dari kondisi sebelum hamil. Terjadi perubahan pada mekanisme pengaturan dan fungsi organ-organ tubuh, yang meliputi perubahan secara fisiologis, metabolik dan anatomis.³

Kehamilan adalah masa seorang wanita telah terhenti dari haid untuk beberapa waktu hingga proses persalinan usai. Masa kehamilan biasanya terjadi selama kurang lebih 9 bulan, atau 40 minggu, atau 280 hari. Sedangkan kehamilan yang normal akan berlangsung selama 38-40 minggu. Proses kehamilan dibagi menjadi tiga fase, yaitu trimester pertama (0-3 bulan atau 0-12 minggu), trimester kedua (4-6 bulan atau 12-

28 minggu) dan trimester ketiga (7-9 bulan atau 28-40 minggu). Pada saat seseorang hamil, maka terjadilah perubahan fisik maupun psikologisnya. Kehamilan dapat memicu terjadinya perubahan bentuk tubuh secara anatomis, fisiologis, maupun biokimiawi.¹⁰

Kehamilan menyebabkan meningkatnya metabolisme energi, karena itu kebutuhan energi dan zat gizi lainnya meningkat selama kehamilan. Peningkatan energi dan zat gizi ini diperlukan untuk pertumbuhan dan perkembangan janin, penambahan besarnya organ kandungan, perubahan komposisi dan metabolisme tubuh ibu. Sehingga kekurangan zat gizi tertentu yang diperlukan saat hamil dapat menyebabkan janin tumbuh tidak sempurna.¹¹

2. Penyuluhan

Kegiatan penyuluhan diartikan dengan berbagai pemahaman¹², seperti:

- (1) Penyebarluasan informasi
- (2) Penerangan/ penjelasan
- (3) Pendidikan non-formal (luar sekolah)
- (4) Perubahan perilaku
- (5) Rekayasa sosial
- (6) Pemasaran inovasi (teknis dan sosial)
- (7) Perubahan sosial (perilaku individu, nilai-nilai, hubungan antar individu, kelembagaan, dll)
- (8) Pemberdayaan masyarakat (*community empowerment*)

(9) Penguatan komunitas (*community strengthening*)

Salah satu bentuk penyuluhan adalah penyuluhan gizi. Secara umum tujuan penyuluhan gizi adalah untuk meningkatkan status gizi masyarakat, khususnya golongan rawan gizi (ibu hamil, ibu menyusui, dan anak balita) dengan cara mengubah perilaku masyarakat ke arah yang baik sesuai dengan prinsip ilmu gizi. Adapun tujuan khusus penyuluhan¹³ yaitu:

- (1) Meningkatkan kesadaran gizi masyarakat melalui peningkatan pengetahuan gizi dan makanan yang menyehatkan.
- (2) Menyebarkan konsep baru tentang informasi gizi kepada masyarakat.
- (3) Membantu individu, keluarga, dan masyarakat secara keseluruhan berperilaku positif sehubungan dengan pangan dan gizi.
- (4) Mengubah perilaku konsumsi makanan (*food consumption behavior*) yang sesuai dengan tingkat kebutuhan gizi, sehingga pada akhirnya tercapai status gizi yang baik.

3. Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Tanpa pengetahuan, seseorang tidak mempunyai dasar untuk mengambil keputusan dan menentukan tindakan terhadap masalah yang dihadapi.¹²

Pengetahuan dalam domain kognitif memiliki 6 tingkatan¹⁴ yaitu tahu (*know*), memahami (*comprehension*), aplikasi (*aplication*), analisis (*analysis*), sintesis (*syntesis*) dan evaluasi (*evaluation*).

a. Tahu (*know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat kembali (*recall*) suatu materi yang telah dipelajari atau rangsangan yang sebelumnya telah diterima. Sehingga, tahu ini merupakan tingkat pengetahuan yang paling dasar. Untuk mengukur bahwa orang tahu tentang apa yang telah dipelajari antara lain menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan, menyatakan, dan sebagainya.

b. 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 harus mampu menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan, meramalkan, dan sebagainya terhadap objek yang dipelajari.

c. Aplikasi (*aplication*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi yang sebenarnya.

d. Analisis (*analysis*)

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

e. Sintesis (*syntesis*)

Sintesis menunjuk kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi - formulasinya yang ada. Misalnya, dapat menyusun, memecahkan, meringkaskan, 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 suatu materi atau objek. Penilaian-penilaian itu didasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri, atau menggunakan kriteria-kriteria yang sudah ada. Misalnya dapat membandingkan antara anak yang cukup gizi dengan anak yang kekurangan gizi, dan sebagainya.

Pengukuran pengetahuan tersebut dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subyek penelitian atau responden. Pengetahuan juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor¹⁵, antara lain pendidikan, pekerjaan, umur, minat, pengalaman, kebudayaan lingkungan sekitar dan informasi.

a. Pendidikan

Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang pada orang lain terhadap sesuatu hal agar mereka dapat memahami. Tidak dapat dipungkiri bahwa semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang

semakin mudah pula mereka menerima informasi, dan pada akhirnya semakin banyak pula pengetahuan yang dimilikinya. Sebaliknya, jika tingkat pendidikan seseorang rendah, akan menghambat perkembangan sikap seseorang terhadap penerimaan informasi dan nilai-nilai yang harus diperkenalkan.

b. Pekerjaan

Lingkungan pekerjaan dapat menjadikan seseorang memperoleh pengalaman dan pengetahuan baik secara langsung maupun secara tidak langsung.

c. Umur

Dengan bertambahnya umur seseorang, maka akan terjadi perubahan pada aspek fisik dan psikologis (mental). Pertumbuhan pada fisik secara garis besar ada empat kategori perubahan yaitu perubahan ukuran, perubahan proporsi, hilangnya ciri-ciri lama, dan timbulnya ciri-ciri baru. Hal tersebut terjadi karena akibat dari pematangan fungsi organ. Pada aspek psikologis atau mental taraf berpikir seseorang semakin matang dan dewasa.

d. Minat

Sebagai suatu kecenderungan atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Minat menjadikan seseorang untuk mencoba dan menekuni suatu hal dan pada akhirnya diperoleh pengetahuan yang lebih mendalam.

e. Pengalaman

Pengalaman adalah suatu kejadian yang pernah dialami seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Kecenderungan pengalaman yang kurang baik, maka seseorang akan berusaha untuk melupakan. Namun jika pengalaman tersebut menyenangkan, maka secara psikologis akan timbul kesan yang sangat mendalam dan membekas dalam emosi kejiwaannya, dan akhirnya dapat pula membentuk sikap positif dalam kehidupannya.

f. Kebudayaan lingkungan sekitar

Kebudayaan dimana kita hidup dan dibesarkan mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan sikap kita. Apabila dalam suatu wilayah mempunyai budaya untuk menjaga kebersihan lingkungan, maka sangat mungkin masyarakat sekitarnya mempunyai sikap untuk selalu menjaga kebersihan lingkungan karena lingkungan sangat berpengaruh dalam pembentukan sikap pribadi atau sikap seseorang.

g. Informasi

Kemudahan untuk memperoleh suatu informasi dapat membantu mempercepat seseorang untuk memperoleh pengetahuan yang baru.

4. Perilaku Kesehatan

Perilaku kesehatan adalah suatu respons seseorang (organisme) terhadap stimulus atau objek yang berkaitan dengan sakit dan penyakit, sistem pelayanan kesehatan, makanan dan minuman, serta lingkungan.¹⁴

Perilaku dipengaruhi oleh tiga faktor utama¹⁶, yaitu faktor predisposisi (*predisposing factors*), faktor pemungkin (*enabling factors*) dan faktor penguat (*reinforcing factors*).

a. Faktor Predisposisi (*Predisposing Factors*)

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

b. Faktor Pemungkin (*Enabling Factors*)

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

c. Faktor Penguat (*Reinforcing Factors*)

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

5. Komunikasi Kesehatan

Komunikasi memiliki beberapa fungsi. Secara umum, ada lima kategori fungsi (tujuan) utama komunikasi¹⁶, yakni informasi, pendidikan, instruksi, persuasi dan menghibur.

a. Informasi

Fungsi utama dan pertama dari komunikasi adalah menyampaikan pesan (informasi) atau menyebarluaskan informasi kepada orang lain. Artinya, diharapkan dari penyebarluasan itu para penerima informasi akan mengetahui sesuatu yang ingin dia ketahui.

b. Pendidikan

Fungsi utama dan pertama dari komunikasi adalah menyampaikan pesan (informasi) yang bersifat mendidik kepada orang lain. Artinya, dari penyebarluasan informasi itu diharapkan para penerima informasi akan menambah pengetahuan tentang sesuatu yang ingin dia ketahui.

c. Instruksi

Fungsi instruksi adalah fungsi komunikasi untuk memberikan instruksi (mewajibkan atau melarang) penerima melakukan atau tidak melakukan sesuatu yang diperintahkan.

d. Persuasi

Fungsi persuasi kadang disebut fungsi mempengaruhi. Fungsi persuasi adalah fungsi komunikasi yang menyebarkan informasi yang dapat mempengaruhi (mengubah) sikap penerima agar dia menentukan sikap dan perilaku yang sesuai dengan kehendak pengirim.

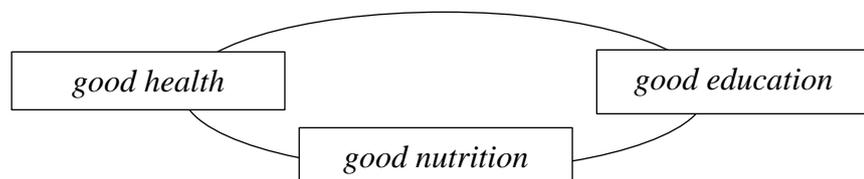
e. Menghibur

Fungsi hiburan adalah fungsi pengirim mengirimkan pesan-pesan yang mengandung hiburan kepada para penerima agar penerima menikmati apa yang diinformasikan.

6. Pendidikan Gizi

Menurut Undang – Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan nasional, pasal 1 ayat 1 dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan gizi adalah pendekatan, penyebar luasan informasi gizi berdasarkan kaidah – kaidah ilmu gizi. Umumnya, informasi yang disampaikan sesuai dengan masalah – masalah yang dihadapi masyarakat, seperti bagaimana memilih makanan bergizi, gizi seimbang, kebiasaan makan, masalah pantangan makan, makanan yang berhubungan dengan berbagai penyakit, dan mempertahankan berat badan ideal.¹⁷



Gambar 1. Hubungan antara gizi, kesehatan dan pendidikan

Sumber : Arsa (2018)⁷

Pendidikan gizi adalah suatu intervensi. Mengingat peran penting gizi, kesehatan dan pendidikan bagi masyarakat yang aktif, intervensi diperlukan untuk memperbaiki masalah gizi yang ada. Pemberian Pendidikan gizi mampu menambah pengetahuan, keterampilan dan motivasi untuk membuat pilihan diet dan gaya hidup yang benar di masyarakat.¹⁸

7. Emo Demo

Emo demo ialah kepanjangan dari "*Emotional Demonstration*", sebuah teknik baru yang dicanangkan oleh GAIN (*Global Alliance for Improved Nutrition*). Emo demo sendiri merupakan kegiatan demonstrasi dengan menggunakan kekuatan emosional. Emodemo merupakan teknik edukasi berupa kegiatan demonstrasi dengan menggunakan kekuatan emosional. Teknik emo demo dilakukan dengan sederhana dalam waktu yang tidak terlalu lama, yaitu 15 – 20 menit berupa permainan yang diawali dengan yel – yel seperti "*Ikut ... ikut ... ikut ... Rumpi sehat ... Ibu hamil ... ya ATIKA ... ASI eksklusif ... itu wajib Makanan anak harus seimbang Cemilan ... Harus sehat... Kalau salah ... ya benerin!*".

Pesan yang disampaikan dengan teknik ini tidak boleh terlalu banyak dibatasi hanya 1 – 2 pesan saja dengan sasaran terbatas tidak lebih dari 10 orang. Edukasi dengan metode emo demo difasilitasi oleh seorang fasilitator yang sudah terlatih dengan kelengkapan modul emo demo dan bahan – bahan penunjang untuk menyampaikan pesan dengan demonstrasi yang melibatkan emosi dari peserta. Emo demo atau emotional

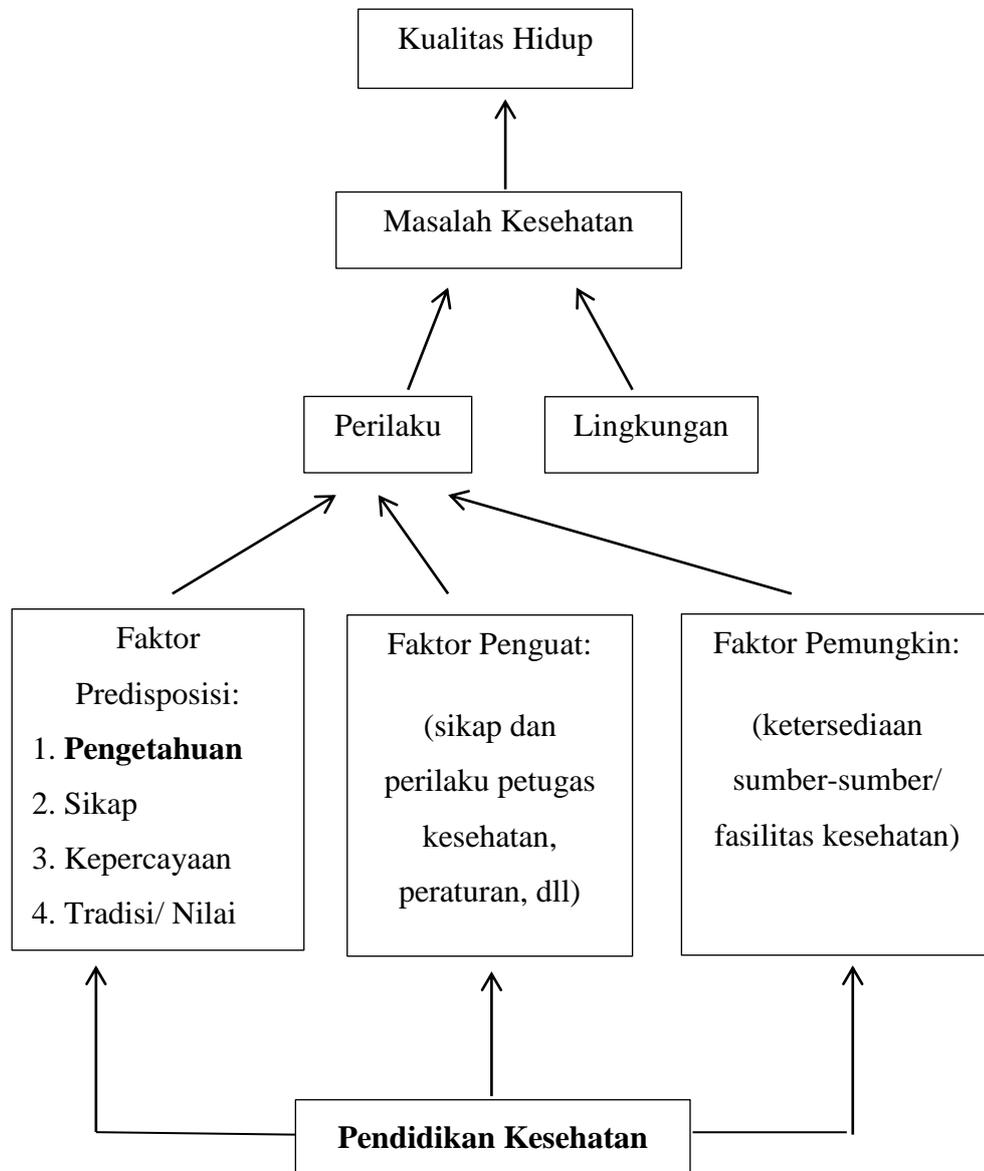
demonstration adalah kegiatan aktif berbasis kepada perubahan perilaku pada kelompok masyarakatan target (ibu hamil dan ibu menyusui) yang dikembangkan oleh GAIN.

Emo demo merupakan strategi komunikasi perubahan perilaku yang menggunakan penggabungan *Behaviour Communication Change* (BCC) yaitu proses interaktif antara individu, kelompok atau masyarakat dalam mengembangkan strategi komunikasi untuk mencapai perubahan perilaku secara positif, dan *Behaviour Communication Definition* (BCD) yaitu proses komunikasi yang memanfaatkan secara langsung konstruksi psikologis individu dengan melibatkan perasaan, kebutuhan dan pemikiran. Ini merupakan salah satu metode yang sedang tersebar luas dan memperoleh perhatian.⁶

Emo demo sendiri telah banyak dicoba sebagai salah satu metode yang efektif untuk melakukan pendidikan gizi dengan melibatkan emosi. Menurut salah satu penelitian, emo demo yang dilakukan pada pasien hemodialisa di RSAL Dr. Ramelan Surabaya mampu menurunkan rata – rata kadar kalium darah pada pasien yang mendapatkan pengetahuan melalui emo demo.¹⁹ Proyek GAIN berfokus untuk mengurangi defisiensi mikronutrien dengan target wanita dan janin serta implementasi skala besar dalam hal fortifikasi minyak dan garam⁶. Proyek GAIN bernama BADUTA berfokus untuk mengurangi stunting dan defisiensi mikronutrien pada beberapa kasus yang terjadi pada ibu hamil yang mengalami malnutrisi dan anak dibawah 2 tahun di Jawa Timur.²⁰

Pada tahun 2013, GAIN bekerjasama dengan komunitas ahli gizi kementerian kesehatan Indonesia dan membuat 4 program bernama “BADUTA” untuk memperbaiki pola makan ibu hamil dan memperbaiki gizi anak usia dibawah 2 tahun. Proyek BADUTA berfokus pada peningkatan kesehatan ibu hamil, makanan janin dan praktek perawatan pada komunitas tertentu. GAIN percaya bahwa banyak hubungan perlu untuk meningkatkan respon dalam mengurangi stunting dan untuk berkontribusi dalam masyarakat serta sector pribadi yang terintergrasi. Salah satu dari proyek BADUTA ialah *behavior change* yakni sebuah intervensi dengan kunci pesan berhubungan dengan praktek pemberian makan yang baik pada janin (fokus pada ASI eksklusif, MP-ASI dan kudapan sehat) dan gizi ibu hamil, menggunakan perpaduan untuk intervensi seperti media masa, komunitas aktifis dan interpersonal komunikasi. Salah satu program tersebut ialah “Rumpi Sehat” yang menggunakan metode emo demo dengan tujuan untuk mengubah perilaku melalui penyuluhan gizi yang melibatkan emosi.²⁰

B. Kerangka Teori



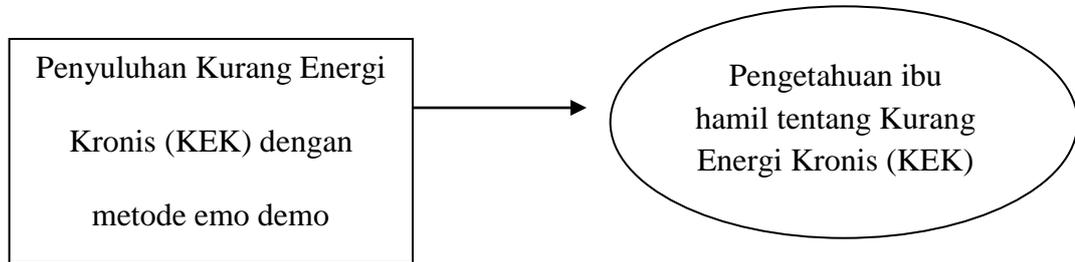
Gambar 2. Kerangka Teori Penelitian

Sumber: Lawrence Green (1980)¹⁵

Keterangan:

Kata yang dicetak tebal merupakan variabel yang diteliti

C. Kerangka Konsep



Gambar 3. Kerangka Konsep Penelitian

Keterangan:

□ = Variabel Bebas

○ = Variabel Terikat

D. Hipotesis Penelitian

1. Pengetahuan tentang Kurang Energi Kronis (KEK) pada ibu hamil meningkat setelah diberikan penyuluhan dengan metode emo demo.