

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Pustaka

1. Edukasi

a. Pengertian Edukasi

Edukasi merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk memengaruhi suatu individu, kelompok, atau masyarakat sehingga terciptanya perubahan perilaku yang diharapkan oleh edukator. Menurut Notoatmodjo, 2014 dalam (Rachmawati) promosi kesehatan adalah pendidikan yang menjadikan masyarakat berperilaku kesehatan yang baik

Edukasi gizi adalah suatu metode atau upaya dalam untuk meningkatkan pengetahuan gizi dan perilaku makan sehingga terciptanya status gizi yang baik (Brun 1985 dalam (Perdana, 2017)). Semakin meningkatnya pengetahuan tentang gizi maka akan berpengaruh terhadap perubahan perilaku suatu individu/masyarakat. Edukasi menggunakan media bantu dapat menunjang keberhasilan penyampaian materi kepada sasaran sehingga dapat mudah dimengerti.

b. Metode Edukasi

Berdasarkan dari pendekatan sasaran yang akan dicapai, pembagian metode edukasi menurut Lucie (2005) ada tiga, meliputi :

1) Metode berdasarkan pendekatan perorangan

Edukator berhubungan secara langsung maupun tidak langsung dengan sasarannya secara perorangan. Metode ini memudahkan sasaran untuk segera memecahkan masalahnya

2) Metode berdasarkan pendekatan kelompok edukator

Metode ini cukup efektif karena sasaran dibimbing dan diarahkan untuk melakukan suatu kegiatan yang produktif atas dasar kerjasama. Dalam pendekatan kelompok ini akan terjadinya pertukaran informasi serta adanya umpan balik dan interaksi kelompok sehingga memberikan kesempatan untuk bertukar pengalaman maupun pengaruh terhadap perilaku

3) Metode berdasarkan pendekatan massa

Metode ini dapat menjangkau sasaran dengan jumlah yang banyak. Untuk menyampaikan informasi kepada sasaran yang jumlahnya banyak, metode ini cukup efektif. Adapun hasil penelitian yang menyatakan bahwa metode pendekatan massa dapat mempercepat proses perubahan, tetapi jarang untuk mewujudkan perubahan dalam berperilaku. Metode yang termasuk pendekatan massa ini yaitu rapat umum, siaran radio, kampanye, pemutaran film, surat kabar, dan lainnya.

c. Media Edukasi

Menurut Notoatmodjo, 2005 dalam (Jatmiaka and et al, 2019) media promosi kesehatan berupa sarana untuk melakukan

upaya menampilkan pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator, penyampaian informasi ini melalui media cetak, elektronika (radio, TV, computer dan lainnya) dan media luar ruang, sehingga sasaran dapat meningkatkan pengetahuannya dan terjadi perubahan perilaku positif di bidang kesehatan. Penggunaan media dalam menyalurkan pesan menjadikan pesan tersebut terbungkus menarik dan mudah dipahami oleh sasaran.. Media promosi kesehatan memiliki tujuan, antara lain yaitu:

1. Media mempermudah penyampaian informasi
2. Media memperjelas informasi yang disampaikan
3. Media dapat menghindari kesalahan persepsi
4. Media dapat mengurangi komunikasi verbalistik
5. Media dapat menampilkan objek yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan
6. Media dapat memperlancar komunikasi

Pengembangan media promosi kesehatan memiliki berbagai inovasi. Inovasi tersebut diantara lainnya meliputi:

1. Leaflet, poster, audio visual, flipchart, booklet, buku saku
2. Sms *broadcast*
3. Media sosial
4. Permainan, seperti permainan engklek, ular tangga, puzzle, kartu bergambar
5. Seni, contohnya lagu, jathilan, wayang gantung, besutan

6. Khotbah

2. Remaja

a. Pengertian Remaja

Remaja berasal dari bahasa latin yaitu *adolenscene* yang berarti tumbuh menjadi dewasa. Remaja adalah tahapan masa anak-anak dengan masa dewasa, yang diawali dengan usia 14 tahun pada laki-laki dan 10 tahun pada perempuan. Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014 remaja adalah penduduk dengan usia 10-18 tahun. Masa remaja mengalami banyak perubahan intelektual, perubahan saat bersosialisasi, dan perubahan kematangan kepribadian termasuk emosi (Ariani, 2017).

b. Tahap-tahap Perkembangan Remaja

Menurut Ali.M dan Asrori .M, (2016) tahap perkembangan ada 3, yaitu :

- 1) Remaja Awal (Early Adolescence) : Remaja berusia 10-12 tahun masih masih heran dengan perubahan yang terjadi pada dirinya sendiri dan berkurangnya kendali ego nya (H Kara, 2014)
- 2) Remaja Madya (Middle Adolescence) : Remaja berusia 13-15 tahun. Pada usia ini sangat membutuhkan orang lain, berada pada kondisi kebinguan dalam menentukan sesuatu.
- 3) Remaja Akhir (Late Adolescence) : Remaja berusia 16-19 tahun menuju periode dewasa ditandai dengan minat yang semakin tinggi, egosentrisme, dan menerapkan private self pada dirinya.

3. Anemia

a. Pengertian Anemia

Anemia adalah kondisi tubuh ketika kadar hemoglobin (Hb) didalam darah lebih rendah dari normal (WHO,2011). Hemoglobin berperan dalam mengikat oksigen dan menghantarkannya ke seluruh sel jaringan tubuh. Apabila seseorang kekurangan oksigen pada jaringan otak dan otot akan berdampak pada kurangnya konsentrasi sehingga berpengaruh dalam melakukan aktivitas sehari-hari(Kemenkes RI, 2018b) Diagnosis anemia dapat ditegakkan apabila kadar Hb dan serum ferritin di bawah normal. Untuk ambang batas serum ferritin normal pada remaja putri adalah 15 mcg/L (WHO,2011 dalam (Kemenkes RI, 2018b). Menurut WHO kadar hemoglobin normal untuk wanita diatas 15 tahun yaitu >12 g/dl (>7,5 mmol)(Putri, 2021)

b. Penyebab Anemia

Anemia terjadi dikarenakan berbagai sebab, diantaranya yaitu defisiensi besi, defisiensi asam folat, vitamin B12 dan protein. Menurut Kemenkes (2018) ada 3 penyebab anemia, yaitu :

1) Defisiensi zat gizi

- a) Kurangnya asupan bersumber dari zat besi yang merupakan pangan yang berperan penting untuk membentuk hemoglobin. Selain itu, zat gizi yang berperan dalam

pembentukan hemoglobin antara lain yaitu asam folat dan vitamin B12.

- b) Penderita penyakit infeksi kronis seperti HIV/AIDS, TBC, dan lainnya yang disertai dengan anemia, karena kekurangan asupan zat gizi atau akibat dari infeksi tersebut.

2) Pendarahan (*Loss of blood volume*)

- a) Pendarahan yang disebabkan cacingan dan trauma yang mengakibatkan kadar hemoglobin (Hb) menurun
- b) Pada wanita yang mengalami menstruasi yang lama dan berlebihan

3) Hemolitik

- a) Pendarahan pada penderita malaria kronis yang perlu diwaspadai karena terjadinya keadaan hemolitik yang mengakibatkan penumpukan zat besi (hemosiderosis) di organ tubuh, seperti hati dan limpa.
- b) Pada penderita yang mengalami thalassemia yaitu penyakit kelainan darah yang diturunkan dari kedua orang tua, penyakit ini terjadi karena kurangnya atau tidak terbentuknya protein pembentuk hemoglobin utama manusia. Hal ini menyebabkan eritrosit mudah pecah dan menyebabkan anemia.

Menurut Wijanarka (2007 (Rahayu et al., 2019) ada beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya kadar hemoglobin pada remaja putri meliputi :

- a) Kehilangan darah diakibatkan perdarahan saat menstruasi
- b) Pada makanan yang dikonsumsi oleh remaja putri, zat besi yang terkandung hanya sedikit
- c) Penyakit kronis, seperti TBC, hepatitis, dan sebagainya
- d) Pola hidup remaja putri yang tidak teratur
- e) Ketidakseimbangan antar asupan gizi dan aktivitas yang dilakukan

c. Gejala anemia

Gejala anemia ditandai dengan fatigue, keadaan hiperdinamik (denyut nadi kuat, jantung berdebar, dan roaring in the ears). Pada anemia yang lebih serius, bisa terjadi letargi (kondisi kelelah yang parah), konfusi (gangguan kesadaran), dan komplikasi yang mengancam jiwa (gagal jantung, angina, aritmia dan atau infark miokard)(Amalia and Tjiptaningrum, 2016)

d. Dampak Anemia

Dampak anemia pada remaja putri dan wanita usia subur (WUS) akan terbawa hingga menjadi ibu hamil anemia yang dapat menyebabkan (Kemenkes RI, 2018b) :

- 1) Meningkatnya risiko Pertumbuhan Janin Terhambat (PJT), premature, BBLR, dan gangguan tumbuh kembang anak seperti *stunting* dan gangguan neurokognitif
 - 2) Perdarahan sebelum dan saat melahirkan yang dapat mengancam keselamatan ibu dan bayinya
 - 3) Bayi lahir memiliki cadangan zat besi (Fe) yang rendah sehingga akan berlanjut terkena anemia pada usia dini
 - 4) Meningkatnya risiko kesakitan dan kematian neonatal pada bayi.
- e. Pencegahan dan Penanggulangan Anemia

Menurut Kemenkes RI upaya yang dapat dilakukan meliputi(Kemenkes RI, 2018b) :

- 1) Meningkatkan asupan makanan sumber zat besi

Peningkatan asupan makanan yang mengandung sumber zat besi dengan makanan yang bergizi seimbang, terutama mengonsumsi sumber pangan hewani yang kaya akan zat besi (besi heme) sesuai dengan jumlah yang dianjurkan dengan AKG. Perlu peningkatan dari sumber pangan nabati yang kaya zat besi (besi non-heme), walaupun penyerapan sumber zat besi non-heme lebih rendah dibandingkan dengan sumber zat besi heme. Untuk membantu penyerapan zat besi, dapat dilakukan dengan bersamaan mengonsumsi buah-buahan yang mengandung vitamin C seperti jeruk, jambu, dan pepaya.

2) Fortifikasi bahan makanan dengan zat besi

Menambahkan satu atau lebih zat gizi kedalam pangan untuk meningkatkan nilai gizi pada pangan tersebut. Zat besi dan vitamin lainnya dapat ditambahkan didalam makanan yang disajikan di rumah tangga dengan bubuk tab gizi atau yang disebut dengan *Multiple Micronutrient Powder*.

3) Suplementasi zat besi

Pemberian suplementasi Tablet Tambah Darah (TTD) pada remaja putri merupakan upaya pemerintah dalam memenuhi kebutuhan asupan zat besi remaja putrid an wanita usia subur (WUS). Pemberian tablet tambah darah (TTD) pada remaja putri yang tepat dapat mencegah anemia dan meningkatkan cadangan zat besi didalam tubuh.

4. Tablet Tambah Darah

Tablet Tambah Darah (TTD) merupakan salah satu upaya peninggalan anemia pada remaja putri. Pemberian tablet tambah darah (TTD) kepada remaja putri dilakukan oleh puskesmas yang terdiri 4 tablet yang dapat dikonsumsi selama satu bulan dengan tiap minggunya mengonsumsi 1 tablet. Saat remaja putri mengalami menstruasi akan pengurangan kadar zat besi, maka dari itu apabila mengonsumsi TTD secara rutin dapat meningkat kadar tersebut (Savitri et al., 2021).

Berdasarkan dari rekomendasi WHO (2016 dalam (Kemenkes RI, 2018b) menganjurkan untuk daerah yang prevalensi anemia > 40%

pemberian TTD pada remaja putrid an WUS terdiri dari 30 – 60 mg elemental iron dan diberikan setiap hari selama 3 bulan berturut-turut dalam 1 tahun, sedangkan untuk daerah yang prevalensi nya > 20%, suplementasi terdiri dari 60 mg elemental iron dan 2800 mcg asam folat dan diberikan 1x dalam seminggu selama 3 bulan (WHO, 2011 dalam (Kemenkes RI, 2018b)

Untuk meningkatkan penyerapan zat besi dapat secara bersamaan dikonsumsi dengan makanan sumber vitamin C seperti jeruk, pepaya mangga dan mangga serta sumber protein hewani. Sedangkan, makanan dan minuman yang dapat menghambat penyerapan zat besi yaitu (Kemenkes RI, 2018b):

- a. Teh dan kopi dikarenakan kandungan sanyawa fitat dan tannin yang dapat mengikat zat besi menjadi senyawa yang kompleks sehingga terganggunya penyerapan
- b. Tablet Kalsium (kalk) dosis yang tinggi, dapat menghambat penyerapan zat besi. Susu yang mengandung tinggi kalsium dapat menurunkan penyerapan pada zat besi di mukosa usus.
- c. Obat sakit maag yang berfungsi untuk melapisi permukaan lambung sehingga terganggunya penyerapan zat besi.

Konsumsi tablet tambah darah (TTD) kadang menimbulkan efek samping seperti:

- a. Nyeri/perih di ulu hati
- b. Mual dan muntah

c. Tinja berwarna hitam

Untuk mengurangi gejala tersebut sangat dianjurkan minum TTD setelah makan (perut tidak dalam keadaan kosong) atau malam sebelum tidur. Bagi remaja putri dan WUS yang mempunyai gangguan lambung dianjurkan untuk konsultasi kepada dokter. Namun, apabila ingin mengonsumsi makanan dan minuman yang dapat menghambat penyerapan zat besi, sebaiknya dikonsumsi dua jam sebelum atau sesudah minum TTD (Kemenkes RI, 2018b)

5. Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Menurut Bloom dalam (Notoatmodjo, 2014), pengetahuan adalah hasil dari rasa tahu, setelah orang tersebut melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Proses penginderaan melalui panca indera manusia, yaitu indera penglihatan, pendengaran, penciuman, indera pengecap dan indera peraba. Sebagian besar pengetahuan diperoleh dari indera penglihatan dan pendengar. Pengetahuan merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (Darsini, Fahrurrozi and Cahyono, 2019)

b. Tingkat Pengetahuan

Benyamin bloom (1908) dalam (Notoatmodjo, 2014) mengemukakan terkait konsep pengetahuan dan mengenalkan

konsep Taksonomi Bloom(Darsini, Fahrurrozi and Cahyono, 2019)

yaitu :

- 1) Tahu (*Know*) Pada tingkatan ini diartikan sebagai memori yang telah ada sebelumnya setelah mengamati sesuatu.
- 2) Pemahaman (*Comprehension*). Pada tingkatan ini, pemahaman diartikan sebagai kemampuan dalam memahami materi tertentu yang dipelajari. Adapun kemampuan-kemampuan tersebut yaitu:
 - a) Translasi (kemampuan mengubah simbol dari satu bentuk ke bentuk lainnya)
 - b) Interpretasi (kemampuan dalam menjelaskan materi)
 - c) Ekstrapolasi (kemampuan memperluas arti)
- 3) Penerapan (*Application*). Pada tingkatan ini kemampuan dalam menerapkan informasi pada situasi nyata atau mengaplikasikan prinsip-prinsip yang telah dikuasai.
- 4) Analisis (*Analysis*). Pada tingkatan ini, kemampuan analisis dapat dilakukan dengan menguraikan suatu materi menjadi komponen yang lebih jelas dari sebelumnya. Kemampuan untuk menguraikan informasi, dan membedakan pendapat dan fakta serta menemukan hubungan sebab akibat. Kemampuan analisis dapat berupa :
 - a) Analisis elemen/unsur (analisis bagian-bagian materi)
 - b) Analisis hubungan (identifikasi hubungan)
 - c) Analisis prinsip-prinsip organisasi (identifikasi organisasi)

- d) Sintesis (*Synthesis*). Pada tingkatan ini, merujuk pada kemampuan dalam merangkum suatu hubungan yang logis dari komponen pengetahuan yang sudah diketahuinya.
- e) Evaluasi. Pada tingkatan kemampuan ini dilakukan untuk melakukan penilaian terhadap suatu objek tertentu. Penilaian dilakukan berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan.

c. Proses adopsi pengetahuan

Proses adopsi adalah proses mental suatu individu mengetahui suatu inovasi yang dimulai dari mendengar kemudian mengadopsikannya atau mengimplementasikannya. Menurut Rogers, proses adopsi terbagi menjadi beberapa tahap yaitu (Basri, 2014):

- 1) *Awareness* : Pada tahap ini, individu sudah mulai menyadari untuk memiliki suatu inovasi
- 2) *Interest* : Pada tahap ini, ketertarikan individu untuk mencari informasi lebih banyak tentang objek yang diminatinya
- 3) *Evaluation* : Pada tahap ini, individu mengimplementasikan inovasi ke dalam kehidupannya saat ini, kemudian memasuki tahap selektif terhadap suatu inovasi untuk menentukan sikap
- 4) *Trial* : Pada tahap ini individu melakukan percobaan perilaku baru
- 5) *Adaption* : Individu memiliki perilaku baru sesuai dengan pengetahuan, sikap, dan kesadarannya terhadap stimulus.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2010) ada 8 faktor yang mempengaruhi pengetahuan, meliputi :

1) Pendidikan

Tingkat pengetahuan mempengaruhi seseorang lebih mudah dan cepat menangkap serta memahami suatu informasi. Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang maka akan semakin meningkat pemahamannya dalam pengambilan sikap

2) Pekerjaan

Lingkungan pekerjaan seseorang dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan yang luas, baik secara langsung maupun tidak langsung

3) Pengalaman

Pengalaman adalah kejadian atau suatu peristiwa yang pernah dialami oleh seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya

4) Usia

Umur yang bertambah memberikan perubahan pada aspek psikologis, dan kejiwaan. Semakin bertambah umurnya seseorang, maka semakin berkembang daya tangkap dan pola pikirnya sehingga mampu untuk menerima pengetahuan dan informasi.

5) Kebudayaan

Kebudayaan merupakan pengaruh yang cukup besar dalam mendukung terbentuknya pola pikir dan perilaku seseorang.

6) Minat

Minat adalah suatu bentuk ketertarikan terhadap suatu bidang, dan menjadikan seseorang untuk mencoba dan menekuni suatu hal dan pada akhirnya memperoleh pengetahuan.

7) Sumber informasi

Sumber informasi dapat memperluas pengetahuan dan wawasan seseorang.

8) Media

Media yang di desain khusus untuk mencapai masyarakat luas seperti televise, radio, koran, majalah, dan internet.

e. Pengukuran pengetahuan

Menurut Arikunto, 2010 dalam (Sanifah, 2018) Pengukuran pengetahuan dapat dilaksanakan dengan melakukan wawancara tau mengisi angket yang berisikan pertanyaan tentang materi pengetahuan yang akan diukur pada responden, adapun jenis pertanyaan yang diajukan terbagi menjadi dua yaitu :

1) Pertanyaan subjektif

Jenis pertanyaan ini dilakukan dengan jenis esay dan penilaiannya melibatkan faktor subjektif dari penilai, sehingga hasil akan berubah setiap penilai.

2) Pertanyaan objektif

Jenis pertanyaan ini berupa pilihan ganda (multiple choice). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Bloom dalam (Notoatmodjo, 2014) mengklasifikasikan pengetahuan ke beberapa tingkatan, yaitu :

- a) Pengetahuan baik jika skor 80-100%
- b) Pengetahuan cukup jika skor 60-79%
- c) Pengetahuan rendah jika skor <60%

6. Kepatuhan

a. Pengertian Kepatuhan

Menurut Green dan Kreuter (2000 dalam (Rosa, 2018) yang berbunyi kesehatan individu atau masyarakat dipengaruhi oleh faktor perilaku yang merupakan hasil dari segala macam pengalaman maupun interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan tindakan. Kepatuhan adalah hal yang dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal

Kepatuhan dalam mengonsumsi TTD merupakan suatu bentuk perilaku sehingga kecenderungan remaja putri untuk patuh dalam konsumsi TTD secara teratur dapat dianalisis menggunakan

teori perilaku. Teori perilaku yang dapat digunakan salah satunya adalah Theory of Planned Behavior (TPB). Perilaku seorang individu dapat diperkirakan dari niat individu tersebut yang dirumuskan dalam TPB (Ajzen, 2005).

Menurut Green dan Kreuter(2005 dalam Sulaeman, Murti and Waryana, 2015) model Precede-Proceed merupakan modela perencanaan suatu program kesehatan yang berdasarkan -penilaian kebutuhan masyarakat yang ditujukan untuk perubahan perilaku. Teori ini dibentuk untuk menciptakan sebuah kerangka piker konseptual yang mengarahkan pembentukan intervensi dan evaluasi.

Precede-Proceed terbagi menjadi dua bagian. Bagian pertama yaitu Precede (Predisposing, Reinforcing, Enabling, Costructs inm Educational/Ecological, Diagnosis, Evaluation) dan terdiri dari fase 1 (pengkajian sosial), fase 2 (pengkajian epidemiologi), fase 3 (pengkajian perilaku dan lingkungan), fase 4 (pengkajian pendidikan dan organisasi), dan fase 5 (pengkajian administrasi dan kebijakan yang berfokus pada perencanaan program (Firdah,2015). Sedangkan untuk bagian yang kedua yaitu Proceed (Policy, Regulatory, Organizational, Construct in Educational, and Environmental Develompment) merupakan suatu arahan dalam menganalisis dan evaluasi prilaku untuk intervensi pendidikan (promosi) kesehatan (Notoatmodjo, 2014).

b. Cara pengukuran Kepatuhan

Morisky et al, mengembangkan MMAS untuk mengetahui kepatuhan pasien berupa kuesioner. kuesioner MMAS-8 (Morisky Medication Adherence Scale) berisi pertanyaan Morisky et al, mempublikasikan versi terbaru pada tahun 2008 yaitu MMAS-8 dengan reliabilitas yang lebih tinggi yaitu 0,83 serta sensitivitas dan spesifitas yang lebih tinggi. Morisky secara khusus membuat skala untuk mengukur kepatuhan dalam mengkonsumsi obat yang dinamakan Morisky Medication Adherence Scale (MMAS), dengan 8 item pertanyaan (Morisky & Muntner, 2011) dalam (Wintariani et al., 2022). Terdapat 7 pertanyaan dengan respon "Ya" atau "Tidak", dimana "Ya" memiliki skor 0 dan "Tidak" memiliki skor 1 kecuali pertanyaan nomor 5 jawaban "Ya" bernilai 1. Sedangkan untuk pertanyaan nomor 8 memiliki beberapa pilihan, "tidak pernah" memiliki skor 1, "sesekali" memiliki skor 0,75, "kadang-kadang" memiliki skor 0,5, "biasanya" memiliki skor 0,25, dan "selalu" memiliki skor 0.

Setiap pertanyaan akan diberikan skoring masing-masing yaitu tujuh pertanyaan skala dikotomi, satu pertanyaan skala likert. Dari perhitungan skor akan didapat tiga kategori kepatuhan yaitu :

- 1) Kepatuhan tinggi = skor 8
- 2) Kepatuhan sedang = 6 - < 8
- 3) Kepatuhan rendah = < 6

(Morisky, et al., 2008; Krousel Wood, et al., 2009; Morisky and DiMatteo, 2011) dalam (Rosyida et al., 2015).

7. Media Sosial

a. Pengertian

Media sosial merupakan sebuah platform berbasis internet yang mudah digunakan sehingga memungkinkan para penggunanya untuk membuat dan berbagi konten (informasi, opini, dan minat) dalam konteks yang beragam (informatif, edukatif, saran, kritik, dan lainnya) kepada khalayak yang lebih luas. Media sosial memiliki peran besar untuk membentuk perilaku seseorang menjadi lebih baik.

Menurut Van Dijk (2013 dalam (Setiadi, no date) media sosial merupakan platform media yang memfokuskan kepada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Oleh sebab itu, media sosial dapat digunakan sebagai fasilitator online yang menguatkan hubungan antarpengguna sehingga terbentuknya ikatan sosial.

Media sosial dapat dilakukan pada berbagai aktivitas dua arah dalam berbagai bentuk pertukaran, kolaborasi, dan berkenalan dalam bentuk tulisan, visual atau audiovisual. Menurut Puntoadi (2011) Sosial media diawali dari tiga hal yaitu, sharing, collaborating dan connecting.

b. Karakteristik Media Sosial

Menurut Nasrullah (2015) dalam (Setiadi) media sosial memiliki beberapa karakteristik khusus, meliputi:

1) Jaringan (*Network*)

Jaringan merupakan suatu infrastruktur yang menghubungkan komputer dengan perangkat keras lainnya. Koneksi ini diperlukan dikarekna komunikasi akan terjadi apabila komputer terhubung, termasuk dalam perpindahan data.

2) Informasi (*Informations*)

Pengguna media sosial akan mengkreasikan representasi identitasnya, memproduksi konten, dan melakukan interaksi berdasarkan informasi

3) Arsip (*Archieve*)

Pengguna media sosial, arsip menjadi suatu karakteristik dalam menjelaskan informasi telah disimpan dan dapat diakses kapanpun melalui perangkat apapun

4) Interaksi (*Interactivity*)

Media sosial dapat membentuk jaringan antar pengguna yang tidak hanya memperluas hubungan pertemana atau pengikut, namun membangun interaksi antar pengguna tersebut.

5) Simulasi sosial (*Simulation of society*)

Media sosial merupakan dunia virtual yang memiliki keunikan dan pola yang dalam banyak kasus berbeda dan tidak dijumpai dalam tatanan masyarakat yang real.

6) Konten oleh pengguna (*User- generates content*)

Suatu konten yang sepenuhnya dimiliki oleh pengguna pemilik akun dan pemilik akunlah yang berkontribusi atas kontennya tersebut.

8. *Instagram*

a. Pengertian *Instagram*

Instagram berasal dari kata “insta”, yang memiliki arti seperti kamera polaroid yang pada masanya lebih dikenal dengan “foto instan”. Sedangkan untuk kata “gram” berasal dari kata “telegram” yang memiliki kerja untuk menyampaikan informasi kepada orang lain dengan cepat (Mahendra, 2017)

Instagram merupakan aplikasi media sosial (sosial media) yang memberikan kesempatan untuk penggunanya mengambil foto, menerapkan filter digital (pemberian efek pada foto dan video), dan membagikannya (Petra et al.). Pengguna *instagram* dapat melihat, mengomentari, dan menyukai postingan yang telah dibagikan oleh pengikut (followers) atau yang diikuti (following) di akun *instagram*.

b. Fitur *Instagram*

Menurut (Antasari and Pratiwi, 2022) ada beberapa fitur yang dimiliki *instagram*, meliputi :

1) Profil dan Bio

Tampilan *profile* dan *bio* di *instagram* yang berisi muatan informasi atau identitas pengguna.

2) Unggah foto dan video

Pengguna bisa menikmati filter untuk foto dan video yang akan diunggah. Untuk mengunggah foto dan video, pengguna bisa memilih foto atau video yang akan diunggah dari galeri atau album. Foto atau yang diunggah kemudian bisa diedit dengan menggunakan efek yang telah tersedia pada fitur tersebut. Pengguna dapat mengunggah foto dan video tidak hanya sekali.

3) Fitur *Instagram Stories*

Menurut *Instagram*, indonesia disebut menjadi *instagram stories creator* terbesar di dunia. Pengguna akan membuat konten *stories*, dan dapat membangun interaksi antar pengguna dengan memanfaatkan fitur *poll sticker*, *ask me questions*, *gift*, *votes*, hingga *hashtag*. Selain itu, *instagram* juga memiliki fitur yang dapat meningkatkan memori yang telah berlalu pada tanggal tertentu beberapa tahun lalu.

4) *Caption*

Caption merupakan tulisan atau keterangan yang berkaitan dengan foto atau video yang akan diunggah.

5) *Komentar*

Fitur ini dapat membentuk interaksi antar penggunanya, dikarenakan akan saling mengomentari postingan yang dianggap menarik.

6) *Hastags*

Hastags atau yang biasa disebut tanda pagar digunakan untuk memudahkan pengguna mengelompokkan foto atau video yang diunggah agar pengguna lainnya dapat dengan mudah menemukan foto atau video yang sesuai dengan tema *postingan*.

7) *Like*

Fitur ini bertujuan untuk memberi *like* atau tanda suka apabila pengguna lainnya merasa tertarik dengan foto atau video yang diunggah. Fitur ini dapat dilakukan dengan men-tap dua kali pada postingan atau menekan *emoticon love* dibawah *postingan*.

8) *Activity*

Fitur ini berisi informasi durasi penggunanya ketika mengakses *instagram*, sehingga pengguna bisa mengetahui seberapa lama waktu yang dihabiskan untuk menggunakan *instagram*.

9) *Direct Message (DM)*

Fitur ini memungkinkan penggunanya untuk saling menukar mengirimkan pesan, foto, atau video kepada satu orang atau lebih.

10) *Geotagging (Tag Lokasi)*

Fitur ini digunakan untuk memasukkan lokasi pada foto dan video yang diunggah, sehingga pengguna lainnya dapat mengetahui keberadaan foto dan video tersebut.

11) *Story Archive*

Fitur arsip ini berfungsi untuk menyimpan postingan yang sudah pernah di upload, pengguna bisa memulihkannya kembali.

12) *Reels*

Fitur ini hanya bisa berbagi video, dalam *reels* akan berisikan video menarik yang diunggah oleh pengguna *instagram* diseluruh dunia.

13) *Siaran*

Fitur ini dapat memudahkan pengguna berinteraksi dengan banyak pengguna lain secara mudah, untuk merespon pesan dapat memberikan *emoticon* sebagai respon atas pesan tersebut.

c. Kelebihan *Instagram*

Menurut Enterprise, 2012 dalam(Nevyra, 2021)

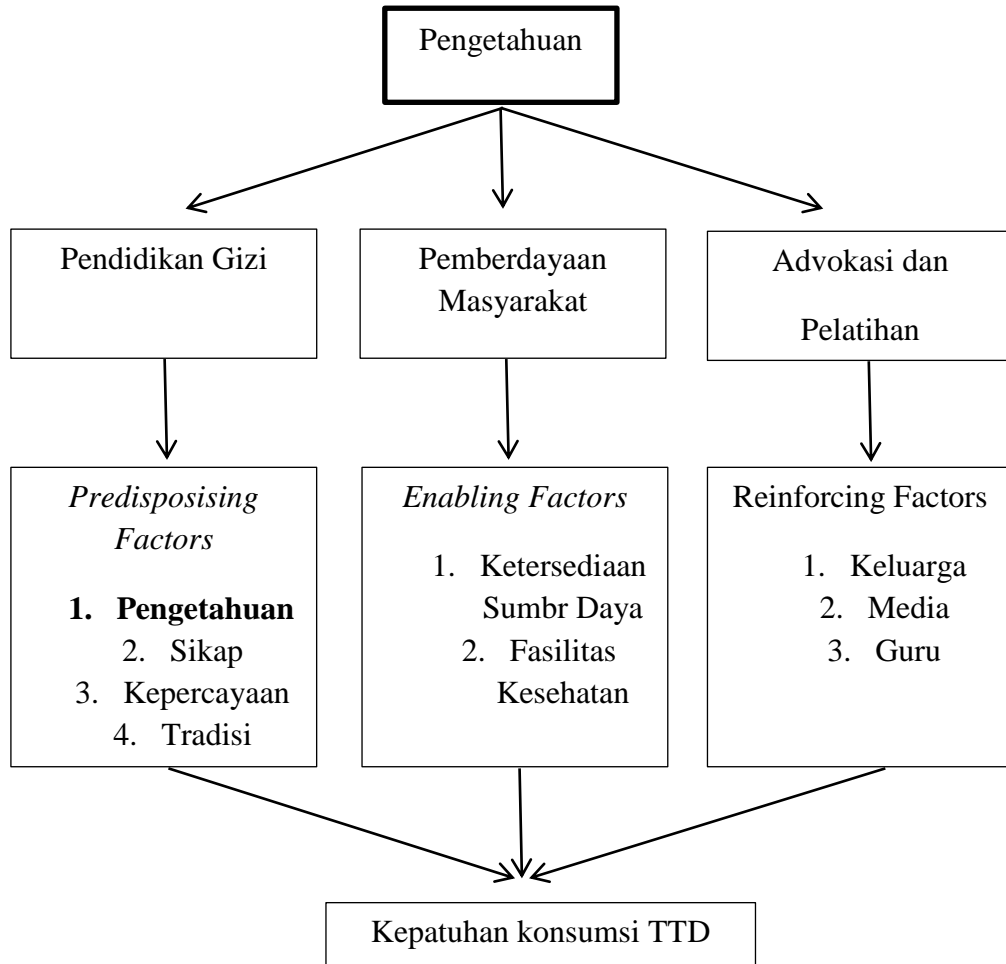
- 1) *Instagram* adalah aplikasi yang dapat digunakan secara gratis.
- 2) Tampilan *photo* yang di *upload* akan menjadi lebih menarik karena menggunakan filter atau fitur edit *photo* yang disediakan oleh *instagram*.
- 3) *Instagram* menjadikan seseorang menjadi lebih kreatif dan memudahkan terjalinnya koneksi pertemanan.

d. Kelemahan *Instagram*

Menurut Nainggolan, 2018 dalam(Nevyra, 2021)

- 1) *Spamming*(menyampah) seseorang atau komunitas dapat dengan mudahnya memberikan komentar negatif pada postingan pemilik akun melalui fitur komentar atau *direct message* yang tersedia pada *instagram*.
- 2) Tersedianya berbagai jenis konten sehingga siapapun bisa mengakses konten-konten tersebut, dan dapat disebarluaskan oleh oknum yang tidak bertanggung jawab.

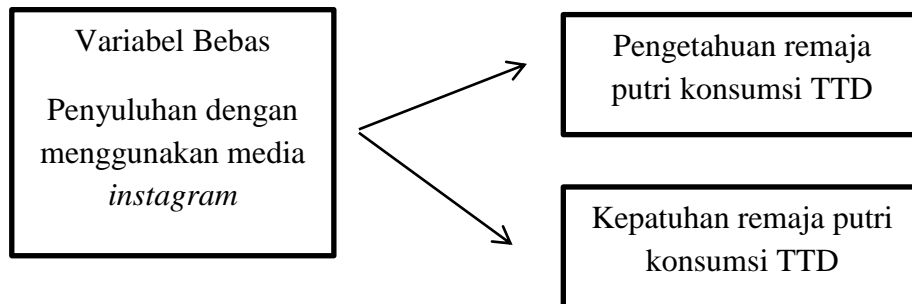
B. Kerangka Teori



Gambar 1. Kerangka Teori

Penelitian tentang Pengaruh edukasi gizi dengan menggunakan media *instagram* terhadap pengetahuan dan kepatuhan (1980) dalam (Notoatmodjo, 2014)

C. Kerangka Konsep



Gambar 2. Kerangka Konsep

D. Hipotesis

1. Edukasi gizi dengan media *instagram* berpengaruh terhadap pengetahuan konsumsi TTD
2. Edukasi gizi dengan media *instagram* berpengaruh terhadap kepatuhan konsumsi TTD