

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Demam Berdarah Dengue (DBD)

a. Pengertian

Demam Berdarah Dengue (DBD) adalah penyakit demam akut yang disebabkan oleh empat *serotype* virus *dengue* dan ditandai dengan empat gejala klinis utama yaitu demam yang tinggi, manifestasi pendarahan, hepatomegali dan tanda-tanda kegagalan sirkulasi sampai timbulnya renjatan (sindrom renjatan *dengue*) sebagai akibat dari kebocoran plasma yang dapat menyebabkan kematian (Sucipto, 2011).

Penyakit Demam Berdarah Dengue (DBD) adalah penyakit yang disebabkan oleh virus *Dengue* yang tergolong *Arthropod Borne Virus*, *genus Flavivirus*, dan *famili Flaviviridae*. DBD ditularkan melalui gigitan nyamuk dari genus *Aedes*, terutama *Aedes aegypti* atau *Aedes albopictus*. Penyakit DBD dapat muncul sepanjang tahun dan dapat menyerang seluruh kelompok umur. Penyakit ini berkaitan dengan kondisi lingkungan dan perilaku masyarakat (Waris & Yuana, 2013).

b. Gambaran Klinis

Penyakit DBD ditandai oleh empat manifestasi klinis yaitu demam tinggi, manifestasi pendarahan, hepatomegali dan kegagalan sirkulasi (Sucipto, 2011).

c. Penyebab dan Vektor Penularan DBD

Virus penyebab DBD adalah flavivirus dan terdiri dari empat serotipe yaitu serotipe 1, 2, 3, dan 4 (dengue 1, 2, 3, 4), ditularkan melalui gigitan nyamuk *aedes* yaitu *aedes aegypti* dan *aedes albopictus* (Sucipto, 2011).

2. Pemberantasan Sarang Nyamuk (PSN)

Pemberantasan sarang nyamuk merupakan pemberantasan demam berdarah *dengue* secara serentak dengan melakukan pembasmian nyamuk penyebab DBD yang berperan sebagai pembawa virus *dengue* mulai dari fase telur, larva, pupa hingga dewasa. Ada banyak metode yang bisa dilakukan untuk mengendalikan jumlah nyamuk yang dianggap tepat dan efektif. Pengendalian nyamuk ini bisa dilakukan baik dengan pengendalian lingkungan, pengendalian secara biologis dan kimia (Kemenkes RI, 2018).

a. Pengendalian secara lingkungan atau Fisik

Pengendalian secara lingkungan dilakukan dengan tujuan membatasi ruang nyamuk dewasa untuk berkembangbiak, sehingga harapannya nyamuk penyebab DBD ini bisa berkurang. Program 3M Plus yang sudah sangat dikenal masyarakat dan menjadi salah satu

cara mengendalikan perkembangbiakan nyamuk secara lingkungan.

Secara lengkap dapat dilakukan dengan cara-cara sebagai berikut :

1) Program 3M (Menguras, Menutup, Mengubur)

- a) Menguras bak mandi dan tempat-tempat penampungan air sekurang-kurangnya seminggu dua kali. Ini dilakukan atas dasar pertimbangan bahwa perkembangan telur sampai tumbuh menjadi nyamuk.
- b) Menutup rapat tempat penampungan air, dilakukan agar tempat-tempat tersebut tidak bisa dijadikan nyamuk untuk bertelur dan berkembang biak.
- c) Mengubur dan menyingkirkan barang-barang bekas yang dapat menampung air.

2) Mengganti air yang ada pada vas bunga atau tempat minum di sarang burung, setidaknya dilakukan seminggu sekali.

3) Membersihkan saluran air yang tergenang, baik di atap rumah maupun di selokan jika tersumbat oleh sampah atau dedaunan, karena setiap genangan air bisa dimanfaatkan oleh nyamuk untuk berkembangbiak.

b. Pengendalian secara Biologis

Pengendalian secara biologis yaitu dengan memanfaatkan hewan atau tumbuhan. Cara yang dianggap paling efektif adalah dengan memelihara ikan yang dapat memakan jentik dan dimasukkan ke dalam kolam atau bak. Dengan demikian, pengendalian ini untuk

mengendalikan jentik nyamuk sehingga diharapkan jentik tersebut tidak berubah menjadi nyamuk dewasa. Untuk tanaman disarankan menggunakan tanaman yang tidak disukai nyamuk seperti serai, geranium, lavender, dan lain-lain bertujuan untuk menghindarkan nyamuk dewasa dari lingkungan sekitar sehingga dapat mengurangi resiko digigit nyamuk.

c. Pengendalian secara Kimiawi

Pengendalian secara kimiawi dengan cara menaburkan bubuk abate, insektisida, atau larvasida ke tempat penampungan air, kegiatan ini merupakan salah satu cara mengendalikan jentik-jentik nyamuk dengan cara kimiawi bertujuan untuk memberantas atau memutus rantai pertumbuhan nyamuk pada fase jentik agar tidak menjadi nyamuk dewasa. Tidak hanya penaburan bubuk abate, insektisida, atau larvasida, dapat juga dilakukan dengan melakukan *fogging* atau pengasapan untuk mengendalikan nyamuk dewasa agar tidak terus bereproduksi menghasilkan individu baru.

d. Gerakan Pemberantasan Sarang Nyamuk (PSN) 3 M Plus

Gerakan ini merupakan serangkaian kegiatan dari pengendalian fisik, biologi, dan kimia yang dilakukan dengan serentak agar siklus hidup nyamuk baik dari tahap telur, larva, pupa hingga dewasa bisa diberantas tuntas sehingga populasi nyamuk pembawa virus *dengue* bisa ditekan.

Saat ini salah satu cara yang paling tepat untuk memberantas nyamuk *aedes aegypti* adalah dengan memberantas jentik nyamuk ditempat perkembangbiakannya. Pemberantasan sarang nyamuk DBD dapat dilakukan dengan metode 3M plus.

Pelaksanaan 3M tersebut minimal dilakukan seminggu sekali . Pemberantasan Sarang Nyamuk Demam Berdarah Dengue dalam program kesehatan dikenal dengan istilah 3M, pelaksanaan 3M menurut WHO (2011) meliputi:

- 1) Menguras tempat-tempat penampungan air seperti bak mandi, bak WC, dan lain-lain. Dikatakan "baik" jika melakukan pengurasan lebih atau sama dengan 1 kali perminggu ($\geq 1x$ perminggu), dan "tidak baik" jika melakukan pengurasan kurang dari 1 kali per minggu ($< 1x$ kali per minggu) (Rahman, 2012).
- 2) Menutup rapat tempat-tempat penampungan air seperti tong, kendi, drum maupun yang lainnya yang ada di luar maupun di dalam rumah. Praktik ini memerlukan partisipasi aktif masyarakat untuk memperhatikan tempat penampungan air dengan baik, yaitu dengan memberikan tutup pada tempat penampungan air sehingga nyamuk tidak dapat berkembangbiak (Rahman, 2012).
- 3) Mengubur, memusnahkan atau menyingkirkan barang-barang bekas yang dapat menampung air seperti kaleng

bekas dan plastik bekas. Praktek ini merupakan kebiasaan masyarakat dalam memperlakukan sampah rumah tangga ataupun barang bekas yang ada di sekitar rumahnya seperti plastik, kaleng bekas, pecahan kaca, ember bekas dan lainnya memungkinkan menjadi tempat perkembangbiaknya nyamuk dengan cara di kubur (Rahman, 2012).

Kegiatan diatas dapat menghilangkan tempat perindukan nyamuk Aedes, sehingga dapat memutus mata rantai perkembangbiakan nyamuk. Selain kegiatan 3M, kegiatan pemberantasan Sarang Nyamuk Demam Berdarah Dengue ditambah dengan tindakan plus yaitu (Rahman, 2012) :

- 1) Mengganti air vas bunga, tempat minum burung atau tempat-tempat lainnya yang sejenis seminggu sekali
- 2) Memperbaiki saluran dan talang air yang tidak lancar/rusak
- 3) Menutup lubang-lubang pada potongan bamboo/pohon dan lain-lain, seperti dengan tanah
- 4) Menaburkan bubuk larvasida, missalnya pada tempat-tempat yang sulit dikuras atau daerah yang sulit air
- 5) Memasang kawat kasa
- 6) Memelihara ikan pemakan jentik di kolam/bak-bak penampungan air
- 7) Menghindari menggantung pakaian
- 8) Memakai obat yang dapat mencegah gigitan nyamuk

- 9) Mengupayakan pencahayaan dan ventilasi yang memadai
- 10) Menggunakan kelambu.

3. Promosi Kesehatan

Promosi kesehatan adalah proses yang mengupayakan individu dan masyarakat untuk meningkatkan kemampuan mereka mengendalikan faktor kesehatan, sehingga dapat meningkatkan derajat kesehatannya. WHO (Dalam Nurmala dkk., 2018)

Dalam Keputusan Menteri Kesehatan Nomor 1114/MENKES/SK/VII/2005 tentang Pedoman Pelaksanaan Promosi Kesehatan di Daerah, promosi kesehatan adalah upaya untuk meningkatkan kemampuan masyarakat melalui pembelajaran dari, oleh, untuk dan bersama masyarakat, agar dapat menolong diri sendiri, serta mengembangkan kegiatan yang bersumber daya masyarakat, sesuai sosial budaya setempat dan didukung kebijakan publik yang berwawasan kesehatan (Kemenkes RI, 2016).

Promosi kesehatan merupakan pembaharuan dari pendidikan kesehatan pada masa lalu, di mana pada masa kini promosi kesehatan dalam konsep promosi kesehatan tidak hanya merupakan proses penyadaran masyarakat dalam hal pemberian dan peningkatan pengetahuan dalam bidang kesehatan saja, tetapi juga sebagai upaya yang mampu menjembatani perubahan perilaku, baik di dalam masyarakat maupun dalam organisasi dan lingkungannya.

Perubahan lingkungan yang diharapkan dalam kegiatan promosi kesehatan meliputi lingkungan fisik-nonfisik, sosial-budaya, ekonomi, dan politik. Promosi kesehatan adalah perpaduan dari berbagai macam dukungan baik pendidikan, organisasi, kebijakan, dan peraturan perundang-undangan untuk perubahan lingkungan (Mubarak dkk., 2007).

Promosi kesehatan merupakan istilah yang saat ini banyak digunakan dalam kesehatan masyarakat dan telah mendapatkan dukungan kebijakan dari pemerintah dalam melaksanakan kegiatannya. Definisi promosi kesehatan juga tertuang dalam Keputusan Menteri Kesehatan Nomor 1148/MENKES/SK/VII/2005 tentang Pedoman Pelaksanaan Promosi Kesehatan di Daerah, disebutkan bahwa promosi kesehatan adalah “upaya untuk meningkatkan kemampuan masyarakat melalui pembelajaran dari, oleh, untuk dan bersama masyarakat, agar mereka dapat menolong diri sendiri, serta mengembangkan kegiatan yang bersumber daya masyarakat, sesuai sosial budaya setempat dan didukung kebijakan publik yang berwawasan kesehatan”.

4. Metode Promosi Kesehatan

Metode promosi kesehatan merupakan alat atau cara yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan tentang kesehatan kepada masyarakat. Ada tiga metode promosi kesehatan yang dapat digunakan, antara lain (Notoatmodjo, 2005) :

a. Metode Pendidikan Individu (perorangan)

Metode atau pendekatan individu yang digunakan adalah bimbingan dan penyuluhan (*guidance and counseling*). Dalam metode ini, yang terjadi adalah proses kontak langsung antara klien dengan petugas secara lebih intensif, dan setiap masalah yang dihadapi oleh klien dapat dikorek dan dibantu penyelesaiannya. Hingga akhirnya klien tersebut akan secara sukarela dan secara sadar akan mengubah perilaku.

b. Metode Pendidikan Kelompok

Jika menggunakan metode pendidikan kelompok, maka harus mengingat besarnya kelompok sasaran dan tingkat pendidikan formal pada sasaran. Kelompok akan dibedakan menjadi dua, yaitu :

1) Kelompok besar

Dapat dikatakan kelompok besar apabila jumlah peserta penyuluhan lebih dari 20 orang. Metode yang baik untuk kelompok besar adalah ;

a) Ceramah

Ceramah adalah suatu penyampaian informasi yang sifatnya searah, yakni dari penceramah kepada hadirin. Metode ini dapat digunakan untuk sasaran yang berpendidikan tinggi maupun rendah. Penceramah lebih banyak memegang peran untuk menyampaikan informasi dan lebih sedikit memberikan kesempatan kepada sasaran

untuk menyampaikan tanggapannya. Kelemahan metode ini yaitu dapat membuat peserta pasif, informasi hanya tersampaikan satu kali pengulangan, menyebabkan sedikit daya kritis hadirin, dan terlalu mudah menjadi jenuh. Keuntungan dari metode ini adalah murah dari segi biaya, mudah dilaksanakan, dapat diikuti oleh peserta dalam jumlah yang banyak sekaligus.

b) Seminar

Seminar adalah penyajian atau presentasi dari satu atau beberapa ahli mengenai suatu topik yang dianggap penting dan sedang menjadi topik pembicaraan yang hangat di kalangan masyarakat. Seminar cocok untuk sasaran peserta yang berpendidikan menengah ke atas.

2) Kelompok kecil

Dapat dikatakan kelompok kecil apabila jumlah peserta penyuluhan kurang dari 20 orang. Metode yang cocok untuk kelompok ini adalah :

a) Diskusi kelompok

Diskusi kelompok adalah pembicaraan dengan semua anggota kelompok dan semua anggota bebas berpartisipasi mengeluarkan pendapat. Biasanya dipimpin satu orang yang telah di tunjuk untuk menjadi moderator.

b) Curah pendapat

Kegiatan curah pendapat dimulai dari satu pemimpin yang akan memberikan pertanyaan pemancing dengan satu masalah dan kemudian peserta memberikan jawaban sehingga terjadilah diskusi.

c) Bola salju (*Snow Balling*)

Biasanya kelompok dibagi dalam bentuk sepasang (2 orang). Kemudian pemimpin memberikan suatu pertanyaan atau masalah yang kemudian selama 5 menit tiap dua pasang akan bergabung menjadi satu dan mendiskusikan kembali masalah tersebut. Demikian seterusnya hingga akhirnya menjadi diskusi seluruh kelas.

d) Kelompok-kelompok kecil

Masing-masing dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan diberi permasalahan kemudian didiskusikan oleh masing-masing kelompok.

e) Memainkan peran (*Role Play*)

Dalam kegiatan ini, beberapa anggota diminta untuk memainkan beberapa peran seperti sedang bermain drama dengan alur atau isi cerita tentang kesehatan.

f) Permainan Simulasi (*Simulation Game*)

Permainan simulasi merupakan gambaran diskusi kelompok. Beberapa permainan yang digunakan akan menyampaikan pesan-pesan kesehatan di dalamnya seperti permainan gaco, monopoli, engklek, dan kartu.

c. Metode Pendidikan Massa (*Public*)

Pada metode ini sasarannya tidak dibedakan dari umur, jenis kelamin, pekerjaan, status sosial ekonomi, dan sebagainya. Biasanya digunakan untuk mengubah kesadaran masyarakat terhadap suatu inovasi, namun belum begitu diharapkan sampai mengubah perilaku. Contoh metode ini antara lain adalah, pidato, diskusi melalui media elektronik, artikel, dan *bill board* yang dipasang di pinggir jalan.

Penelitian ini menggunakan metode ceramah karena memiliki sasaran jumlah peserta penyuluhan lebih dari 20 orang sehingga termasuk kedalam kelompok besar, metode penyuluhan yang baik untuk kelompok besar yaitu metode ceramah dan seminar. Penyampaian informasi pada penelitian ini sifatnya searah, yakni dari peneliti kepada responden.

5. Media Promosi Kesehatan

Media promosi kesehatan adalah semua sarana atau upaya untuk menyampaikan informasi kesehatan dan mempermudah penerimaan

pesan-pesan kesehatan bagi masyarakat atau klien. Berdasarkan fungsinya sebagai penyaluran pesan kesehatan, media dibagi menjadi tiga, yaitu:

a. Media cetak

Media ini mengutamakan pesan-pesan visual, biasanya terdiri dari gambaran sejumlah kata, gambar atau foto dalam tata warna. Yang termasuk dalam media ini yaitu *booklet, leaflet, flyer, flip chart, rubric*, poster dan foto yang mengungkapkan informasi kesehatan. Kelebihan media cetak yaitu tahan lama, mencakup banyak orang, dapat dibawa kemana-mana. Kelemahan media cetak yaitu media ini tidak dapat menstimulir efek suara dan efek gerak.

b. Media elektronik

Media ini merupakan media yang bergerak dan dinamis, dapat dilihat dan penyampainnya melalui alat bantu elektronika. Yang termasuk dalam media ini yaitu televisi, radio, video, slide dan film strip, e-book. Kelebihan media ini yaitu sudah dikenal masyarakat, mengikutkan panca indera dan lebih menarik. Kekurangan dari media ini yaitu perlu persiapan matang, biaya tinggi, sedikit rumit dan perlu keterampilan penyimpanan.

c. Media luar ruang

Media ini menyampaikan pesannya di luar ruang, biasanya melalui media cetak maupun elektronik misalnya papan reklame, spanduk, pameran, banner, dan televisi layar lebar. Kelebihan

media luar ruang yaitu sebagai informasi umum dan hiburan, lebih mudah dipahami, lebih menarik, bertatap muka, penyajian dapat dikendalikan dan sebagai alat diskusi serta dapat diulang-ulang. Kelemahan media ini yaitu biaya tinggi, rumit, perlu listrik, perlu alat canggih, perlu persiapan matang dan peralatan selalu berkembang dan berubah.

Dalam penelitian ini menggunakan media elektronik yaitu media *e-book* cerita bergambar sehingga memerlukan media elektronika sebagai alat bantu. *E-book* adalah singkatan dari *Electronic Book* atau buku elektronik. *E-book* tidak lain adalah sebuah bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronis melalui komputer. *E-book* ini berupa file dengan format bermacam-macam, ada yang berupa *pdf (portable document format)* yang dapat dibuka dengan program *Acrobat Reader* atau sejenisnya. Ada juga yang dengan bentuk format *html*, yang dapat dibuka dengan browsing atau *internet explorer* secara offline.

Sebuah E-book, sebagaimana didefinisikan oleh Oxford Kamus bahasa Inggris, adalah “versi elektronik dari buku cetak yang dapat dibaca pada komputer pribadi atau perangkat genggam yang dirancang khusus untuk tujuan ini”. E-book didedikasikan bagi mereka para pembaca media elektronik atau perangkat e-book baik melalui komputer atau bisa juga melalui ponsel yang dapat digunakan untuk membaca buku elektronik ini.

Era modern pada saat ini memberikan peluang kepada manusia untuk hidup serba instan. E-book memberikan kemudahan untuk dapat

menyimpan buku secara praktis tanpa harus membawa dengan beban berat dan menghabiskan tempat yaitu dengan adanya buku elektronik (e-book) semua dapat menggunakannya kapanpun dan dimanapun pengguna berada.

Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Putera (2011) yang mengatakan bahwa e-book adalah salah satu teknologi yang memanfaatkan komputer untuk menayangkan informasi multimedia dalam bentuk ringkas dan dinamis. E-Book lebih kaya dibandingkan dengan buku konvensional karena ebook mampu menyajikan tayangan gambar, grafik, animasi, suara, maupun video atau sebuah movie.

Menurut Ikada (2010) buku cerita bergambar, menggunakan bahasa yang umum dan mudah dimengerti oleh peserta didik. Kelebihan dari media ini adalah sifatnya kongkrit (lebih realistik dibandingkan dengan media verbal), dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja, baik untuk usia muda maupun tua, dan murah harganya serta tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaiannya.

Buku bergambar merupakan salah satu strategi dalam menarik perhatian anak dan pembaca pada umumnya. Buku bergambar menjadi daya tarik untuk semangat membaca buku. Ilustrasi yang disiratkan dalam bacaan memperjelas makna kata, karena ilustrasi merupakan teks visual dengan maksud agar buku tampil menarik dan anak tertarik untuk membaca buku (Astuti, 2012).

Menurut Nurhadia dkk, (2007) studi yang dilakukan oleh Parlato dkk. (1980) di negara-negara Asia Selatan, Amerika Latin, dan Afrika menyatakan bahwa buku cerita bergambar dapat digunakan dengan hasil yang sangat mengesankan untuk menyampaikan pesan-pesan pembangunan mengenai nurtiris, kesehatan, keluarga berencana, dan demografi pada masyarakat yang tendah tingkal literasinya. Buku cerita bergambar merupakan media grafis berupa bacaan yang berisi pesan-pesan berbentuk literal yang dilengkapi dengan gambar atau ilustrasi untuk memperjelas isi pesan- pesannya.

Cerita bergambar memiliki beberapa sifat dan fungsi, yaitu untuk menjelaskan keadaan yang dilihat atau hal fakta, memvisualisasikan apa yang diimajinasikan, memvisualisasikan ide atau konsep (biasanya dalam bentuk simbolisasi). Berfungsi pula untuk menghias, yang biasa disebut dekoratif dengan tujuan untuk memperindah, menambah nilai estetis karya sehingga memberikan daya tarik dan memenuhi kepuasan estetis bagi pengamatnya (Ramadhani, 2015).

Selain itu, cerita bergambar juga berfungsi sebagai jembatan dalam memahami bahasa verbal. Cergam memiliki tiga macam elemen visual, yaitu layout, gambar, dan teks. Ketiganya merupakan bagian utama cergam sebagai ciri khususnya. Layout yang digunakan adalah salah satu dari jenis layout cerita bergambar maupun gabungan dari kesemuanya yang ditata secara baik, sedangkan gambar dalam cergam dapat berupa

gambar tangan secara manual, hasil olahan komputer maupun berupa dokumentasi hasil fotografi. Teks dalam cergam lebih menitikberatkan pada bentuk huruf dan kesesuaian jenis font yang digunakan serta penempatan dalam layout (Ikada, 2010).

Anak sekolah dasar memiliki kertertarikan yang tinggi terhadap gambar visual dan juga terhadap cerita. Ketertarikan tersebut akan sangat penting bagi tercapainya penyampain informasi gizi (Christ dalam Fauziah, 2009) Buku cerita bergambar merupakan salah satu media yang bisa dijadikan untuk meningkatkan pengetahuan anak. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ikada (2010) terhadap 81 orang anak sekolah dasar bahwa buku yang paling banyak dipilih oleh anak sekolah sebagai buku yang disukai yaitu komik, buku cerita bergambar, buku sekolah, ensiklopedia, majalah dan novel. Hal ini menunjukkan bahwa buku cerita bergambar merupakan media yang menyenangkan serta disukai anak-anak.

Menurut Nurgiyantoro dalam (Astuti, 2012) gambar dalam buku mengandung cerita. Gambar digunakan untuk memperkaya teks, mengkonkritkan karakter dan alur secara naratif serta digunakan sebagai daya tangkap dan imajinasi anak terhadap narasi teks yang masih terbatas. Dengan buku bergambar mampu merangsang imajinasi anak dan membantu anak dalam memperkaya imajinasi. Selain itu, kegiatan membaca buku bergambar akan membantu anak lebih memahami

hubungan cerita dan gambar, juga menanamkan kesadaran pada diri anak akan pentingnya aktifitas membaca untuk dapat memperoleh informasi.

Penelitian yang dilakukan oleh (Fauziah, 2009) kepada anak sekolah dasar menyatakan bahwa hasil belajar keterampilan berbahasa (menyimak, membaca) siswa yang diberi pelajaran dengan menggunakan cerita bergambar lebih tinggi dibandingkan dengan siswa pada kelompok yang diberi pelajaran tanpa menggunakan cerita bergambar. Hal ini menunjukkan bahwa para siswa dalam mengikuti proses pembelajaran bahasa Indonesia yang menggunakan cerita bergambar, mereka memiliki ketertarikan dan keaktifan yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengalami proses pembelajaran bahasa Indonesia tanpa menggunakan cerita bergambar.

Hal ini senada dengan penilitan yang dilakukan oleh Nurhadia dkk., (2005) bahwa media buku cerita bergambar sangat efektif dalam menyampaikan praktek-praktek penanaman kopi yang baik kepada petani kopi. Setting setempat atau latar belakang fisik mampu meningkatkan keterlibatan dan daya tarik atau gratifikasi terhadap media cerita bergambar sehingga pemahaman sasaran terhadap isi lebih tinggi.

Penelitian ini menggunakan media *e-book* cerita bergambar untuk menyampaikan langkah-langkah pencegahan penyakit demam berdarah yaitu dengan cara PSN 3M Plus, yang terdiri dari menguras tempat penampungan air, menutup tempat penampungan air, mengubur barang bekas, menggunakan kelambu, menanam tanaman anti nyamuk, dan

menghentikan kebiasaan menggantung pakaian. Pembuatan cerita oleh peneliti dengan mengambil pemeran anak sekolah yang seusia dengan responden dan pemilihan jalan cerita yang konkret dengan kehidupan sehari-hari dapat meningkatkan daya tarik terhadap media cerita bergambar sehingga pemahaman sasaran terhadap isi lebih tinggi. Pembuatan gambar dilakukan oleh ilustrator/ahli gambar dengan arahan dari penulis naskah yaitu peneliti.

Pada penelitian ini peneliti memadukan antara *e-book* (buku elektronik) dengan cerita bergambar dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam literasi dan menarik minat siswa untuk membaca e-book cerita bergambar karena praktis dan didalamnya terdapat pesan-pesan terkait PSN 3 M Plus sehingga pengetahuan siswa tentang PSN 3 M Plus dapat meningkat.

6. Konsep Perilaku

Aspek biologis, (Notoatmodjo, 2010) menyatakan perilaku adalah suatu kegiatan atau aktivitas organisme atau makhluk hidup yang bersangkutan. Oleh sebab itu, dari segi biologis semua makhluk hidup termasuk binatang dan manusia, mempunyai aktivitas masing-masing. 17 Perilaku kesehatan pada dasarnya merupakan suatu respon dari semua kegiatan seseorang yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati, yang berkaitan dengan sakit dan penyakit, sistem pelayanan kesehatan, makanan, serta lingkungan.

Menurut (Mubarak dkk., 2007) determinan perilaku dari analisis faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku yang berhubungan dengan kesehatan menurut teori Lawrence Green, perilaku ditentukan oleh 3 faktor utama yakni:

- a. Faktor Predisposisi (*predisposing factors*) : Faktor-faktor yang dapat mempermudah terjadinya perilaku pada diri seseorang atau masyarakat, adalah pengetahuan dan sikap seseorang atau masyarakat tersebut terhadap apa yang akan dilakukan. Contohnya Siswa SD melakukan pencegahan demam berdarah dengan cara 3M Plus karena tahu manfaat melakukan PSN 3 M Plus, bagaimana cara melakukan, dan kapan harus dilakukan.
- b. Faktor Pemungkin (*enabling factors*) : Faktor pemungkin atau pendukung perilaku adalah fasilitas, sarana, atau prasarana yang mendukung atau yang memfasilitasi terjadinya perilaku seseorang atau masyarakat. Contohnya, untuk terjadinya perilaku pemberantasan sarang nyamuk maka diperlukan sanitarian, Puskesmas, Abate dll.
- c. Faktor Penguat (*reinforcing factors*) : Pengetahuan, sikap, dan fasilitas yang tersedia kadang belum menjamin terjadinya perilaku seseorang atau masyarakat. Faktor penguat dalam 18 perilaku antara lain tokoh masyarakat, peraturan, perundang-undangan, serta surat-surat keputusan dari para pejabat pemerintahan maupun daerah.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa Sekolah Dasar terkait PSN 3M Plus dengan cara penyuluhan menggunakan *e-book* cerita bergambar. Pengetahuan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku manusia, yaitu faktor predisposisi. Dengan meningkatnya pengetahuan terkait PSN 3M dapat mempengaruhi faktor perilaku siswa untuk mencegah penyakit demam berdarah *dengue* dengan menerapkan 3M Plus sehingga angka kesakitan DBD dapat berkurang.

7. Pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia, atau hasil ‘tahu’ seseorang terhadap objek melalui indera yang dimilikinya yaitu mata, hidung, telinga dan sebagainya. Sebagian besar pengetahuan diperoleh melalui indera pendengaran (telinga), dan indera penglihatan (mata).

Menurut Benyamin Bloom dalam (Notoatmodjo, 2005), secara garis besar tingkat pengetahuan dibagi dalam 6 tingkatan, yaitu :

a. Tahu (*know*)

Tahu dapat diartikan dengan menggali kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya setelah mengamati sesuatu. Untuk mengetahui atau mengukur bahwa orang tersebut tahu tentang sesuatu, dapat menggunakan pertanyaan. Misalnya dengan menyebutkan apa saja kegiatan 3M Plus.

b. Memahami (*comprehention*)

Memahami bukan sekedar tahu terhadap objek tersebut, tidak hanya dapat menyebutkan, tetapi juga harus bisa menginterpretasikan secara benar tentang objek yang diketahuinya. Misalnya seseorang tidak hanya mampu menyebutkan apa saja kegiatan 3M Plus, tetapi juga dapat menjelaskan tujuan dilakukan 3M Plus.

c. Aplikasi (*application*)

Aplikasi dapat diartikan apabila seseorang yang telah memahami objek yang dimaksud dapat menggunakan atau menerapkannya pada kondisi sebenarnya.

d. Analisis (*analysis*)

Analisis yaitu kemampuan seseorang untuk menjabarkan dan mencari hubungan antar komponen yang terdapat dalam objek yang diketahui. Indikasinya, seseorang sudah dapat membedakan, mengelompokkan, atau memisahkan pengetahuan atas objek tersebut. Contohnya, mampu membedakan nyamuk *Aedes aegypti* dengan nyamuk lainnya.

e. Sintesis (*synthesis*)

Sintesis adalah suatu kemampuan seseorang untuk merangkum formulasi baru dari formulasi-formulasi yang telah ada. Misalnya, dapat meringkas menggunakan kata-kata sendiri informasi yang berkaitan dengan kegiatan PSN (Pemberantasan Sarang Nyamuk).

f. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi dapat diartikan dengan kemampuan seseorang untuk melakukan penilaian terhadap suatu objek tertentu dengan didasarkan pada kriteria yang telah ditentukan sendiri atau yang telah ada.

Menurut Soekidjo Notoatmodjo (2010) Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Secara langsung menggunakan wawancara dan secara tidak langsung menggunakan kuesioner. Kedua cara tersebut sama-sama menanyakan tentang materi yang telah disampaikan.

Pada penelitian ini tingkatan pengetahuan yang diteliti yaitu pada tingkat satu dan dua yaitu sebatas tahu dan memahami belum sampai ketinggian yang lain. Tahu dapat diartikan dengan menggali kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Setelah diberi penyuluhan menggunakan *e-book* cerita bergambar dan ceramah responden diberikan pertanyaan untuk mengukur bahwa orang tersebut tahu sesuatu seperti menyebutkan apa saja kegiatan 3M Plus. Penelitian ini juga mengukur pengetahuan pada tingkat memahami, yaitu bukan sekedar tahu terhadap objek tersebut, tidak hanya dapat menyebutkan, tetapi juga harus bisa menginterpretasikan secara benar tentang objek yang diketahuinya. Misalnya seseorang tidak hanya mampu menyebutkan apa saja kegiatan 3M Plus, tetapi juga dapat menjelaskan tujuan dilakukan 3M Plus.

8. Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan, yaitu :

(Mubarak, 2007)

a. Umur

Dengan bertambahnya umur seseorang akan terjadi perubahan pada aspek psikis dan psikologis (mental). Adapun selain itu, semakin bertambah usia maka semakin banyak pengalaman dan pengetahuan yang di peroleh oleh seseorang, sehingga bisa meningkatkan kematangan mental dan intelektual.

b. Tingkat Pendidikan

Pendidikan merupakan sebuah proses belajar dan proses pertumbuhan, perkembangan atau perubahan ke arah yang lebih baik, lebih dewasa dan lebih matang terhadap individu, kelompok atau masyarakat. Tidak dapat dipungkiri bahwa makin tinggi pendidikan seseorang semakin mudah pula mereka menerima informasi dan pada akhirnya makin banyak pula pengetahuan yang dimilikinya.

c. Pekerjaan

Pekerjaan merupakan suatu kegiatan atau aktivitas seseorang untuk memperoleh penghasilan guna memenuhi kebutuhan hidupnya sehari-hari. Pekerja/karyawan adalah mereka yang bekerja pada orang lain atau institusi, kantor, perusahaan dengan upah dan gaji baik berupa uang maupun barang. Pekerjaan bukanlah sumber kesenangan, tetapi lebih banyak merupakan cara mencari nafkah yang membosankan,

berulang, dan banyak tantangan. Semakin lama seseorang bekerja semakin banyak pengetahuan yang diperoleh (Heru Iskandar, Suhadi, 2014).

d. Minat

Minat merupakan 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. Ada kecenderungan pengalaman yang kurang baik seseorang akan melupakan, namun jika pengalaman terhadap obyek tersebut menyenangkan maka secara psikologis akan timbul kesan yang membekas dalam emosi sehingga menimbulkan sikap positif.

f. Sumber informasi

Kemudahan memperoleh informasi dapat membantu mempercepat seseorang untuk memperoleh pengetahuan yang baru. Media yang digunakan sebagai sumber informasi adalah sebagai berikut :

- 1) Media Cetak
- 2) Media Elektronik
- 3) Petugas kesehatan

Informasi yang diperoleh dari pendidikan formal maupun non formal dapat memberikan pengaruh jangka pendek sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan.

9. Sekolah

a. Pengertian

Sekolah adalah sebagai perpajangan tangan keluarga dalam meletakkan dasar perilaku untuk kehidupan anak selanjutnya, termasuk perilaku kesehatan. Di Indonesia, bentuk promosi kesehatan di sekolah adalah Usaha Kesehatan Sekolah (UKS), dan sekaligus UKS merupakan salah satu upaya kesehatan masyarakat di sekolah (Notoatmodjo, 2007).

Anak sekolah merupakan kelompok yang sangat peka untuk menerima perubahan atau pembaruan, karena kelompok anak sekolah sedang berada dalam taraf pertumbuhan dan perkembangan. Pada taraf ini anak dalam kondisi peka terhadap stimulus sehingga mudah dibimbing, diarahkan dan ditanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik, termasuk kebiasaan hidup sehat (Notoatmodjo, 2007).

b. Promosi Kesehatan

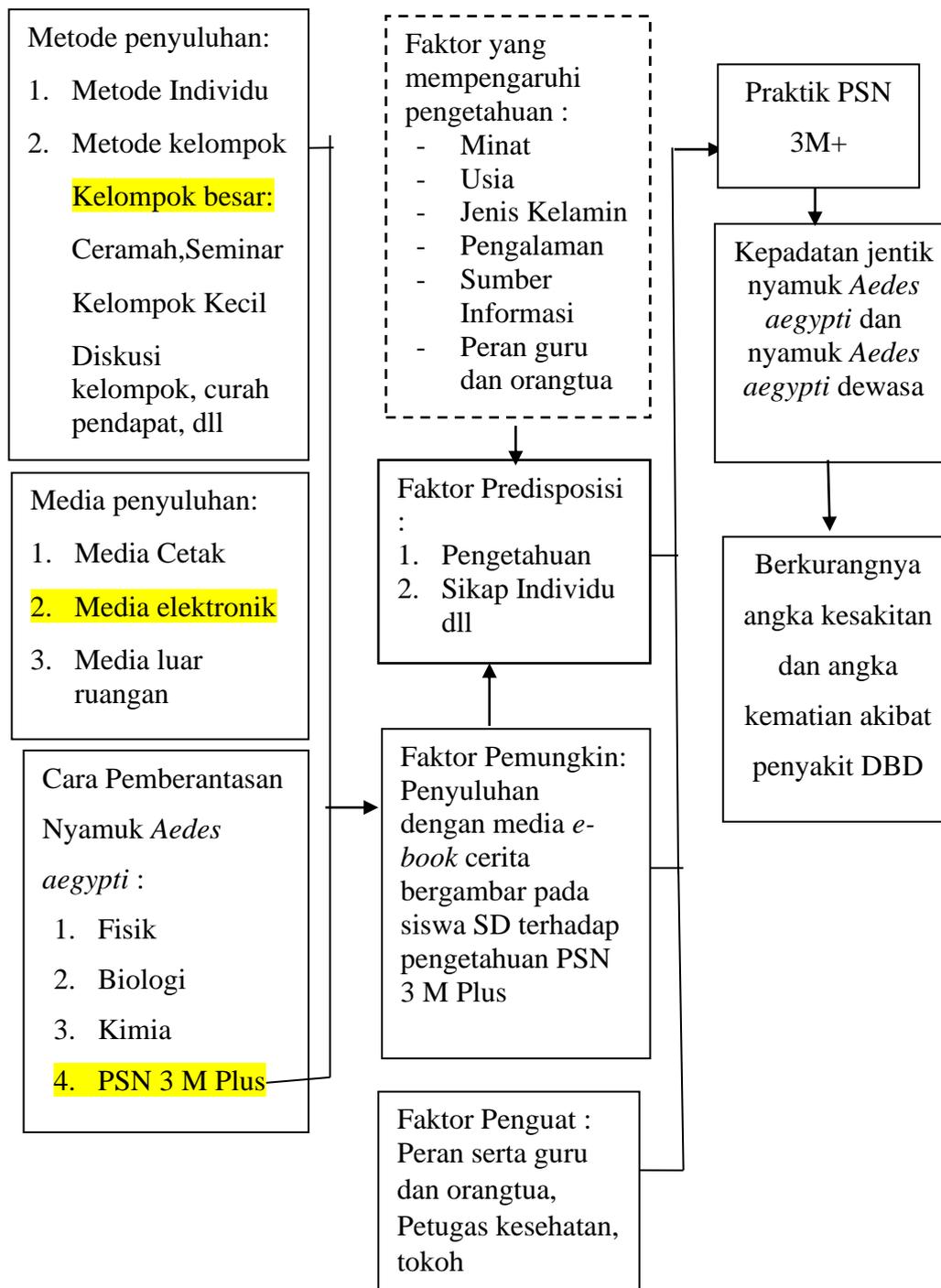
Di Sekolah Suatu upaya menciptakan sekolah menjadi suatu komunitas yang mampu meningkatkan derajat kesehatan masyarakat sekolah melalui tiga kegiatan utama, yaitu penciptaan lingkungan

sekolah 39 yang sehat, pemeliharaan dan pelayanan di sekolah, dan upaya pendidikan yang berkesinambungan (Kholid, 2012).

c. Karakteristik Siswa SD

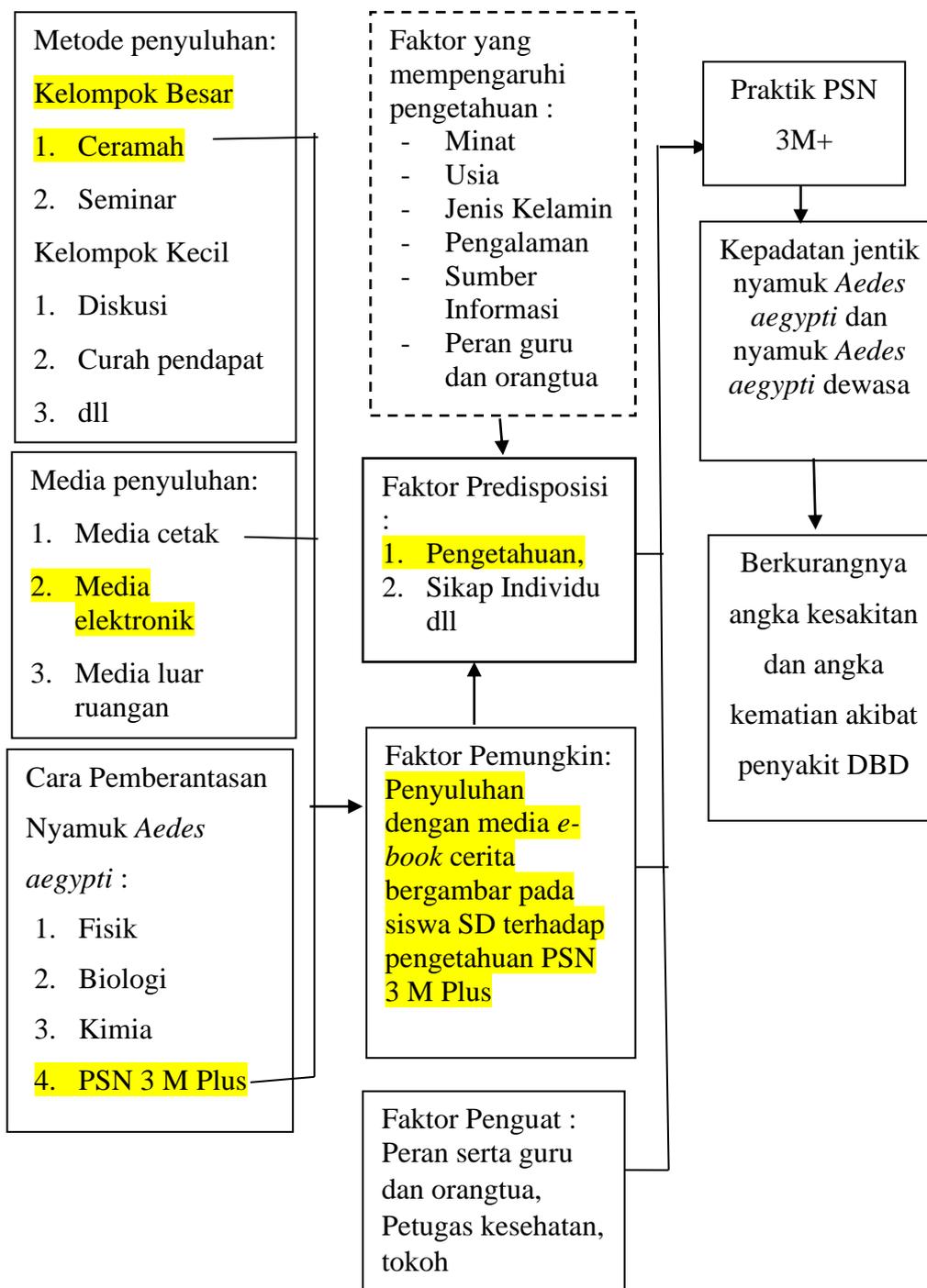
Perkembangan anak usia sekolah dasar anak SD merupakan anak dengan kategori banyak mengalami perubahan yang sangat drastis baik mental maupun fisik. Usia anak SD yang berkisar antara 6-12 tahun, anak dapat berfikir secara logis mengenai peristiwa yang konkrit dan mengklasifikasikan benda ke dalam bentuk yang berbeda-beda (Sugiyanto, 2012).

B. Kerangka Teori



Gambar 1. Kerangka Teori menurut Lawrence Green dan Notoadmojo

C. Kerangka Konsep

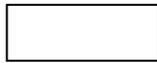


Gambar 2. Kerangka Konsep Penelitian

Keterangan :



: Variabel yang diteliti



: Variabel yang tidak diteliti



: Variabel Pengganggu

Penjelasan :

Penggunaan *e-book* cerita bergambar dapat digunakan menjadi sarana penyuluhan mengenai pemberantasan sarang nyamuk (PSN) dengan 3M Plus dan diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan tentang kegiatan PSN 3M Plus. Pengetahuan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku manusia, yaitu faktor predisposisi. Dengan meningkatnya pengetahuan terkait PSN 3M dapat mempengaruhi faktor perilaku siswa untuk mencegah penyakit demam berdarah *dengue*. Pengetahuan yang meningkat diharapkan perilaku penerapan 3M Plus untuk mencegah DBD juga meningkat sehingga kepadatan jentik nyamuk aedes dan nyamuk aedes dewasa berkurang. Dengan berkurangnya angka kepadatan jentik nyamuk aedes dan nyamuk aedes dewasa maka angka kesakitan DBD dapat menurun.

D. Hipotesis Penelitian

1. Hipotesis Mayor

Ada pengaruh penyuluhan menggunakan *e-book* cerita bergambar terhadap pengetahuan pemberantasan sarang nyamuk 3 M Plus pada siswa Sekolah Dasar.

2. Hipotesis Minor

- a. Ada beda sebelum dan sesudah penyuluhan menggunakan *e-book* cerita bergambar terhadap tingkat pengetahuan siswa tentang PSN 3M Plus bagi siswa kelas IV SD St Yoseph Marsudirini Muntilan.
- b. Ada beda sebelum dan sesudah penyuluhan menggunakan metode ceramah terhadap tingkat pengetahuan siswa tentang PSN 3M Plus bagi siswa kelas IV SD Bentara Wacana Muntilan.
- c. Ada perbedaan yang bermakna antara kelompok perlakuan menggunakan media *e-book* cerita bergambar dengan metode ceramah terhadap peningkatan pengetahuan tentang PSN 3 M Plus.