

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Uraian Teori**

##### **1. Remaja**

Remaja atau *adolescence* berasal dari bahasa Latin (*adolesce'r*) yang artinya tumbuh. Pada masa ini terjadi proses kehidupan menuju kematangan fisik dan perkembangan emosional antara anak-anak dan sebelum dewasa. Kategori periode usia remaja dari berbagai referensi berbeda-beda, namun WHO menetapkan remaja (*adolescent*) berusia antara 10-19 tahun. Pembagian kelompok tersebut adalah remaja awal (*early adolescent*) usia 10-14 tahun atau 13-15 tahun, remaja menengah (*middle adolescent*) usia 14/15-17 tahun, dan remaja akhir (*late adolescent*) usia 17-21 tahun. Terdapat istilah lain, yaitu *youth* untuk usia 15-24 tahun, atau *young people* untuk usia 10-24 tahun.

Beberapa permasalahan yang terkait dengan gizi akan terjadi pada periode transisi kehidupan remaja ini. Selama masa remaja, seseorang akan mengalami pertumbuhan fisik yang sangat pesat. Dibandingkan periode lainnya setelah kelahiran, masa remaja mengalami pertumbuhan terpesat kedua setelah tahun pertama kehidupan. Lebih dari 20% total pertumbuhan tinggi badan dan sampai 50% massa tulang tubuh telah dicapai pada periode ini. Oleh sebab itu, kebutuhan zat gizi meningkat melebihi kebutuhan pada masa kanak-kanak (Briawan, 2012).

Remaja adalah salah satu kelompok yang rawan menderita anemia. Anemia dapat menimbulkan risiko pada remaja putri baik jangka panjang maupun dalam jangka pendek. Dalam jangka pendek anemia dapat menimbulkan keterlambatan pertumbuhan fisik, dan maturitas seksual tertunda. Dampak jangka panjang remaja putri yang mengalami anemia adalah sebagai calon ibu yang nantinya hamil, maka remaja putri tidak akan mampu memenuhi zat-zat gizi bagi dirinya dan juga janin dalam kandungannya yang dapat menyebabkan komplikasi pada kehamilan dan persalinan, risiko kematian maternal, angka prematuritas, BBLR dan angka kematian perinatal (Sari *et al.*, 2019).

## 2. Tablet Tambah Darah (TTD)

### a. Pengertian

Tablet tambah darah atau TTD merupakan suplemen gizi yang mengandung senyawa zat besi yang setara dengan 60 mg besi elemental dan 400 mcg asam folat (Kemenkes RI, 2015). TTD bila diminum secara teratur dan sesuai aturan dapat mencegah dan menanggulangi anemia gizi. Suplemen tablet tambah darah diberikan untuk menghindari remaja putri dari anemia defisiensi besi (Raptauli, 2012).

### b. Komposisi

Tablet Tambah Darah memiliki komposisi zat gizi yang terdapat pada tablet salut gula mengandung *Ferrous Fumarate* 180 mg (setara dengan besi elemental 60 mg) dan *Folic Acid* 400 mcg.

c. Dosis Pemberian

Program pemberian suplementasi zat besi atau Tablet Tambah Darah (TTD) pada remaja putri diharapkan dapat berkontribusi memutus lingkaran malnutrisi antar generasi. Pemerintah Indonesia sejak tahun 1997 telah menjalankan program pencegahan dan penanggulangan anemia gizi pada Wanita Usia Subur (WUS) dengan mengintervensi WUS lebih dini, yaitu sejak usia remaja. Program ini bertujuan untuk mendukung upaya penurunan angka kematian ibu dengan menurunkan risiko terjadinya perdarahan akibat anemia pada ibu hamil. Pemberian TTD pada remaja putri yaitu 1 tablet/minggu dan 1 tablet/hari ketika menstruasi (Nuradhiani, Briawan and Dwiriani, 2017).

d. Gejala Setelah Konsumsi Tablet Besi

Pada sebagian orang, setelah konsumsi tablet besi menimbulkan gejala-gejala seperti mual, muntah, nyeri di daerah lambung, kadang-kadang diare bahkan sulit buang air besar (Kemenkes RI, 2015).

e. Cara Pencegahan Gejala

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Niany Li et al. (2020) tentang khasiat dan keamanan vitamin C untuk suplementasi zat besi pada pasien dewasa dengan anemia defisiensi besi menunjukkan bahwa suplemen vitamin C sesuai permintaan tidak penting untuk dikonsumsi secara bersama dengan suplemen zat besi oral untuk pasien anemia defisiensi besi, sehingga setelah mengkonsumsi tablet

tambah darah dapat diminum dengan air putih saja. Karena suplemen zat besi oral saja setara dengan suplemen zat besi oral ditambah vitamin C dalam meningkatkan pemulihan hemoglobin dan penyerapan zat besi (Nianyi Li et al, 2020).

Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2015) bahwa untuk menghindari gejala-gejala setelah mengonsumsi tablet tambah darah dapat dikonsumsi pada malam hari. Selain itu, sebaiknya saat mengonsumsi tablet tambah darah tidak bersamaan dengan mengonsumsi makanan dan obat di bawah ini karena dapat mengganggu penyerapan besi di antaranya:

- (1) Susu, jumlah kalsium yang tinggi dalam susu dapat menurunkan penyerapan zat besi di mukosa usus;
- (2) Teh dan kopi, karena kandungan tanin dan kafein dapat mengikat zat besi menjadi senyawa yang kompleks sehingga zat besi tidak dapat di serap; dan
- (3) Obat sakit maag berfungsi melapisi permukaan lambung, hal ini dapat menghambat penyerapan zat besi.

(Kemenkes RI, 2015).

f. Pengaruh Setelah Mengonsumsi

Setelah mengonsumsi tablet tambah darah tinja biasanya berwarna hitam. Perubahan warna tinja menjadi hitam bukan tanda yang membahayakan kesehatan (Kemenkes RI, 2015).

g. Manfaat Pemberian

Beberapa manfaat suplementasi tablet tambah darah antara lain :

- (1) Menurunkan prevalensi anemia;
- (2) Mencegah kasus BBLR;
- (3) Menurunkan angka kematian ibu dan bayi; dan
- (4) Mencegah anemia defisiensi besi pada ibu hamil, meningkatkan daya tahan tubuh yang lebih baik.

(Ani, 2013).

3. Media Dalam Penyuluhan

a. Pengertian

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti “Tengah”, “*Peramana*”, atau “Pengantar” secara harfiah dalam Bahasa Arab, pengertian media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan sasaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Seseorang dapat belajar lebih baik dan meningkatkan performa apabila media digunakan secara kreatif (Mubarak *et al.*, 2007).

Seseorang atau masyarakat di dalam proses pendidikan dapat memperoleh pengalaman (pengetahuan) melalui berbagai macam media (alat bantu), tetapi masing-masing alat mempunyai intensitas yang berbeda-beda di dalam membantu permasalahan seseorang.

Edgar Dale membagi alat peraga menjadi 11 macam dan sekaligus menggambarkan tingkat intensitas tiap-tiap alat tersebut dalam sebuah kerucut, alat peraga tersebut dapat dilihat pada Gambar 1 (Notoatmodjo, 2007a).



Gambar 1. Teori kerucut Edgar Dale

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

#### b. Macam-macam Media

Alat bantu pendidikan adalah alat-alat yang digunakan oleh petugas dalam menyampaikan bahan materi atau pesan kesehatan. Ada tiga macam alat bantu pendidikan antara lain :

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

(Notoatmodjo, 2012).

#### 4. Media Video

##### a. Pengertian

Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik

(Nurfathiyah et al., 2011). Video termasuk jenis media audiovisual yang mana dapat dilihat dan didengar. Keuntungan video pada remaja dapat memberikan rangsangan melalui indra penglihatan dan pendengaran sehingga siswa dalam pembelajaran lebih efektif dan efisien menerima informasi (Dena Siburian, 2015). Video dalam proses pembelajaran sangat cepat, mudah diingat, dan dapat diulang sehingga dapat mengembangkan pola kognitif para siswa (Yudhi, 2013).

Media video adalah segala sesuatu yang dapat memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial (Kusumadana, 2016).

b. Unsur-unsur

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

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).

(Daryanto, 2013)

c. Kualifikasi

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

1) Selaras dengan standar, hasil dan tujuan

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

2) Bahasa yang sesuai usia

Berdasarkan aspek penilaian ini, video yang memiliki kualitas tinggi memiliki kriteria video sesuai dengan usia dan

kosakata yang bisa dipahami; kualitas sedang yaitu hampir sesuai dengan usia; sedangkan video dengan kualitas rendah yaitu video tidak sesuai dengan usia.

### 3) Tingkat ketertarikan dan keterlibatan

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

### 4) Kesesuaian dengan usia

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

(Kusumadana, 2016).

#### d. Kelebihan

Sebagai media pembelajaran, video mempunyai karakteristik yang berbeda dengan media lain. Adapun kelebihan menggunakan media video yaitu dapat menangkap, menyimpan, menyampaikan kembali suatu kejadian seperti keadaan sebenarnya, dapat lebih

menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar anak, dan dapat memanipulasi seperti ukuran, kecepatan gerakan, warna dan animasi (Haryadi, 2012).

Selain itu, pendapat lain mengemukakan bahwa kelebihan video dapat mendukung topik dari sebuah pembelajaran, di antaranya 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 (Kusumadana, 2016).

e. Kelemahan

Video selain memiliki kelebihan juga terdapat kelemahan, di antaranya *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 (Daryanto, 2013).

5. Media *Slide Power Point*

a. Pengertian

*Microsoft Office Power Point* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft*. Program *Power Point* merupakan salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah,

karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data.

*Microsoft Office Power Point* menyediakan fasilitas *slide* untuk menampung pokok-pokok materi yang akan disampaikan dalam sebuah rapat, perencanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Dengan fasilitas animasi, suatu *slide* dapat dimodifikasi dengan menarik. Begitu juga dengan adanya fasilitas: *front picture*, *sound*, dan *effect* dapat dipakai untuk membuat suatu slide yang bagus. Sehingga, mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Program ini dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetik (Rusman dkk, 2013).

b. Kelebihan

Menurut Ega Rima Wati (2016) bahwa media *slide power point* memiliki beberapa kelebihan antara lain :

(1) Menarik

Secara penyajian media *slide power point* dapat memberi tampilan yang menarik. Karena media ini dilengkapi dengan permainan warna, huruf, animasi, teks dan gambar atau foto.

(2) Merangsang siswa

Media *microsoft power point* mampu merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh informasi mengenai materi yang disajikan.

(3) Tampilan visual mudah dipahami

Pesan informasi secara visual yang disajikan oleh *microsoft power point* dapat dengan mudah dipahami siswa.

(4) Memudahkan guru

Media pembelajaran *microsoft power point* ini dapat membantu atau memudahkan seorang guru dalam proses belajar mengajar. Seorang guru tidak perlu banyak menerangkan materi yang sedang disajikan.

(5) Bersifat kondisional

*Microsoft power point* merupakan sebuah alat bantu yang bersifat kondisional. Kondisional artinya dapat diperbanyak dan dapat dipakai secara berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan.

(6) Praktis

Media *slide microsoft power point* ini juga merupakan alat yang praktis. Praktis dalam penggunaan maupun dalam penyimpanan. Media ini dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik, seperti CD, disket, dan flashdisk sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.

(Wati, 2016).

c. Kekurangan

Menurut Ega Rima Wati (2016) bahwa kekurangan dalam media *slide power point* yaitu :

- (1) Memerlukan perangkat keras (komputer) dan LCD untuk memproyeksikan pesan;
- (2) Memerlukan persiapan yang matang;
- (3) Diperlukan keterampilan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya;
- (4) Menuntut ketrampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide yang baik pada desain program komputer *power point* sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan; dan

(Wati, 2016).

6. Pengetahuan

a. Pengertian

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

b. Tingkatan

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

1) Tahu (*Know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Pengetahuan yang termasuk dalam tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) sesuatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh sebab itu, tahu ini merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.

2) Memahami (*Comprehension*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Orang yang telah paham terhadap objek atau materi harus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan, meramalkan, dan sebagainya terhadap objek yang dipelajari.

### 3) Aplikasi (*Application*)

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

### 4) Analisis (*Analysis*)

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

### 5) Sintesis (*Synthesis*)

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

### 6) Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau

objek. Penilaian-penilaian itu didasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri, atau menggunakan kriteria-kriteria yang ada.

(Notoatmodjo, 2012).

c. Pengukuran

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang akan diukur dari subjek penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin kita ketahui atau kita ukur dapat kita sesuaikan dengan tingkatan-tingkatan di atas. Cara mengukur tingkat pengetahuan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan, kemudian dilakukan penilaian nilai 1 untuk jawaban benar dan nilai 0 untuk jawaban salah. Kemudian digolongkan menjadi 3 kategori yaitu baik, cukup, kurang. Dikatakan baik (>80%), cukup (60-80%), dan kurang (<60%) (Khomsan, 2000).

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara (pertanyaan-pertanyaan secara langsung) atau melalui angket (pertanyaan-pertanyaan tertulis) yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden. Wawancara (*interview*) adalah suatu metode yang dipergunakan untuk mengumpulkan data, di mana peneliti mendapatkan keterangan atau informasi secara lisan dari seseorang sarana penelitian (responden) atau bercakap-cakap berhadapan muka dengan orang tersebut (*face*

*to face*). Angket adalah suatu cara pengumpulan data atau suatu penelitian mengenai suatu masalah yang umumnya banyak menyangkut kepentingan umum. Angket ini dilakukan dengan mengedarkan suatu daftar pertanyaan yang berupa formulir-formulir, diajukan secara tertulis kepada sejumlah subjek untuk mendapatkan tanggapan, informasi, jawaban dan sebagainya (Notoatmodjo, 2010).

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi

Ada tujuh faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang yaitu pendidikan, pekerjaan, umur, minat, pengalaman, kebudayaan lingkungan sekitar, dan informasi.

1) Pendidikan

Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang kepada orang lain agar dapat memahami sesuatu hal. Tidak dapat dipungkiri bahwa semakin tinggi pendidikan seseorang, semakin mudah pula mereka menerima informasi, dan pada akhirnya pengetahuan yang dimilikinya akan semakin banyak. Sebaliknya jika seseorang memiliki tingkat pendidikan yang rendah, maka akan menghambat perkembangan sikap orang tersebut terhadap penerimaan informasi dan nilai-nilai yang baru diperkenalkan;

## 2) Pekerjaan

Lingkungan pekerjaan dapat membuat seseorang memperoleh pengalaman dan pengetahuan, baik secara langsung maupun tidak langsung;

## 3) Umur

Dengan bertambahnya umur seseorang akan mengalami perubahan aspek fisik dan psikologi atau mental. Pada aspek psikologi atau mental, taraf berpikir seseorang menjadi semakin matang dan dewasa;

## 4) Minat

Minat sebagai suatu kecenderungan atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Minat menjadikan seseorang untuk mencoba dan menekuni suatu hal, sehingga seseorang memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam;

## 5) Pengalaman

Pengalaman adalah suatu kejadian yang pernah dialami seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Orang cenderung berusaha melupakan pengalaman yang kurang baik. Sebaliknya, jika pengalaman tersebut menyenangkan, maka secara psikologis mampu menimbulkan kesan yang sangat mendalam dan membekas dalam emosi kejiwaan seseorang. Pengalaman baik ini akhirnya dapat membentuk sikap positif dalam kehidupannya;

6) Kebudayaan lingkungan sekitar

Lingkungan sangat berpengaruh dalam pembentukan sikap pribadi atau sikap seseorang. Kebudayaan lingkungan tempat kita hidup dan dibesarkan mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan sikap kita; dan

7) Informasi

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

(Mubarak, 2011).

7. Sikap

Sikap adalah penilaian seseorang terhadap suatu stimulus atau objek, sikap tidak dapat langsung dilihat, tetapi dapat diterjemahkan dalam perilaku yang tertutup. Sikap belum termasuk dalam suatu tindakan melainkan kecenderungan untuk melakukan tindakan (Notoatmodjo, 2010). Allport (1954) dalam Notoatmodjo (2010) menjelaskan bahwa sikap terdiri dari tiga komponen pokok, yaitu pertama, kepercayaan, ide, dan konsep tentang suatu objek. Kedua, kehidupan emosional atau evaluasi terhadap suatu objek. Ketiga, kecenderungan untuk bertindak. Ketiga komponen tersebut secara bersama-sama akan membentuk sikap seseorang (Notoatmodjo, 2010).

Seperti halnya pengetahuan, sikap juga terdiri dari beberapa tingkatan. Sikap dalam diri seseorang terdiri dari empat tingkatan, yaitu

menerima (*receiving*), merespon (*responding*), menghargai (*valuing*), dan bertanggungjawab (*responsible*).

a. Menerima (*Receiving*)

Menerima (*receiving*) adalah seseorang yang mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan objek.

b. Merespon (*Responding*)

Merespon (*responding*) adalah timbal balik seseorang dari suatu stimulus, misalnya seseorang menjawab pertanyaan saat diberikan suatu pertanyaan dan seseorang menyelesaikan dan mengerjakan tugas yang diberikan.

c. Menghargai (*Valuing*)

Menghargai (*valuing*) adalah ajakan seseorang untuk mengerjakan atau mendiskusikan tentang suatu masalah.

d. Bertanggung jawab (*Responsible*)

Bertanggung jawab (*responsible*) merupakan tanggung jawab seseorang terhadap segala sesuatu yang telah dipilih.

(Notoatmodjo, 2010).

Sikap dapat diukur secara langsung dan tidak langsung. Pengukuran sikap secara langsung dapat dilakukan dengan mengajukan pertanyaan tentang pendapat atau pernyataan seseorang terhadap suatu objek. Pertanyaan langsung juga dapat dilakukan dengan meminta pendapat seseorang menggunakan kata setuju atau tidak setuju tentang pernyataan terhadap suatu objek (Notoatmodjo, 2010).

Ada dua faktor yang mempengaruhi pembentukan dan perubahan sikap yaitu faktor internal dan eksternal.

a. Faktor Internal

Berasal dari dalam individu itu sendiri. Dalam hal ini individu menerima, mengolah, dan memilih segala sesuatu yang datang dari luar, serta menentukan mana yang akan diterima atau tidak diterima. Sehingga individu merupakan penentu pembentukan sikap. Faktor internal terdiri dari faktor motif, faktor psikologis dan faktor fisiologis.

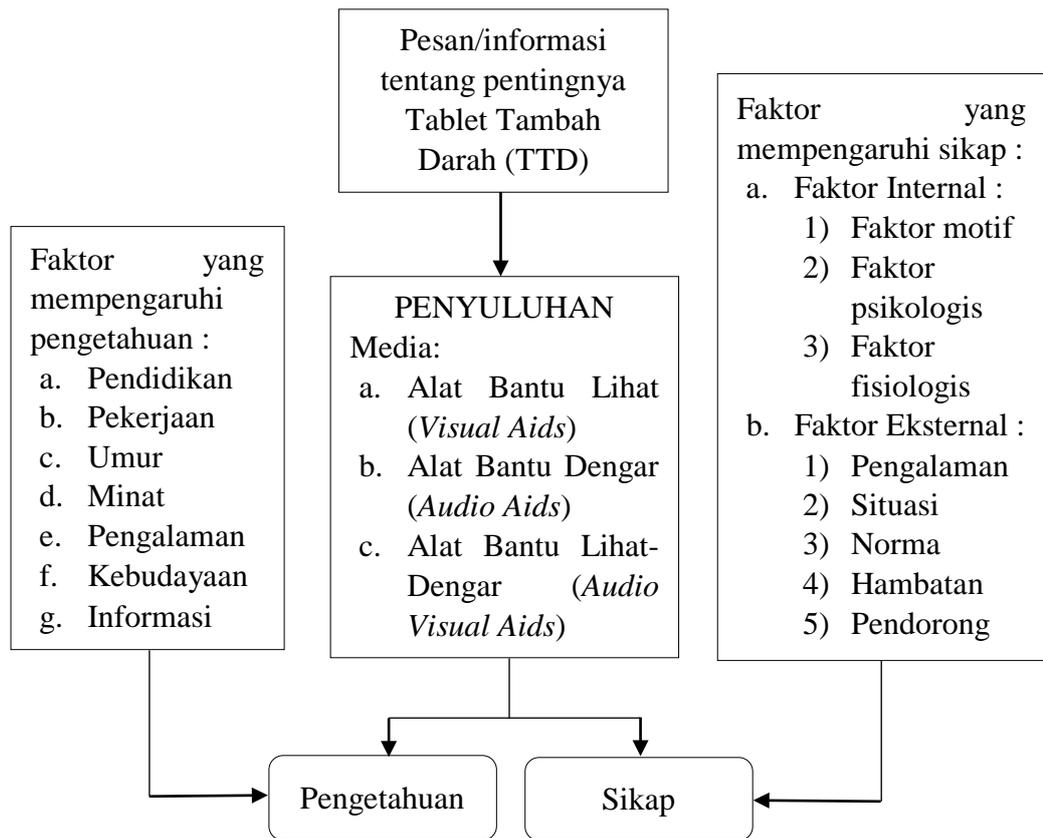
b. Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar individu, berupa stimulus untuk mengubah dan membentuk sikap. Stimulus tersebut dapat bersifat langsung dan tidak langsung. Faktor eksternal terdiri dari: faktor pengalaman, situasi, norma, hambatan dan pendorong.

(Sunaryo 2004, dalam Febriyanto 2016).

## **B. Kerangka Teori**

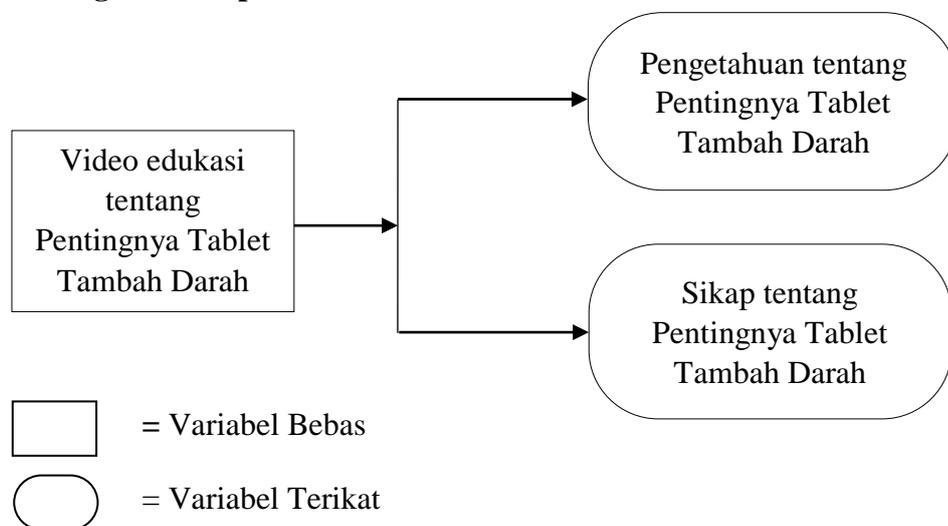
Kerangka Teori yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Kerangka Teori

(Sumber : Notoatmodjo, 2010; Nurfathiyah et al., 2011; W.I. Mubarak, 2011; dan Sunaryo 2004).

### C. Kerangka Konsep



Gambar 3. Kerangka Konsep

**D. Hipotesis**

1. Ada pengaruh pemberian video edukasi dan media *slide power point* terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap remaja putri tentang pentingnya tablet tambah darah.
2. Pemberian video edukasi lebih efektif dibandingkan media *slide power point* terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap remaja putri tentang pentingnya tablet tambah darah.