

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

1. Merujuk kajian Putri, (2023) berjudul “*Pengaruh Penyuluhan dengan Media Video terhadap Pengetahuan Pencegahan Diare*”; Kajian dilakukan di Kampung Nambo, Desa Kresek, Kabupaten Tangerang, Banten, dengan metode pre-test dan post-test pada satu kelompok. Sebanyak 40 orang berusia di atas 13 tahun dipilih secara berturut-turut. Hasilnya, setelah diberikan edukasi lewat video, pengetahuan mereka meningkat pesat. Sebelum edukasi, hanya 2 orang (5%) yang punya pengetahuan baik, tapi setelah edukasi jumlahnya naik menjadi 37 orang (92,7%). Uji statistik menunjukkan peningkatan ini sangat signifikan.
2. Merujuk kajian Handayani, (2022) berjudul “*Pengaruh Promosi Kesehatan Melalui Media Berbasis Video dan Leaflet terhadap Pengetahuan dan Sikap Kader Saka Bakti Husada dalam Pencegahan Stunting di Kecamatan Sukarame pada masa pandemi covid-19 tahun 2022*”, Kajian ini menggunakan metode quasi-eksperimental dengan 95 peserta. Sebagian besar adalah kader perempuan berusia 18 tahun. Intervensi yang diberikan berupa video, leaflet, atau kombinasi keduanya. Hasil menunjukkan kelompok yang mendapat kombinasi video dan leaflet mengalami peningkatan pengetahuan dan sikap tertinggi dibanding kelompok lainnya.
3. Merujuk temuan Pratiwi, (2020) berjudul “*Efektivitas Promosi Kesehatan Dengan Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Pencegahan Kekerasan Seksual Pada Anak di SD Negeri 5 Kota Bengkulu*”, kajian ini merupakan quasi-experiment dengan rancangan one group pretest-posttest with control group. Sampel penelitian adalah siswa kelas V sebanyak 46 orang yang dipilih menggunakan purposive sampling. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa rata-rata pengetahuan tentang pencegahan kekerasan seksual pada kelompok video animasi meningkat dari pretest (7,22) menjadi posttest (9,39), sedangkan pada kelompok power point meningkat dari pretest (6,08) menjadi posttest (6,78). Untuk sikap, kelompok video animasi meningkat dari pretest (32,26) menjadi posttest (35,17), sementara kelompok power point meningkat dari pretest (29,74) menjadi posttest (30,74).

4. Merujuk temuan Rachmatika, (2020) berjudul "*Pengaruh Promosi Kesehatan Melalui Media Sosial Whatsapp Terhadap Pengetahuan Remaja Tentang Gastritis di SMA Negeri 03 Kota Bengkulu*", penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental one group pretest-posttest. Sampel terdiri dari 30 siswa/siswi kelas X yang dipilih dengan purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata pengetahuan sebelum intervensi adalah 7,10 dan meningkat menjadi 13,97 setelah diberikan promosi kesehatan melalui WhatsApp, dengan peningkatan sebesar 15,50. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan p-value = 0,000 (<0,05), yang berarti ada pengaruh signifikan promosi kesehatan terhadap pengetahuan remaja tentang gastritis.
5. Merujuk temuan Fasha, (2023) berjudul "*Efektivitas Media Edukasi Video Animasi Cegah Diare Terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Siswa di SDN Andalas Kota Padang*", kajian ini menggunakan mixed method (gabungan kualitatif dan kuantitatif). Responden adalah siswa kelas IV dan V di SDN 32 Andalas, dengan sampel ditentukan menggunakan total sampling. Hasil penelitian kualitatif menunjukkan penggunaan media video animasi yang sesuai dengan karakter responden melalui langkah P Proses. Hasil kuantitatif menunjukkan rata-rata pengetahuan meningkat dari 13,30 menjadi 17,89 setelah intervensi, sedangkan rata-rata sikap meningkat dari 48,3 menjadi 53,87. Penelitian ini menunjukkan

adanya peningkatan pengetahuan dan sikap siswa setelah diberikan media edukasi video animasi.

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Lokasi Penelitian	Variabel Penelitian	Jenis penelitian dan Rancangan Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	(Putri, 2023)	Pengaruh Penyuluhan dengan Media Video terhadap Pengetahuan Pencegahan Diare; Studi Pra Eksperimen pada Masyarakat Desa Kresek, Kabupaten Tangerang	Kampung Nambo, Kecamatan Kresek, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten	Pengetahuan Pencegahan Diare; Studi Pra Eksperimen pada Masyarakat Desa Kresek, Kabupaten Tangerang	Desain pra-eksperimen juga rancangan penelitian <i>Pre Eksperimen one group pre test dan post test</i>	Hasil kajian menunjukkan bahwa jawaban benar pada setiap pertanyaan kuesioner meningkat. Sebelum penyuluhan dengan video, hanya 2 orang (5%) yang memiliki pengetahuan baik, sedangkan setelah penyuluhan meningkat menjadi 37 orang (92,7%).	Perbedaan kajian terletak pada media dan lokasi. Penelitian sebelumnya menggunakan video biasa yang disebar di Desa Kresek, Kabupaten Tangerang, sedangkan penelitian sekarang menggunakan video animasi yang disajikan melalui YouTube untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang diare.
2.	(Handayani, 2022)	Pengaruh promosi kesehatan melalui media berbasis video dan leaflet terhadap pengetahuan dan sikap kader saka bakti husada dalam	Kecamatan Sukarame	Pengetahuan dan sikap kader saka bakti husada dalam pencegahan stunting di Kecamatan Sukarame pada masa pandemi	Penelitian eksperimen dan rancangan penelitian <i>eksperimen semu (quasi-experimental)</i>	Promosi kesehatan melalui kombinasi media video dan leaflet terbukti memengaruhi pengetahuan dan sikap kader dalam pencegahan stunting. Kelompok yang menggunakan kombinasi media menunjukkan peningkatan rata-rata tertinggi pada kedua variabel, sehingga intervensi ini dianggap paling efektif bagi kader Saka Bakti Husada	Perbedaan penelitian terletak pada media dan sasarannya. Penelitian sebelumnya menggunakan video dan leaflet untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap kader dalam pencegahan stunting, sedangkan penelitian

		pengecahan stunting di Kecamatan Sukarame pada masa pandemi covid-19 tahun 2022		covid-19 tahun 2022		di Kecamatan Sukarame selama pandemi COVID-19 tahun 2022.	sekarang menggunakan video animasi di YouTube untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang diare.
3. (Pratiwi, 2020)	Efektivitas promosi kesehatan dengan media video animasi terhadap pengetahuan dan sikap tentang pencegahan kekerasan seksual pada anak di SD Negeri 5 Kota Bengkulu	SD Negeri 5 Kota Bengkulu	Pengetahuan dan sikap tentang pencegahan kekerasan seksual pada anak di SD Negeri 5 Kota Bengkulu	Jenis Penelitian ini adalah <i>Quasi Experiment</i> dan rancangan penelitian <i>one group pretest-posttest with control group</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata pengetahuan tentang pencegahan kekerasan seksual pada anak meningkat pada kelompok video animasi dari 7,22 (pretest) menjadi 9,39 (posttest), sedangkan pada kelompok PowerPoint meningkat dari 6,08 menjadi 6,78. Untuk sikap, kelompok video animasi meningkat dari 32,26 menjadi 35,17, sedangkan kelompok PowerPoint dari 29,74 menjadi 30,74. Peningkatan skor pengetahuan dan sikap pada kelompok video animasi lebih besar dibanding PowerPoint, dengan perbedaan yang signifikan secara statistik ($p < 0,05$).	Perbedaan penelitian terletak pada media dan sasarannya. Penelitian sebelumnya menggunakan video animasi untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang pencegahan kekerasan seksual pada anak di SD Negeri 5 Kota Bengkulu, sedangkan penelitian sekarang menggunakan video animasi di YouTube untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang diare.	

4.	(Rachmatika, 2020)	Pengaruh promosi kesehatan melalui media sosial <i>whatsapp</i> terhadap pengetahuan remaja tentang gastritis di SMA Negeri 03 Kota Bengkulu	SMA Negeri 03 Kota Bengkulu	Pengetahuan remaja tentang gastritis	Jenis Penelitian ini adalah <i>Pre Eksperimental One Group Pre tesr dan Post test design</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata pengetahuan remaja sebelum diberikan promosi kesehatan melalui WhatsApp adalah 7,10 dan meningkat menjadi 13,97 setelah intervensi, dengan peningkatan sebesar 15,50. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan p-value = 0,000 (< 0,05), yang menandakan adanya pengaruh signifikan promosi kesehatan terhadap pengetahuan remaja tentang gastritis di SMA Negeri 03 Kota Bengkulu.	Perbedaan penelitian terletak pada media dan sasarannya. Penelitian sebelumnya menggunakan WhatsApp untuk meningkatkan pengetahuan remaja tentang gastritis, sedangkan penelitian sekarang menggunakan video animasi di YouTube untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang diare.
5.	(Fasha, 2023)	Efektivitas media edukasi video animasi cegah diare terhadap perubahan pengetahuan dan sikap di SDN 32 Andalas Kota Padang	SDN 32 Andalas Kota Padang	Cegah diare terhadap perubahan pengetahuan dan sikap di SDN 32 Andalas Kota Padang	Jenis Penelitian ini adalah <i>mixed method</i>	Hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan pada pengetahuan dan sikap siswa dalam pencegahan diare.	Perbedaan penelitian terletak pada sasarannya. Penelitian sebelumnya fokus pada perubahan pengetahuan dan sikap siswa di SDN 32 Andalas Kota Padang, sedangkan penelitian sekarang menargetkan masyarakat umum dengan edukasi tentang diare melalui

					video animasi di YouTube.
6.	(Pusparani, 2025)	Peningkatan Pengetahuan Pada Penggunaan Media Sosial YouTube Tentang Diare Di Desa Genilangit	Di wilayah kerja Puskesmas Poncol Desa Genilangit yang memiliki kasus PBL diare tertinggi nomer 3 dari 10 kasus tertingg	Pengetahuan Masyarakat Tentang Diare	Jenis penelitian ini menggunakan kuantitatif dan rancangan penelitian ini menggunakan <i>Pre- Eksperimental</i>

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

B. Tinjauan Teori

1. Diare

a. Pengertian

Diare ialah kondisi saat seseorang buang air besar sering dari biasanya dengan tinja lebih cair, dan bisa berlangsung beberapa hari atau lebih. Secara sederhana, diare terjadi saat seseorang buang air besar lebih sering, dengan tinja lebih encer dan jumlahnya lebih banyak dari biasanya—biasanya tiga kali atau lebih dalam sehari. Diare bisa terjadi pada siapa saja, dari bayi sampai orang dewasa. Meski sering dianggap ringan, diare yang tidak ditangani bisa menyebabkan dehidrasi, terutama pada anak-anak dan orang dewasa yang tubuhnya lemah. Tanda-tanda seseorang mengalami dehidrasi/kekurangan cairan saat diare yaitu dapat dilihat dengan BAB yang cair, dehidrasi berlebih, mulas, dan kembung. Dan ciri-ciri orang dehidrasi juga ditandai dengan badan lemas, wajah pucat, dan bibir yang mengering. (Qisti. 2021)

Diare terjadi cukup sering dan menjadi penyebab utama sakit parah juga kematian pada Indonesia. Sakit ini sering terkait dengan lingkungan yang kurang bersih dan kebiasaan hidup yang tidak sehat. Diare ditandai dengan tinja yang lebih cair dari biasanya (Qisti. 2021)

b. Penyebab

Diare biasanya terjadi karena virus, bakteri, kuman, atau parasit yang masuk lewat makanan atau minuman yang kotor, atau dari kontak langsung dengan orang yang sakit. Selain itu, diare juga bisa muncul karena alergi makanan, tidak cocok dengan makanan tertentu, efek obat, atau masalah kesehatan lainnya dan dapat dari mengkonsumsi air minum yang tidak dimasak sebelumnya oleh penderita, sedangkan air yang bersih

dan sehat itu tidak berbau, tidak berasa, dan bebas dari hama penyakit (Nuraini, dkk, 2021).

Faktor lain penyebab diare juga berasal dari keadaan lingkungan yang buruk, seperti tempat tinggal yang jadi sarang kuman, sanitasi dan kebersihan rumah yang kurang, kurangnya konsumsi air bersih, paparan terhadap tumpukan sampah, serta musim kemarau yang membuat jumlah kuman di saluran air meningkat (Raudhatun, dkk, 2022).

“Menurut WHO dan UNICEF, terjadi sekitar 2 milyar kasus diare dan 1,9 juta anak balita meninggal karena diare di seluruh dunia setiap tahun. Dari semua kematian tersebut, 78% terjadi di negara berkembang, terutama di wilayah Afrika dan Asia Tenggara. Berdasarkan data Profil Kesehatan Indonesia 2020, penyakit infeksi khususnya diare menjadi penyumbang kematian pada kelompok anak usia 29 hari - 11 bulan. Sama seperti tahun sebelumnya, pada tahun 2020, diare masih menjadi masalah utama yang menyebabkan 14,5% kematian. Pada kelompok anak balita (12 – 59 balita), kematian akibat diare sebesar 4,55% (Direktorat Pencegahan Dan Pengendalian Penyakit Menular Kementerian Kesehatan, 2023).”

c. Pencegahan

Salah satu langkah utama dalam mencegah diare adalah menjaga kebersihan tangan. Cuci tangan pakai sabun dan air mengalir sebelum makan, setelah makan, dan setelah buang air besar dapat mengurangi risiko penyebaran patogen penyebab diare. Selain itu, penggunaan air bersih yang aman untuk minum dan memasak juga berperan penting dalam menekan angka kejadian diare. (WHO, 2020).

Faktor lingkungan juga mempengaruhi penyebaran diare. Pembuangan limbah tidak terkelaola secara baik bisa cemari sumber banyu dan meningkatkan risiko penularan penyakit.

Oleh karena itu, pembangunan sanitasi yang baik, seperti penyediaan toilet yang higienis dan pengelolaan limbah domestik yang benar, sangat diperlukan (UNICEF, 2021).

Edukasi kesehatan kepada masyarakat mengenai PHBS juga CTPS merupakan strategi lain yang dapat diterapkan dalam pencegahan diare karena sangat penting sebagai usaha yang dilakukan untuk menerapkan hidup bersih dan sehat agar kesehatan terjaga dan meningkat, termasuk dengan meningkatkan akses ke air bersih dan sanitasi yang baik serta edukasi kesehatan berbasis media digital dapat menjadi solusi yang efektif dalam menangani permasalahan ini secara berkelanjutan. (Smith. 2022).

Untuk mencegah diare, diperlukan berbagai upaya yang melibatkan promosi kesehatan secara intensif kepada masyarakat. Salah satu cara yang gampang dan efektif untuk mengedukasi masyarakat supaya bisa mencegah diare adalah lewat media edukasi, misalnya media sosial. Platform YouTube dapat digunakan untuk menyebarkan materi edukasi yang menarik, seperti video animasi tentang edukasi, yang dirancang untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat. Video edukasi dapat menyampaikan informasi tentang penyebab, pencegahan, dan penanganan diare secara efektif, sementara animasi memungkinkan penyampaian pesan kesehatan yang kompleks jadi gampang dipahami juga menarik bagi berbagai kelompok usia (Santoso & Putri, 2022).

Dengan berbagai upaya pencegahan yang dilakukan secara simultan, diharapkan angka kejadian diare dapat berkurang secara signifikan. Memperbaiki akses ke air bersih dan fasilitas sanitasi yang layak serta edukasi kesehatan berbasis media digital dapat menjadi solusi yang efektif dalam menangani permasalahan ini secara berkelanjutan.

2. Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan adalah segala hal yang bisa dipelajari dari pengalaman manusia dan berkembang dari pengalaman tersebut. Menurut Bloom, pengetahuan muncul dari proses mengetahui, misalnya saat seseorang mengamati sesuatu. Manusia punya lima indera—mata, telinga, hidung, lidah, dan kulit—yang membantu mereka memahami lingkungan sekitar. Mata dan telinga menjadi sumber informasi utama bagi manusia, dan pengetahuan yang dimiliki seseorang sangat memengaruhi tindakan yang mereka ambil (Darsini. 2019).

Keinginan manusia terhadap sesuatu akan mendorong munculnya pengetahuan jika dipenuhi melalui cara dan alat tertentu. Pengetahuan memiliki berbagai bentuk dan karakteristik: ada yang langsung atau tidak langsung, ada yang bersifat sementara, subjektif, dan khusus, serta ada yang stabil, objektif, dan menyeluruh. Secara umum, ada dua jenis pengetahuan: pengetahuan yang benar dan pengetahuan yang salah, yang semuanya bergantung pada sumber, metode, dan alat yang digunakan untuk mendapatkannya. Pengetahuan yang nyata adalah apa yang memang diinginkan atau dicari. Mengetahui berasal dari pengalaman indera, dan pengetahuan terbentuk dari hasil penginderaan itu (Darsini. 2019).

b. Tingkat Pengetahuan

Pengetahuan individu sebagai domain kognitif ini dinyatakan mempunyai tingkatan-tingkatan, tingkatan tersebut berurutan dari yg paling rendah ke yg paling tinggi seperti dibawah ini :

a) Mengetahui

Mengetahui adalah dapat memaklumi, menyaksikan tahu akan apa yang dilakukan

b) Memahami

Memahami adalah dapat dimengerti dan mengetahui kebenaran

c) Mengaplikasikan

Mengaplikasikan adalah dapat menerapkan, menggunakan dalam praktik

d) Menganalisis

Menganalisis adalah dapat melakukan analisis yang akan dilakukan

e) Mengevaluasi

Mengevaluasi adalah dapat melakukan pemberian nilai

c. Pengukuran Pengetahuan

Pengukuran dapat dilakukan dengan cara mengisi angket salah satunya yaitu kuesioner atau melakukan wawancara mengenai materi yang akan diukur pada subjek penelitian yang umum disebut sebagai responden (Notoatmodjo, 2015).

3. Promosi Kesehatan

Promosi kesehatan, dalam arti pendidikan, adalah usaha yang direncanakan untuk mempengaruhi orang—baik sendiri, dalam kelompok, atau masyarakat—agar mereka melakukan hal yang diinginkan oleh pihak yang melakukan promosi kesehatan. Batasan ini bisa dijelaskan dengan tiga unsur :

a. Input ialah sasaran promosi kesehatan.

b. Proses ialah langkah yang direncanakan untuk mempengaruhi mereka.

c. Output ialah hasilnya, melakukan apa yang diharapkan.

Hasil yang diharapkan dari promosi kesehatan adalah terbentuknya perilaku sehat, yaitu tindakan yang menjaga dan meningkatkan kesehatan dengan baik (Notoatmodjo, 2015).

Promosi kesehatan sangat bergantung pada komunikasi, karena komunikasi menjadi kunci tercapainya tujuan promosi kesehatan. Komunikasi kesehatan mencakup penyampaian informasi tentang pencegahan penyakit, promosi kesehatan, cara menjaga kesehatan, serta aturan-aturan terkait bidang kesehatan, dengan tujuan meningkatkan kualitas individu dalam masyarakat, sambil memperhatikan ilmu pengetahuan dan etika. Dengan kata lain, komunikasi kesehatan adalah penerapan konsep dan teori komunikasi dalam interaksi antarindividu atau kelompok mengenai isu kesehatan. Tujuan utamanya adalah mengubah perilaku agar lebih sehat dan meningkatkan derajat kesehatan masyarakat (Rahmadiana, 2019).

4. Media Promosi Kesehatan

Media promosi kesehatan pada dasarnya adalah alat untuk menyampaikan informasi kesehatan dan mempermudah penyebaran pesan-pesan kesehatan ke masyarakat. Berdasarkan fungsinya, media ini dibagi menjadi tiga jenis: media cetak, media elektronik, dan media papan (Notoatmojo, 2015).

a. Media Cetak

1) *Booklet*

Buku kecil berisi tulisan or gambar ttg info kesegatan.

2) *Leaflet*

Selebaran ttg info dgn tulisan/gambar biasa dilipat.

3) *Flyer*

Selebaran biasanya tidak dilipat.

4) *Flif Chart*

Lembar besar yang bisa dibalik-balik,

5) Rubrik

Tulisan di koran yang membahas terkait Kesehatan.

6) Poster

Gambar dgn tulisan ttg Kesehatan yang ditempel ditempat umum.

b. Media Elektronik

Media yang bisa dilihat dan didengar untuk menyampaikan pesan menggunakan alat elektronik. Contohnya antara lain: televisi, radio, slide, film, dan YouTube.

c. Media papan

Media yang digunakan untuk menyampaikan pesan di luar ruangan secara umum, biasanya secara statis, seperti banner, spanduk, dan papan reklame.

5. Media Sosial

a. Media

“Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, “media” merupakan alat atau sarana komunikasi, seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk. Sedangkan “media massa” adalah sarana dan saluran resmi sebagai alat komunikasi untuk menyebarkan berita dan pesan kepada masyarakat luas. Teori media menjelaskan bagaimana media berpengaruh dalam menyebarkan informasi baik secara fisik maupun psikologis. Teori ini bermanfaat dalam memahami tentang berbagai media dan bagaimana masing-masing media dapat bermanfaat dalam mendistribusikan informasi (Afifah, Ningrum, Pramonojati, Sos, & Ds, 2019).”

b. Media Sosial YouTube

YouTube adalah platform video daring yang memungkinkan pengguna mengakses berbagai informasi dalam bentuk gambar bergerak serta mencari dan menonton video secara langsung. Selain itu, setiap individu memiliki

kesempatan untuk mengunggah video ke YouTube dan membagikannya ke seluruh dunia (Damayanti & Juliawati, 2024).

YouTube merupakan salah satu perusahaan yang mengandalkan konten buatan pengguna (User-Generated Content), yang mencakup ribuan video pendek hingga film berdurasi penuh. Perusahaan ini berpusat di San Bruno, California, dan didirikan pada tahun 2005 oleh Steve Chen, Chad Hurley, dan Jawed Karim. Pada tahun 2006, YouTube diakuisisi oleh Google dengan nilai US\$1,65 miliar dan menjadi bagian dari perusahaan mesin pencari terbesar di dunia.

Kemajuan teknologi di dunia turut memengaruhi penggunaan internet, termasuk meningkatnya popularitas YouTube seiring dikunjungi secara global. YouTube menyediakan berbagai jenis video, mulai dari film pendek, video musik, hingga konten yang diunggah langsung oleh penggunanya. Beragam kategori video dapat ditemukan di platform ini, seperti iklan, tutorial, hiburan, dan banyak lagi.

Selain itu, YouTube diterima secara luas oleh masyarakat dunia sebagai sistem informasi dengan konten yang beragam, yang tidak hanya dapat menambah wawasan tetapi juga memberikan hiburan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna. YouTube memiliki beberapa manfaat, di antaranya sebagai sumber informasi bagi siapa saja yang membutuhkannya, sebagai media promosi bagi individu atau bisnis yang ingin memasarkan produk, sebagai platform video streaming yang sering digunakan oleh stasiun televisi, serta sebagai layanan gratis yang memungkinkan pengguna menikmati dan mengakses berbagai video yang tersedia, Faiqah (2016),

Menentukan waktu penayangan video yang tepat memerlukan pemahaman mendalam tentang kebiasaan audiens dan platform yang digunakan. Dengan sasaran yang ditempatkan pada masyarakat penayangan durasi yang efektif pada platform media sosial YouTube adalah 8 sampai 10 menit. Dengan menyesuaikan waktu penayangan sesuai dengan pola aktivitas pengguna, efektivitas penyebaran konten dapat ditingkatkan secara signifikan.

Menurut Huik D,. (2023), YouTube memiliki beberapa keunggulan sebagai media pembelajaran, antara lain:

1. Potensial

YouTube memiliki daya tarik tersendiri dalam dunia pendidikan karena merupakan platform yang populer secara global, sehingga dapat memberikan nilai tambah yang berbeda dalam proses pembelajaran

2. Praktis

Penggunaannya yang mudah membuat YouTube dapat diakses oleh berbagai kalangan tanpa memerlukan keahlian khusus.

3. Informatif

YouTube menyajikan berbagai informasi dari berbagai bidang, seperti pendidikan, budaya, sosial, politik, teknologi, dan lainnya.

4. Dapat Dibagikan (Shareable)

Video yang tersedia di YouTube dapat dengan mudah dibagikan melalui tautan HTML serta berbagai media sosial seperti Facebook, WhatsApp, dan platform lainnya, termasuk website atau blog.

5. Interaktif

Platform ini menyediakan fitur diskusi, tanya jawab, serta ulasan terhadap video, sehingga memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung.

6. Ekonomis

YouTube dapat diakses secara gratis oleh semua pengguna yang memiliki koneksi internet, sehingga menjadi pilihan yang hemat biaya dalam memperoleh informasi dan pembelajaran.

Namun, terdapat beberapa kelemahan dalam penggunaan YouTube sebagai media pembelajaran, yaitu:

1) Potensi Penyalahgunaan

Pengguna dapat menggunakan platform ini secara tidak tepat, seperti menonton atau mengunggah video yang tidak pantas.

2) Minimnya Penyaringan Informasi

Karena jumlah informasi yang sangat banyak, tidak semua konten yang tersedia terverifikasi kebenarannya, sehingga dapat menyesatkan.

3) Adanya Konten yang Kurang Edukatif

Tidak semua video yang diunggah di YouTube memiliki nilai pendidikan yang baik, sehingga perlu seleksi yang cermat.

4) Ketergantungan pada Koneksi Internet

Untuk menikmati video dengan lancar, diperlukan koneksi internet yang stabil dan cepat.

6. Media Video

a. Pengertian Media Video

Media berasal dari kata Latin *medium*, yang berarti perantara. Jadi, media bisa diartikan sebagai sarana yang menghubungkan pengirim informasi (sumber) dengan penerima informasi. Dalam pembelajaran, media berfungsi sebagai jembatan untuk menyampaikan dan menerima pesan atau informasi. Dengan menggunakan media dan teknologi, komunikasi antara pengirim dan penerima informasi bisa berjalan lebih efektif. Merujuk Heinich dkk. (2018), Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berisi informasi dan pengetahuan yang bisa membantu proses belajar untuk mendapatkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap. Media ini berperan agar kegiatan belajar bisa berjalan lebih efektif dan efisien (Pribadi, 2017).

Video adalah teknologi yang digunakan untuk merekam, menyimpan, mengolah, dan menampilkan rangkaian gambar sehingga terlihat bergerak secara elektronik. Video menjadi salah satu media yang menarik, dinamis, dan efektif untuk menyampaikan informasi kepada penonton (Munir, 2015).

Dalam proses pembelajaran, media video memiliki berbagai manfaat dan keunggulan. Salah satunya adalah kemampuannya menggantikan pengamatan langsung terhadap lingkungan sekitar serta menampilkan objek yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh siswa, seperti proses pencernaan makanan juga sistem pernapasan. Selain itu, video mampu menggambarkan poses dengan akurat juga bisa diputar ulang sesuai kebutuhan. Penggunaan video dalam pembelajaran juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi siswa untuk terus memperhatikan materi yang disajikan (Arsyad, 2011).

Menurut Cheppy Riyana (2007), video merupakan bahan pembelajaran audiovisual guna materi pembelajaran. Disebut sebagai media tampak dengar karena menggabungkan unsur audio dan visual secara bersamaan dalam satu penyajian.

b. Video Animasi

Video animasi merupakan bentuk media digital yang menyajikan rangkaian gambar bergerak secara visual untuk menyampaikan informasi atau cerita secara lebih menarik dan interaktif. Animasi berasal dari kata "to animate" yang arti hidupkan atau memberikan gerakan pada objek yang sebelumnya statis (Arsyad, 2017).

Dalam konteks pendidikan, video animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran guna membantu siswa pahami konsep yang sulit dengan cara yang gampang juga senang (Munir, 2015).

Menurut Riyana (2017), video animasi memiliki beberapa karakteristik utama yang membedakannya dari media pembelajaran lainnya, yaitu:

1. Visual yang menarik: Menggunakan kombinasi warna, bentuk, dan efek gerak untuk menarik perhatian audiens.
2. Interaktif: Beberapa jenis animasi memungkinkan adanya interaksi antara pengguna dan media.
3. Penyajian informasi yang dinamis: Materi disampaikan melalui gerakan, suara, dan teks yang membuat informasi lebih mudah dipahami.
4. Dapat digunakan berulang kali: Memungkinkan peserta didik untuk mengulang materi tanpa batasan waktu dan tempat.

Berdasarkan teknik pembuatannya, video animasi dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis, yaitu:

- 1) Animasi 2D : Menggunakan gambar dua dimensi yang bergerak secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan.
- 2) Animasi 3D : Menggunakan model tiga dimensi yang lebih realistis dan sering digunakan dalam industri hiburan dan pendidikan.
- 3) Stop Motion : Teknik animasi yang dibuat dengan mengambil gambar objek nyata dalam berbagai posisi secara berurutan.
- 4) Whiteboard Animation : Teknik animasi yang menyerupai tulisan tangan di papan tulis, biasanya digunakan untuk presentasi edukatif.

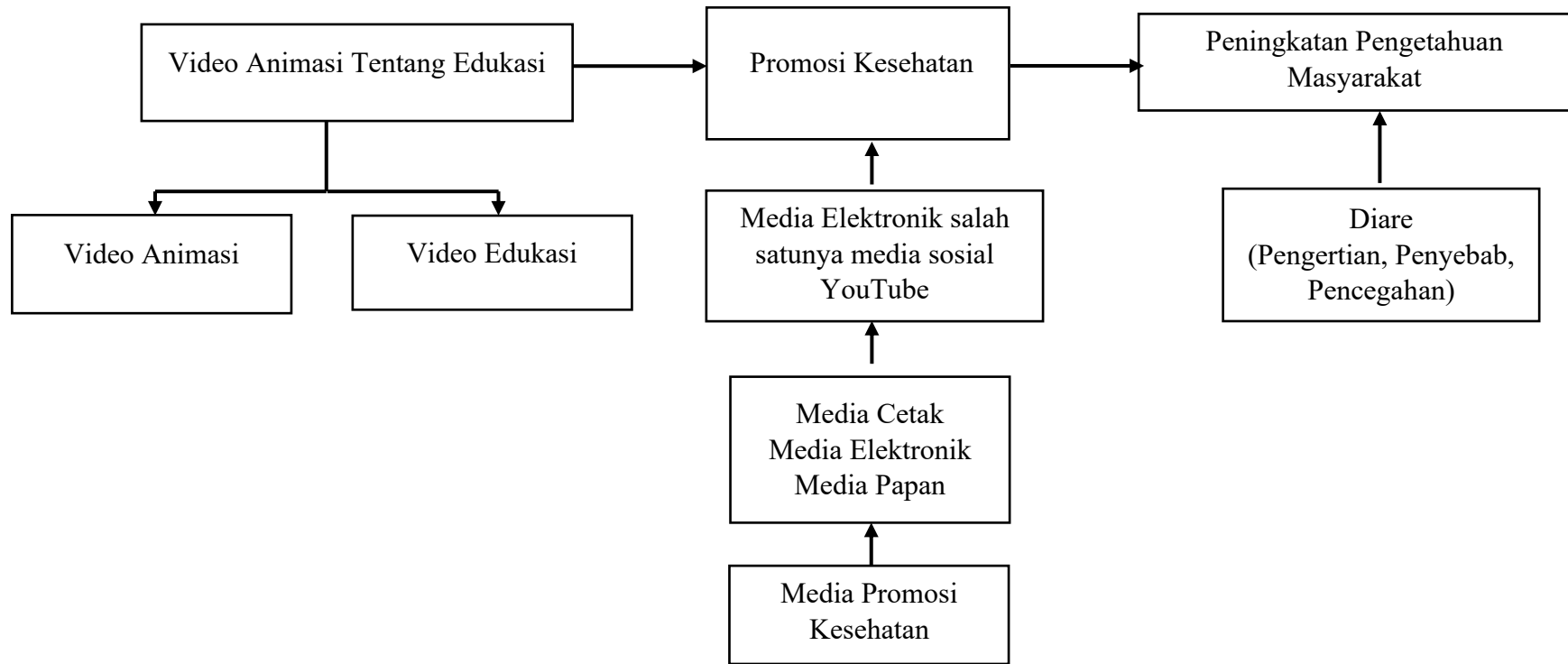
c. Video Edukasi

Video edukasi ialah media audiovisual yang dibuat guna sampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik juga interaktif. Menurut Daryanto (2016), penggunaan video dalam penyuluhan memungkinkan masyarakat memperoleh pengalaman belajar yang lebih intensif karena menyajikan kombinasi gambar dan suara secara bersamaan. Hal ini dapat membuat dan memahami materi dengan lebih baik seolah-olah mereka berada di dalam situasi yang ditampilkan dalam video tersebut.

Lebih lanjut, keunggulan dalam merepresentasikan objek atau kejadian tertentu yang sulit diamati secara langsung. Dengan fitur manipulasi waktu dan ruang, video dapat mempercepat, memperlambat, atau mengulang suatu proses sehingga membantu pemahaman siswa (Daryanto, 2016). Sejalan dengan pendapat tersebut, Sadiman dkk. (2019) menjelaskan bahwa media video dapat memvisualisasikan konsep yang abstrak, seperti eksperimen sains. Media ini berbasis video dirancang untuk menyampaikan informasi bentuk audiovisual yang menarik juga gampang. Lalu, penggunaannya juga membantu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, sehingga penyuluhan menjadi fleksibel, efisien (Munir, 2021).

C. Kerangka Teori

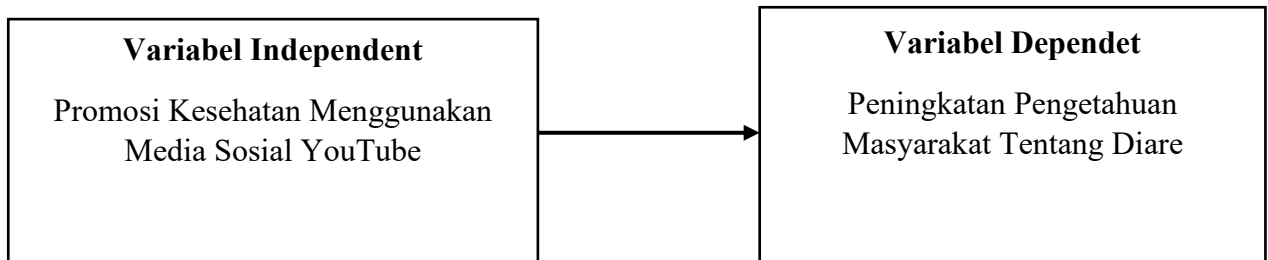
“Peningkatan Pengetahuan Pada Penggunaan Media Sosial YouTube Tentang Diare Di Desa Genilangit” Sebagai Berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Teori

D. Kerangka Konsep

“Peningkatan Pengetahuan Pada Penggunaan Media Sosial YouTube Tentang Diare Di Desa Genilangit” Sebagai Berikut :



Gambar 2.2 Kerangka Konsep