

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Edukasi dengan Media Audio Visual

a. Definisi

Edukasi merupakan sebuah bentuk satu intervensi untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan seseorang yang meningkatkan kesadaran pada individu, memberikan individu pengetahuan tentang kesehatan yang dibutuhkannya untuk memutuskan perilaku atau tindakan yang dimiliki oleh individu. (Sumiati, 2025). Edukasi atau disebut juga dengan pendidikan merupakan segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan (Mardiyaningsi, 2021).

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan belajar tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. (Putri, 2022). Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana

penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok besar yaitu media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia. (Maghfiroh, 2023).

Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran merupakan salah satu perencanaan yang telah seorang guru siapkan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan dapat memotivasi siswa dalam belajar. (Putri, 2022). Media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indra pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan sound effect. Media audio adalah media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal. (Putri., 2022).

Audio visual merupakan jenis media yang selain memuat unsur suara juga memuat unsur gambar yang dapat dilihat, seperti slide suara, rekaman video, berbagai film dan lainnya. Kemampuan media ini dinyatakan lebih menarik dan lebih baik karena memuat dua jenis unsur yaitu audio dan visual (Abdillah & Rusman, 2024). Media audiovisual adalah media yang dapat mendistribusikan informasi atau pesan yang bisa diterima oleh penglihatan dan pendengaran. Audio

visual mampu memberikan penguatan (reinforcement) pengetahuan hasil yang dicapai, meningkatkan persepsi, meningkatkan pengertian dan meningkatkan ingatan yang dimana dapat mendorong seseorang untuk mengungkapkan pikiran dan mengembangkan pembicaraan, memperkaya lingkungan belajar serta memelihara eksplorasi (Sumiati, 2025).

Edukasi berbasis audiovisual adalah bentuk intervensi yang dirancang untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan seseorang dengan menggunakan media yang menggabungkan elemen suara dan gambar, seperti video, film, dan slide suara. Pendekatan ini bertujuan untuk mempengaruhi individu agar bertindak sesuai dengan yang diharapkan, melalui penyampaian informasi kesehatan yang terencana dan menarik. Dengan memanfaatkan kekuatan audio dan visual, media ini mampu meningkatkan persepsi, pemahaman, dan ingatan, serta mendorong eksplorasi sehingga efektif dalam memperbaiki atau meningkatkan pengetahuan, sikap dan perilaku individu (Sumiati, 2025).

b. Tujuan menggunakan Edukasi Media Audio Visual

Edukasi dengan media Audio Visual memiliki tujuan untuk untuk mempermudah dan memperkaya penyampaian informasi serta mencapai hasil belajar yang lebih maksimal. Mengembangkan kemampuan kognitif dengan memberikan rangsangan berupa gambar

bergerak dan suara, serta menyampaikan pesan untuk mempengaruhi sikap dan emosi (Nurfadhillah,2021).

1) Tujuan Kognitif

- a) Dapat mengembangkan mitra kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal Kembali dan kemampuan memberikan rangsangan gerak dan serasi.
- b) Dapat menunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagai media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.
- c) Melalui media audio visual dapat pula diajarkan pengetahuan tentang hukumhukum dan prinsip-prinsip tertentu.
- d) Media audio visual dapat digunakan untuk menunjukan contoh dan cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya yang menyangkut interaksi siswa

2) Tujuan Afektif

- a) Media audio visual merupakan media yang baik sekali untuk menyampaikan informasi dalam matra afektif.
- b) Dapat menggunakan efek dan teknik, media audio visual dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

3) Tujuan Psikomotorik

- a) Media audio visual merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak.
- b) Dengan alat ini dijelaskan, baik dengan cara memperlambat maupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.

c. Manfaat menggunakan Edukasi Media Audio Visual

Ada beberapa manfaat edukasi media audio visual menurut (Nurfadhillah,2021) antara lain:

- a) Menarik perhatian peserta didik dalam menyampaikan materi ajar.
- b) Menumbuhkan motivasi belajar.
- c) Memberikan pengalaman belajar dengan menyimpulkan pembelajaran dari sebuah video yang disajikan.

d. Karakteristik Media Audio Visual

Karakteristik utama media berbasis audiovisual antara lain:

- a) Memiliki sifat linier
- b) Penyajian gambar yang dinamis
- c) Dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan
- d) Bisa dikembangkan sesuai dengan prinsip psikologi kognitif dilihat secara fisik.

e. Keunggulan Edukasi dengan Audio Visual

Edukasi dengan media audiovisual menawarkan keunggulan dalam penyampaian informasi karena materi yang diterima lebih jelas maknanya sehingga akan lebih mudah dipahami. Beberapa keunggulan lainnya yaitu:

- a) Tayangan disajikan dalam bentuk tiga dimensi sehingga menambah realita objek yang diperagakan.
- b) Visualisasi yang baik dan dapat memberikan kemudahan dalam proses penyerapan informasi sebagai pengetahuan dan dapat diterapkan dengan baik.
- c) Bahan pengajarannya yang lebih efisien dalam menyimpulkan maknanya sehingga lebih mudah dipahami bagi penggunaanya. Dengan begitu akan lebih mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang optimal (Faujiah *et al.*, 2022).

2. Pertolongan Pertama Cedera

a. Definisi

Pertolongan pertama di definisikan oleh (Syarif, 2023) adalah pertolongan yang diperuntukkan dalam memberikan perawatan darurat pada korban sebelum pertolongan yang dilakukan oleh tenaga medis. Cedera bisa terjadi dimana saja, lokasi cedera lebih sering terjadi terutama pada lingkungan rumah dan lingkungan sekolah. Pertolongan pertama adalah penanganan atau perawatan Awal dari terjadinya suatu penyakit atau Kecelakaan. Kecelakaan atau

Kejadian yang tidak diinginkan dapat Terjadi dimana saja dan kapan saja. Kejadian ini dapat berupa suatu insiden Kecil atau suatu bencana yang Melibatkan penderita dalam jumlah Besar. (Rizky, 2023).

Cedera adalah kejadian umum yang bisa dialami oleh berbagai kelompok usia, termasuk anak-anak, remaja, pra-lansia, dan lansia. Cedera merupakan gangguan pada fungsi tubuh yang dapat menyebabkan nyeri, panas, kemerahan, pembengkakan, serta ketidaknyamanan dalam bergerak bagi siapa saja yang mengalaminya. Cedera bisa terjadi baik secara sengaja maupun tidak sengaja. Selain itu, cedera juga bisa terjadi akibat penggunaan berlebihan bagian tubuh, terutama otot, dalam aktivitas yang dilakukan terusmenerus dalam jangka waktu lama (Rafitri, 2024).

Cedera yang dialami ditandai dengan adanya rasa sakit, pembengkakan, kram, memar, kekakuan dan adanya pembatasan gerak sendi serta berkurangnya kekuatan pada daerah yang mengalami cedera tersebut. (Khadavi & Ulfah, 2019). Cedera disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor internal (kurangnya peregangan otot, cara latihan yang kurang tepat, pemanasan dan pendingninan yang kurang) dan faktor eksternal (lingkungan yang tidak aman, alat yang tidak lengkap, dan dari jenis olahraga itu sendiri). (Sari, 2024).

Dari eksternal cedera juga bisa terjadi dikarenakan fasilitas yang belum sempurna dan proses belajar yang terlalu cepat. Cedera

biasanya terjadi dikarenakan, kecelakaan, pelaksanaan yang tidak memadai, sarana yang tidak layak, persiapan fisik yang kurang baik, dalam melakukan *warming up* (maldi, 2020).

b. Tujuan

Tujuan pertolongan pertama adalah untuk menghindari kondisi yang lebih parah, mengurangi rasa sakit, dan mempercepat proses penyembuhan (Azkiyak, 2025).

c. Prinsip Pertolongan Pertama

Prinsip pertolongan pertama menerapkan PATUT (Universitas Airlangga Panduan P3K, 2021), PATUT adalah:

P : Penolong mengamankan diri sendiri lebih dahulu sebelum bertindak.

A : Amankan korban dari gangguan di tempat kejadian sehingga bebas dari bahaya.

T : Tandai tempat kejadian sehingga orang lain tahu bahwa di tempat itu ada kecelakaan.

U : Usahakan menghubungi ambulans, dokter, rumah sakit atau pihak yang berwajib (polisi) atau keamanan setempat

T : Tindakan pertolongan terhadap korban dalam urutan paling tepat yaitu:

- 1) Memastikan adanya respon, hal tersebut dapat dilakukan dengan menepuk korban dengan hati-hati pada bahunya dan bertanya dengan keras.

- 2) Apabila ada pendarahan pada tubuh korban, penolong dapat menekan area yang luka dengan menggunakan kain bersih untuk menghentikan pendarahan (ida, 2023).

d. Fase-fase Cidera

Fase penyembuhan cedera menjadi lima fase yaitu:

- 1) Fase akut (1-7) hari. Pada fase ini dapat dilakukan penanganan dengan metode RICE dan imobilisasi bila diperlukan yang bertujuan untuk meminimalisir peradangan dan nyeri.
- 2) Fase subakut (kurang dari 3 minggu). Fase ini ditandai dengan tandatanda inflamasi seperti panas, bengkak, kemerahan dan nyeri mulai menurun. Pada fase ini dilakukan aktivitas sesuai dengan rentan gerak penuh tanpa rasa sakit dengan Latihan penguatan konsentris dengan tujuan mencegah atrofi otot.
- 3) Fase remodeling (1-6 minggu). Fase ini dilakukan dengan aktivitas peregangan untuk mencegah penurunan fleksibilitas dan juga sebagai penguatan eksentrik. Tanda-tanda pada fase ini yaitu dipastikan sudah terjadi pemulihan kekuatan otot agar mencegah risiko cedera yang berulang.
- 4) Fase fungsional (2 Minggu - 6 Bulan). Dilakukan Latihan kekuatan, daya tahan, kecepatan, kelincahan, fleksibilitas, proprioepsi dan kegiatan olahraga khusus pada fase ini. Tujuan utama fase ini yaitu dapat kembali ke aktivitas dengan fungsional normal dan meminimalkan cedera pada tulang.

5) Fase kembali ke aktivitas normal (3 Minggu – 6 Bulan). Fase ini adalah fase untuk menghindari cedera ulang dengan dilakukannya Latihan untuk memulihkan ruang gerak, kekuatan, koordinasi dan kesiapan psikologi, mengatasi defisit kemampuan fisik, kelincahan, progresif dan stabilisasi batang tubuh. Maka dapat disimpulkan bahwa cedera adalah akibat dari aktivitas olahraga atau kecelakaan pada bagian tubuh sehingga mengakibatkan berkurangnya fungsional dari otot, sendi, tulang dan ligament. Cedera juga mengakibatkan bagian tubuh yang terkena cedera mengalami memar, timbul rasa sakit, memerah, dan bengkak. Pada proses penyembuhan cedera juga harus melalui beberapa fase yang cukup panjang (Sari, 2024).

e. Faktor-faktor Cedera

Cedera dapat timbul dikarenakan oleh faktor dari dalam diri faktor dari luar diri pelaku. Secara internal, bukan hanya pemanasan yang belum optimal, cedera juga disebabkan berbagai macam faktor diantaranya:

- 1) Kelelahan fisik, kelainan fungsi tubuh,
- 2) Kurangnya konsentrasi
- 3) Ketidak disiplin si pelaku.

Dari eksternal cedera bisa terjadi dikarenakan fasilitas yang belum sempurna dan proses belajar yang terlalu cepat. Cedera biasanya terjadi diantaranya:

- 1) Kecelakaan, pelaksanaan latihan yang jelek,
- 2) Peralatan yang tidak baik,
- 3) Kurang persiapan kondisi fisik,
- 4) Kurangnya pemanasan dan peregangan.

f. Jenis-jenis Cedera

Anak-anak usia sekolah masih dalam masa pertumbuhan, tulang panjangnya tersusun atas *epifisis, fisis, metafisis, dan diafisis*. Hal ini merupakan suatu kelemahan yang dapat mengakibatkan cedera, gangguan pertumbuhan, *apofisis*, dan gangguan sendi. Cedera pada anak dapat mengakibatkan gangguan pada jaringan keras dan jaringan lunak seperti tulang, sendi, otot, dan ligament. Berikut jenis jenis dan langkah pertolongan pertama cedera Menurut Ismunandar (2020), meliputi:

1) Dislokasi

Dislokasi merupakan terpisahnya kedua permukaan sendi. Kedua permukaan sendi terpisah secara keseluruhan, Dibutuhkan reduksi segera dan rehabilitasi aktif segera agar dapat kembali berolahraga sebelum 8-12 minggu. Anak harus mencapai ROM (Range of Motion) sendi yang penuh sebelum melakukan aktivitas olahraga. Sendi yang biasanya mengalami dislokasi pada saat berolahraga adalah sendi pada jari, lutut, patella, pergelangan kaki, dan bahu.

Pada cedera dislokasi, berikut langkah – langkah yang perlu dilakukan dalam rangka penanganannya:

a) Istirahatkan dan topang.

- (1) Anjurkan korban untuk diam dan jangan mencoba menggerakkan sendi yang terkilir.
- (2) Posisikan sendi pada posisi yang paling nyaman, dan topang dengan bantalan atau perban jika diperlukan.
- (3) Untuk lengan, Anda bisa menggunakan gendongan atau kain untuk menopangnya.

b) Kompres dingin:

- (1) Tempelkan kompres dingin atau es (dibungkus kain) pada area yang cedera untuk mengurangi pembengkakan dan rasa sakit.
- (2) Lakukan selama 1 – 2 menit sekali.

c) Pereda nyeri

Jika korban bisa menelan dan tidak memiliki alergi, berikan obat pereda nyeri sederhana seperti parasetamol jika diperlukan dan tersedia.

2) Fraktur

Fraktur merupakan kondisi dimana terputusnya kontinuitas dari tulang dapat berupa retakan, lekukan, atau pecahan pada korteks (*incomplete*). Fraktur memiliki kekhasan *incomplete* seperti fraktur torus, fraktur greenstick, fraktur bowing (*plastic*

blending), dan fraktur hairline. Pada fraktur kondisi tulang terputus seluruhnya (*complete*) fragmen-fragmen tulang dapat tetap pada posisinya (*undisplaced*) atau bergeser (*displaced*). Pada kasus fraktur ada fraktur terbuka (kulit terluka pada bagian fraktur) dan fraktur tertutup (kulit intak). Fraktur (patah tulang), yaitu kondisi dimana terputusnya kontinuitas tulang atau tulang rawan baik komplit (menyeluruh) ataupun tidak komplit. Fraktur bisa terjadi akibat benturan atau terjatuh, dengan keparahan mulai dari retak tipis hingga patah tulang. Langkah langkah pertolongan Pertama Cedera Fraktur Tulang adalah:

- a) Hentikan perdarahan, langkah pertama yang harus dilakukan adalah memposisikan luka lebih tinggi, kemudian berikan tekanan dengan kain bersih atau kain kasa steril untuk menghentikan perdarahan
- b) Hentikan gerakan pada area cedera, jangan menggerakkan tulang karena dapat memperparah kondisi. Terutama jika cedera terjadi di area leher atau punggung, pastikan pasien tidak bergerak dan tetap berada di posisi yang sama. Jika patah tulang terjadi di lengan atau area kaki, tahan dengan penyangga atau kain.
- c) Kompres dingin, berikan kompres dingin berupa es yang dibungkus handuk bersih. Kompres area cedera selama 10 menit.

- d) Tenangkan pasien, dampingi dan pastikan pasien merasa tenang, nyaman, serta aman. Pastikan pasien tidak merasa terlalu dingin atau panas.
- e) Hubungi bantuan medis, segera hubungi nomor darurat agar pasien patah tulang mendapat penanganan medis yang tepat.

3) Cedera otot

Cedera otot biasanya terjadi akibat hantaman/benturan secara langsung. Cedera otot ini biasanya ditandai dengan adanya lebam atau memar di daerah yang mengalami benturan tersebut. Cedera otot dapat di terapi dengan Metode RICE yaitu Istirahat, Kompres es, Elevasi, dan analgesic.

4) Tendinopati

Tendinopati merupakan cedera akibat kelelahan yang sering terjadi pada tubuh bagian bawah. Tendinopati achilles dapat disebabkan karena beban yang berlebih juga akibat alas kaki yang kurang baik. Pertolongan pertama untuk cedera tendonopati adalah mengikuti prinsip RICE (*Rest, Ice, Compression, Elevation*).

5) Sprain

Sprain adalah cedera akibat tarikan/robekan ligament sendi. Ligament pada anak umumnya lebih elastis dibandingkan dengan orang dewasa. Cedera ini bisa terjadi karena lemahnya ligament, lemahnya otot, dan Gerakan yang melebihi batas *Range of Motion*

(ROM) (sari, 2024). Sprain merupakan kerusakan ligament yang terjadi karena peregangan yang berlebih. Sprain dapat menyebabkan robekan pada ligament. Sprain dengan tingkatan ringan bisa disebut dengan keseleo. Keseleo atau sprain termasuk jenis cedera yang paling sering terjadi saat beraktivitas fisik. Biasanya gejala keseleo adalah area cedera terasa nyeri, bengkak, memar, dan kesulitan bergerak pada area sendi yang terdampak. Pertolongan pertama cedera olahraga keseleo menggunakan metode RICE, yaitu:

- a) *Rest* atau menghentikan gerak, mengistirahatkan area yang cedera hingga rasa sakit mereda
- b) *Ice* atau mengompres area cedera dengan es batu. Cara tepatnya adalah dengan membungkus kantung es batu menggunakan handuk atau kain tebal dan letakkan di atas area cedera selama 15-20 menit. Ulangi 4 – 8 kali setiap hari.
- c) *Compression* adalah mencegah area cedera bergerak berlebihan atau mengalami tekanan. Gunakan kain khusus untuk membalut area cedera selama pemulihan
- d) *Elevation*, posisikan area yang cedera lebih tinggi dari jantung. Langkah ini dilakukan untuk mengurangi pembengkakan.

3. Metode RICE

a. Definisi

Chan KW et al dalam Rukmana (2021) menyatakan metode *Rest, Ice, Compression And Elevation* (RICE) merupakan penanganan awal yang harusnya dilakukan apabila terjadi cedera olahraga karena dapat mengurangi dan mencegah terjadinya pembengkakan dan peradangan yang lebih parah saat terjadinya cedera. Berdasarkan observasi yang dilakukan, dengan mengamati dan mengajukan pertanyaan pada beberapa siswa yang didapatkan bahwa siswa/siswi belum mengetahui bagaimana pertolongan pertama pada cedera olahraga.

RICE merupakan salah satu metode penanganan yang sederhana dan dapat dilakukan sendiri. RICE merupakan singkatan dari *Rest, Ice, Compression, Elevation*. *Rest* yaitu mengistirahatkan bagian tubuh yang terkena cedera, *Ice* adalah pemberian kompres menggunakan es di area yang cedera, *Compression* yaitu mengaplikasikan gaya tekan terhadap lokasi cedera misal menggunakan tansocrab, deker, atau tapping, dan *Elevation* merupakan upaya meninggikan bagian yang cedera agar posisi bagian yang cedera lebih tinggi dari jantung. Metode RICE dilakukan secepat mungkin antara 48-72 jam setelah terjadinya cedera agar pertolongan pertama dapat maksimal. Putri, Nooryana & Panggraita (2021) menyebutkan bahwa metode RICE adalah suatu metode

penanganan cedera menggunakan Ice yang bertujuan untuk mencegah cedera lebih lanjut dan mengurangi rasa nyeri.

b. Komponen RICE

Komponen RICE terdiri dari:

1) *Rest* (istirahat)

Rest yang berarti mengistirahatkan bagian ekstremitas cedera untuk meminimalisir penambahan cedera agar seorang penderita cedera tidak bertambah keluhannya maka dianjurkan untuk istirahat. Istirahat ini dapat meminimalkan nyeri pada bagian cedera, mengurangi pembengkakan, menghindari gerakan yang menyebabkan sakit, dan menjaga sistem otot dan sendi. *Rest* dapat diaplikasikan dengan tidak melakukan kegiatan yang melibatkan bagian yang cedera terlebih dahulu (Sari, 2024).

2) *Ice* (es)

Penggunaan es pada saat penanganan pertama cedera sangat diperlukan untuk mengurangi pembengkakan dan rusaknya pembuluh darah yang berlebih pada jaringan yang cedera. Selain mengurangi pembengkakan dan mengurangi kerusakan jaringan es juga dapat mengurangi nyeri sementara (Sari, 2024).

3) *Compression* (penekanan)

Compression merupakan tindakan pembalutan bagian yang terkena cedera dengan alat sejenis perban untuk menghindari penumpukan cairan akibat pembengkakan. Selain untuk

menghindari pembengkakan metode *Compression* juga bisa digunakan sebagai penyangga atau alat bantu cedera agar tidak bergerak sehingga tidak meluasnya jaringan yang rusak (Sari, 2024).

4) *Elevation* (meninggikan bagian cedera)

Elevation merupakan langkah terakhir pada metode ini yang berfungsi untuk memperlancar suplai darah melalui pembuluh darah balik (vena) dari ekstremitas (lengan/tungkai) ke arah jantung. Pembengkakan ekstremitas biasanya terjadi akibat tidak lancarnya pembuluh balik tersebut. Untuk mengurangi hal tersebut maka dilakukan elevasi ekstremitas. *Elevation* mempunyai arti meninggikan posisi atau merubah posisi ke arah yang lebih tinggi dari posisi jantung untuk membantu menarik cairan dari area cedera sehingga mengurangi pembengkakan (Sari, 2024).

4. Konsep Pengetahuan

a. Definisi Pengetahuan

Pengetahuan adalah pemahaman tentang suatu subjek yang kita peroleh melalui studi formal dan informal serta pengalaman. Sedangkan menurut Oxford (2020) pengetahuan merupakan informasi, pengalaman atau keterampilan yang di dapat melalui jenjang pendidikan maupun pengalaman (Azkiyak, 2025).

Pengetahuan adalah hasil seseorang mempersepsikan suatu objek tertentu melalui panca indera yakni indra penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa dan raba. Pengetahuan merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang. Pengetahuan individu tentang suatu objek mengandung dua aspek, yaitu aspek positif dan aspek negatif. Adanya aspek positif dan negatif tersebut dapat menentukan sikap individu dalam berperilaku (Sumiati, 2025).

b. Tingkat Pengetahuan

Menurut (Suryawan *et al.*, 2024) tingkat pengetahuan yang dicakup dalam domain kognitif memiliki enam tingkat yaitu:

1) Mengetahui

Tingkat pengetahuan pada tahap ini masih rendah, karena pengetahuan yang ada hanya sebatas mengingat apa yang telah dipelajari sebelumnya. Tingkat keterampilan pengetahuan ini adalah metode penjelasan, narasi dan definisi.

2) Memahami

Tingkat pengetahuan pada tahap ini merupakan suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui. Orang yang telah paham terhadap objek atau materi tertentu harus dapat menjelaskan, merumuskan dan menyimpulkan yang sudah dipelajarinya.

3) Menerapkan

Tingkat pengetahuan yang dimiliki pada tahap ini ialah bisa mengaplikasikan atau mempraktikan modul yang sudah dipelajarinya pada keadaan yang nyata.

4) Analisis

Tingkat pengetahuan yang dimiliki pada tahap ini ialah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek kedalam komponen-komponen yang terdapat kaitannya satu sama lain. Misalnya mampu memisahkan, mengelompokkan dan membedakan.

5) Sintesis

Tingkat pengetahuan pada tahap sintesis adalah kemampuan untuk menghubungkan berbagai elemen pengetahuan yang ada menjadi pola baru yang lebih konsisten. Keterampilan sintesis ini seperti menyusun, merancang, mengklasifikasikan dan mencipta.

6) Evaluasi

Tingkat pengetahuan yang ada dalam tingkat ini adalah kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek yang didasarkan pada suatu kriteria yang telah dibuat sendiri atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada.(Sumiati, 2025).

c. Faktor pengetahuan

Menurut (Lestari *et al.*, 2023) ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan seseorang yaitu :

1) Usia

Dengan bertambahnya usia seseorang akan terjadi perubahan pada aspek psikis dan psikologi seseorang. Pertumbuhan fisik secara garis besar ada empat kategori perubahan, yaitu perubahan ukuran, perubahan proporsi, hilangnya ciri-ciri lama dan munculnya ciri-ciri baru.

2) Pendidikan

Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang kepada orang lain terhadap suatu hal agar orang lain dapat memahami hal tersebut. Tidak dapat dipungkiri bahwa semakin tinggi pendidikan seseorang maka semakin mudah seseorang menerima informasi yang pada akhirnya semakin banyak juga pengetahuan yang dimilikinya. Sebaliknya, jika seseorang tingkat pendidikannya rendah akan menghambat perkembangan sikap seseorang terhadap penerimaan informasi.

3) Pengalaman

Suatu kejadian yang pernah dialami seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya ada kecenderungan pengalaman yang baik atau buruk terhadap suatu objek yang secara psikologis akan

timbul kesan yang membekas dalam emosi sehingga menimbulkan sikap positif atau sikap negatif seseorang.

4) Minat

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

5) Budaya

Tingkah laku manusia atau kelompok manusia didalam memenuhi kebutuhannya meliputi sikap dan kepercayaan. Budaya merupakan salah satu faktor mempengaruhi pengetahuan karena mencakup cara hidup, nilai, norma, keyakinan dan praktik seseorang yang dimana dalam interaksi sosial budaya menentukan bagaimana seseorang memperoleh, menyebarkan dan menerapkan pengetahuan.

6) Sosial ekonomi

Jika seseorang memiliki kemampuan yang lebih, tentunya dalam memenuhi kebutuhan hidup maka individu tersebut mengalokasikan sebagian keuangannya untuk mendapatkan informasi yang bermanfaat untuk memperoleh pengetahuannya.

7) Lingkungan

Lingkungan mempunyai pengaruh besar terhadap masuknya proses pengetahuan karena adanya interaksi timbal balik yang akan direspon sebagai pengetahuan (Sumiati, 2025).

d. Pengukuran Pengetahuan

1) Wawancara

Dalam wawancara dibagi menjadi dua jenis yaitu wawancara tertutup dan terbuka. Wawancara tertutup yaitu responden menjawab pertanyaan yang diajukan peneliti dalam opsi jawaban berupa jawaban benar-salah atau ya tidak, responden cukup memilih jawaban yang menurut mereka paling benar atau paling tepat dari pertanyaan yang diajukan. Wawancara terbuka yaitu dimana responden dapat menanggapi menurut pendapat mereka sendiri atau pengetahuan yang dimiliki responden sendiri. (Hanif, 2024).

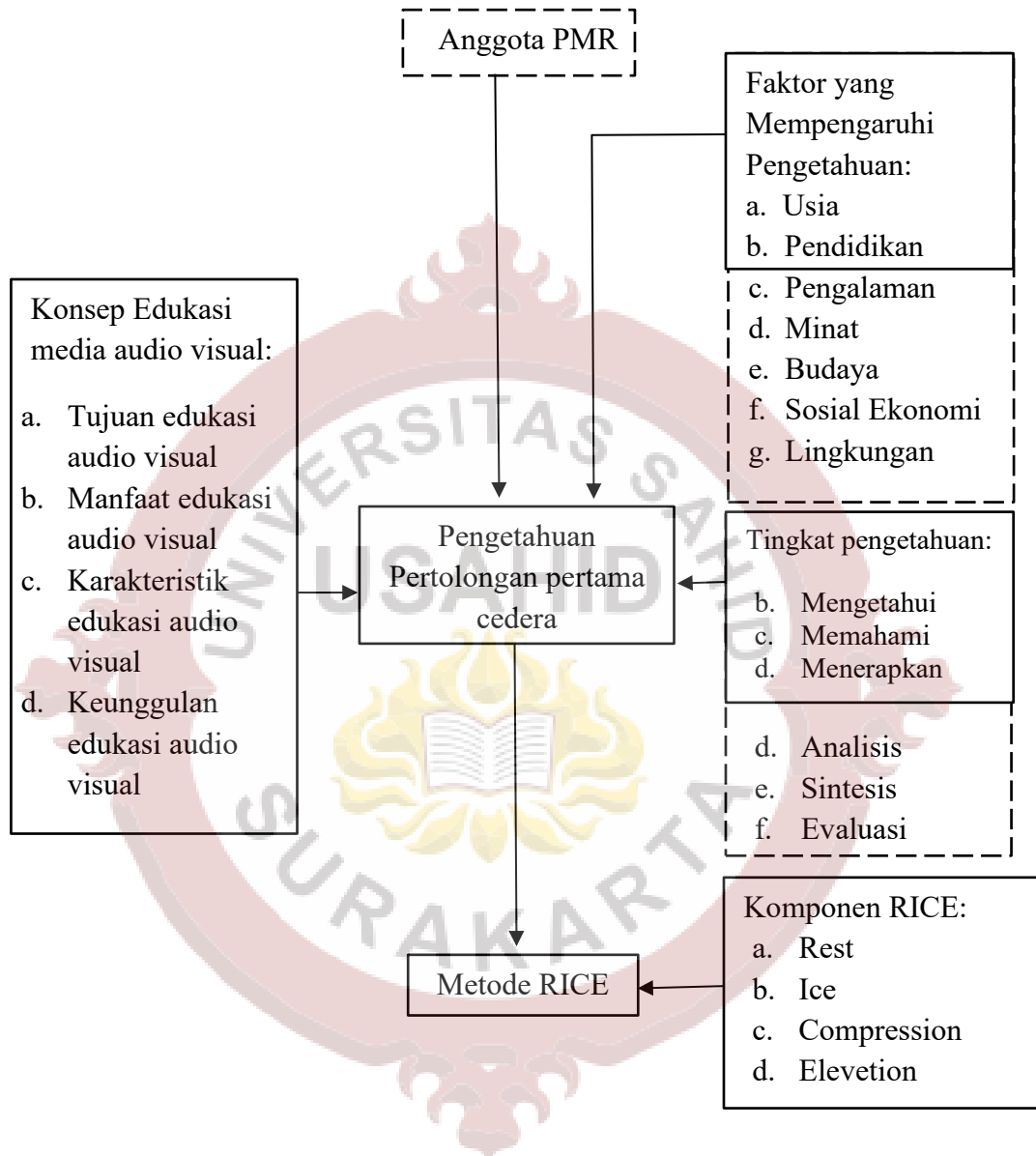
2) Kuesioner

Kuesioner adalah metode pengumpulan data di mana responden diberikan daftar pertanyaan tertulis untuk diisi, baik sebagai pernyataan tertutup atau terbuka. Kuesioner sebagai alat penelitian yang digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti. Instrumennya sama dengan wawancara, namun tanggapan yang diberikan oleh reponden diterjemahkan ke dalam teks. Metode

pengukuran kuesioner ini sering disebut self administered atau disebut dengan metode mengisi sendiri. (Hanif, 2024).



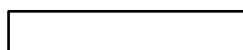
B. Kerangka Teori



Gambar 2.1 Kerangka Teori

Sumber: (Lestari *et al.*, 2023), (Khadavi & Ulfah, 2019), (Nurfadhillah, 2021)

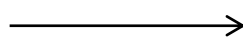
Keterangan:



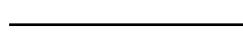
: Variabel yang diteliti



: Variabel yang tidak diteliti

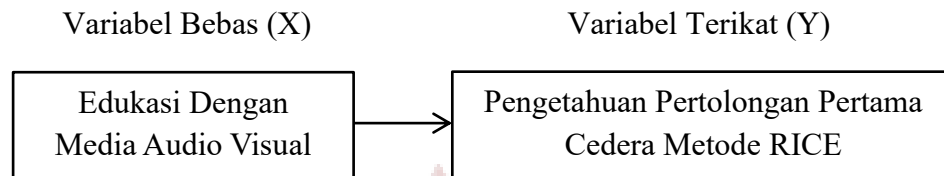


: Berpengaruh



: Berhubungan

C. Kerangka Konsep Penelitian



Gambar 2.2 Kerangka Konsep

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis disusun dan diuji untuk menunjukkan benar atau salah dengan cara terbebas dari nilai dan pendapat peneliti yang menyusun dan mengujinya. Rukmana, (2021). Hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat Pengaruh Edukasi Dengan Media Audio Visual Terhadap Pengetahuan Pertolongan Pertama Cedera Menggunakan Metode Rice.