

BAB 2

TINJAUAN TEORI

Pada bab ini akan disajikan konsep dasar yang melandasi penelitian yaitu: 1) Konsep Pengetahuan, 2) Konsep Sikap, 3) Konsep Perilaku, 4) Konsep Penanganan musibah banjir, 5) Karang Taruna 6) Kerangka teori, 7) Kerangka Konseptual, 8) Hipotesis Penelitian.

2.1 Konsep Pengetahuan

2.1.1 Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan adalah merupakan hasil “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan ini terjadi melalui panca indra manusia. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting bagi terbentuknya tindakan seseorang. Perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan (Nursalam, 2012).

Pengetahuan adalah pemahaman atau informasi tentang subjek yang Anda dapatkan melalui pengalaman maupun studi yang diketahui baik oleh satu orang atau oleh orang-orang pada umumnya. *Understanding of or information about a subject that you get by experience or study, either known by one person or by people generally* (Cambridge, 2020).

2.1.2 Jenis Pengetahuan

Menurut (Cahyani, 2017) pengetahuan atau pelatihan dari segi materi, pelatihan dapat digolongkan menjadi dua jenis, yaitu:

1. Pelatihan Wacana (*Knowledge Based Training*)

Adalah sebuah pelatihan mengenai sebuah wacana baru yang harus disosialisasikan kepada peserta pelatihan dengan tujuan wacana baru tersebut dapat meningkatkan pencapaian tujuan seseorang, kelompok, organisasi, atau lembaga.

2. Pelatihan Keterampilan (*Skill Based Training*)

Adalah sebuah pelatihan mengenai pengenalan atau pendalaman ketrampilan seseorang, kelompok, organisasi, atau lembaga baik secara teknis (*hard skill*) maupun bersifat non teknis yang lebih bersifat pada pengembangan pribadi (*soft skill*).

Hard skill bersifat sangat teknis, maka cukup mudah dipelajari berdasarkan panduan, dan mudah diukur hasil pelaksanaannya. Pengukuran bersifat kuantitatif untuk dapat melihat hasil pelatihan. Contoh pelatihan jenis ini yaitu:

- a. Pelatihan program komputer
- b. Pelatihan rehabilitasi terumbu karang
- c. Pelatihan pengelolaan keuangan

Soft skill bersifat *intangibile* (bersifat tidak jelas atau tidak pasti), cukup sulit diukur karena parameter pengukurannya tidak sebanding pengukurannya pada *hard skill*. Pengukuran bersifat kualitatif

untuk melihat pemahaman peserta pelatihan. Contoh pelatihan jenis ini yaitu:

- a. Pelatihan kepemimpinan
- b. Pelatihan komunikasi
- c. Pelatihan pengembangan diri

2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Budiman dan Riyanto (2013), faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah sebagai berikut :

1. Pendidikan

Pengetahuan sangat erat kaitannya dengan pendidikan di mana diharapkan seseorang dengan pendidikan tinggi, orang tersebut akan semakin luas pula pengetahuannya. Namun, perlu ditekankan bahwa seorang yang berpendidikan rendah tidak berarti mutlak berpengetahuan rendah pula. Peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh di pendidikan formal, akan tetapi juga dapat diperoleh pada pendidikan nonformal. Pengetahuan seseorang tentang sesuatu objek juga mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan negatif.

2. Informasi/Media Massa

Informasi yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun nonformal dapat memberikan pengaruh jangka pendek (*immediate impact*) sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan. Berkembangnya teknologi akan menyediakan

bermacam-macam media massa yang dapat mempengaruhi pengetahuan masyarakat tentang inovasi baru.

3. Sosial, Budaya dan Ekonomi

Kebiasaan dan tradisi yang dilakukan orang-orang tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan baik atau buruk. Dengan demikian, seseorang akan bertambah pengetahuannya walaupun tidak melakukan. Status ekonomi seseorang juga akan menentukan tersedianya suatu fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu sehingga status sosial ekonomi ini akan memengaruhi pengetahuan seseorang.

4. Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar individu, baik lingkungan fisik, biologis, maupun sosial. Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan ke dalam individu yang berada dalam lingkungan tersebut. Hal ini terjadi karena adanya interaksi timbal balik ataupun tidak, yang akan direspons sebagai pengetahuan oleh setiap individu.

5. Pengalaman

Pengalaman belajar dalam bekerja yang dikembangkan memberikan pengetahuan dan keterampilan profesional, serta pengalaman belajar selama bekerja akan dapat mengembangkan kemampuan mengambil keputusan yang merupakan manifestasi dari

keterpaduan menalar secara ilmiah dan etik yang bertolak dari masalah nyata dalam bidang kerjanya.

6. Usia

Usia memengaruhi daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin membaik.

2.1.4 Tingkatan Pengetahuan

Secara garis besar terdapat 6 tingkatan pengetahuan (Notoatmodjo, 2014), yaitu:

1. Tahu (*know*)

Pengetahuan yang dimiliki baru sebatas berupa mengingat kembali apa yang telah dipelajari sebelumnya, sehingga tingkatan pengetahuan pada tahap ini merupakan tingkatan yang paling rendah. Kemampuan pengetahuan pada tingkatan ini adalah seperti menguraikan, menyebutkan, mendefinisikan, menyatakan. Contoh tahapan ini antara lain: menyebutkan definisi pengetahuan, menyebutkan definisi rekam medis, atau menguraikan tanda dan gejala suatu penyakit.

2. Memahami (*comprehension*)

Pengetahuan yang dimiliki pada tahap ini dapat diartikan sebagai suatu kemampuan menjelaskan tentang objek atau sesuatu dengan benar. Seseorang yang telah faham tentang pelajaran atau

materi yang telah diberikan dapat menjelaskan, menyimpulkan, dan menginterpretasikan objek atau sesuatu yang telah dipelajarinya tersebut. Contohnya dapat menjelaskan tentang pentingnya dokumen rekam medis.

3. Aplikasi (*application*)

Pengetahuan yang dimiliki pada tahap ini yaitu dapat mengaplikasikan atau menerapkan materi yang telah dipelajarinya pada situasi kondisi nyata atau sebenarnya. Misalnya melakukan assembling (merakit) dokumen rekam medis atau melakukan kegiatan pelayanan pendaftaran.

4. Analisis (*analysis*)

Kemampuan menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen yang ada kaitannya satu sama lain. Kemampuan analisis yang dimiliki seperti dapat menggambarkan (membuat bagan), memisahkan dan mengelompokkan, membedakan atau membandingkan. Contoh tahap ini adalah menganalisis dan membandingkan kelengkapan dokumen rekam medis menurut metode Huffman dan metode Hatta.

5. Sintesis (*Synthesis*)

Pengetahuan yang dimiliki adalah kemampuan seseorang dalam mengaitkan berbagai elemen atau unsur pengetahuan yang ada menjadi suatu pola baru yang lebih menyeluruh. Kemampuan sintesis ini seperti menyusun, merencanakan, mengategorikan,

mendesain, dan menciptakan. Contohnya membuat desain form rekam medis dan menyusun alur rawat jalan atau rawat inap.

6. Evaluasi (*evaluation*)

Pengetahuan yang dimiliki pada tahap ini berupa kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek. Evaluasi dapat digambarkan sebagai proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternatif keputusan.

Tahapan pengetahuan tersebut menggambarkan tingkatan pengetahuan yang dimiliki seseorang setelah melalui berbagai proses seperti mencari, bertanya, mempelajari atau berdasarkan pengalaman.

2.1.5 Pengukuran Pengetahuan

Khusus untuk variabel pengetahuan, alat atau instrumen yang dapat dan umum digunakan adalah dengan list pertanyaan yang menanyakan tentang pengetahuan. List pertanyaan tersebut kita kenal sebagai kuesioner. Terkait dengan variabel pengetahuan, ada beberapa jenis kuesioner yang biasa digunakan, di antaranya kuesioner dengan pilihan jawaban benar dan salah; benar, salah, dan tidak tahu. Selain itu, ada juga kuesioner pengetahuan dengan pilihan ganda atau *multiple choice* yang memungkinkan responden untuk memilih salah satu pilihan jawaban yang dianggap paling tepat.

Berikut ini adalah beberapa contoh pengukuran skala variabel.

1. Pengetahuan dengan Skala *Numeric*

Pengetahuan dengan skala *numeric* artinya hasil pengukuran variabel pengetahuan tersebut berupa angka. Misalnya, total skor pengetahuan berupa angka absolut maupun berupa persentase (100%).

2. Pengetahuan dengan Skala Kategorial

Pengetahuan dengan skala kategorial adalah hasil pengukuran pengetahuan yang berupa skor total atau berupa persentase tersebut dikelompokkan atau diletakkan menjadi beberapa contoh berikut ini:

a. Pengetahuan dengan Skala Ordinal

Pengetahuan dengan skala ordinal dapat dilakukan dengan mengonversi dari total skor atau persen menjadi bentuk ordinal menggunakan *Bloom's cut off point*.

- 1) Pengetahuan baik/tinggi/*good/high knowledge*: skor 80-100%
- 2) Pengetahuan sedang/cukup/*fair/moderate knowledge*: skor 60-79%.
- 3) Pengetahuan kurang/rendah/*poor knowledge*: skor <60%.

b. Pengetahuan dengan Skala Nominal

Variabel pengetahuan dapat juga dinominalkan dengan cara *re-code* atau membuat kategori ulang, misalnya: dengan membagi menjadi dua kategori menggunakan mean jika data

berdistribusi normal dan menggunakan median jika data tidak berdistribusi normal.

- 1) Pengetahuan tinggi/baik.
- 2) Pengetahuan rendah/kurang/buruk.

Atau dengan cara lainnya dengan melakukan *convert*:

- 1) Pengetahuan tinggi.
- 2) Pengetahuan rendah/sedang (Swarjana, 2022).

2.2 Konsep Sikap

2.2.1 Pengertian Sikap

Sikap adalah predisposisi untuk memberikan tanggapan terhadap rangsang lingkungan yang dapat memulai atau membimbing tingkah laku orang tersebut. Secara definitif sikap berarti suatu keadaan jiwa dan keadaan berfikir yang disiapkan untuk memberikan tanggapan terhadap suatu objek yang diorganisasikan melalui pengalaman serta mempengaruhi secara langsung atau tidak langsung pada praktik atau tindakan. Sikap sebagai suatu bentuk evaluasi atau reaksi perasaan (Notoatmodjo, 2012).

Oxford Learner's Dictionaries menyebutkan bahwa sikap adalah cara Anda berpikir dan merasakan tentang seseorang atau sesuatu. Sikap juga dikatakan sebagai cara Anda berperilaku terhadap seseorang atau sesuatu yang menunjukkan bagaimana Anda berpikir dan merasakan. *The way that you think and feel about somebody/something the way that*

you behave towards somebody/something that shows how you think and feel (Oxford, 2021).

2.2.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Sikap

1. Pengalaman Pribadi

Sikap yang diperoleh lewat pengalaman akan menimbulkan pengaruh langsung terhadap perilaku berikutnya. Pengaruh langsung tersebut dapat berupa predisposisi perilaku yang akan direalisasikan hanya apabila kondisi dan situasi memungkinkan.

2. Orang Lain

Seseorang cenderung akan memiliki sikap yang disesuaikan atau sejalan dengan sikap yang dimiliki orang yang dianggap berpengaruh antara lain adalah orang tua, teman dekat, teman sebaya.

3. Kebudayaan

Kebudayaan dimana kita hidup akan mempengaruhi pembentukan sikap seseorang.

4. Media Massa

Sebagai sarana komunikasi, berbagai media massa seperti televisi, radio, surat kabar dan internet mempunyai pengaruh dalam membawa pesan-pesan yang berisi sugesti yang dapat mengarah pada opini yang kemudian dapat mengakibatkan adanya landasan kognisi sehingga mampu membentuk sikap.

5. Lembaga Pendidikan dan Lembaga Agama

Lembaga pendidikan serta lembaga agama suatu sistem mempunyai pengaruh dalam pembentukan sikap, dikarenakan keduanya meletakkan dasar, pengertian dan konsep moral dalam diri individu. Pemahaman akan baik dan buruk antara sesuatu yang boleh dan tidak boleh dilakukan diperoleh dari pendidikan dan pusat keagamaan serta ajarannya.

6. Faktor Emosional

Tidak semua bentuk sikap ditentukan oleh situasi lingkungan dan pengalaman pribadi seseorang. Kadang- kadang suatu bentuk sikap merupakan pernyataan yang didasari oleh emosi, yang berfungsi sebagai semacam penyaluran frustrasi atau pengalihan bentuk mekanisme pertahanan ego (Rachmawati, 2019).

2.2.3 Tingkatan Sikap

Sikap memiliki tingkatan, yaitu:

1. Menerima, diartikan bahwa seseorang mau dan memiliki keinginan untuk menerima stimulus yang diberikan
2. Menanggapi, diartikan bahwa seseorang mampu meberikan jawaban atau tanggapan pada obyek yang sedangdihadapkan
3. Menghargai, diartikan bahwa seseorang mampu memberikan nilai yang positif pada objek dengan bentuk tindakan atau pemikiran tentang suatu masalah

4. Bertanggung jawab, diartikan bahwa seseorang mampu mengambil resiko dengan perbedaan tindakan maupun pemikiran yang diambil (Rachmawati, 2019).

2.2.4 Cara Pengukuran Sikap

Dalam penelitian, pengukuran variabel sikap dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan kepada responden. Selanjutnya, responden diberikan kebebasan untuk memberikan respons terhadap pertanyaan atau pernyataan yang diajukan secara tertulis atau lisan oleh peneliti. Pilihan jawaban umumnya menggunakan skala Likert (Dilorio, 2006), seperti berikut ini:

- Sangat Setuju (SS)
- Setuju (S)
- Ragu-Ragu (RR)
- Tidak Setuju (TS)
- Sangat Tidak Setuju (STS)

Atau dapat juga menggunakan pilihan lainnya, yaitu:

- Sangat Setuju (SS)
- Setuju (S)
- Tidak Setuju (TS)
- Sangat Tidak Setuju (STS)

Atau pilihan berikut ini:

- Setuju (S)
- Tidak Setuju (TS)

Penilaian terhadap jawaban atau pilihan responden umumnya dengan memberikan skor dari tiap item pertanyaan atau pernyataan responden. Apabila pernyataan sikap positif maka skor terendah (untuk jawaban STS) dan tertinggi adalah 5 (untuk jawaban SS). Namun, untuk pernyataan negatif, skor yang diberikan adalah sebaliknya, yaitu skor terendah 1 (untuk jawaban SS) dan skor tertinggi 5 (untuk jawaban STS)

Tentang sikap, kita bisa menggunakan *Bloom's Cut off Point*, seperti halnya pengetahuan. Sikap dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu sikap baik (*good attitude*), sikap cukup/sedang (*fair/moderate attitude*), dan sikap rendah/kurang (*poor attitude*). Pembagian lainnya, yaitu sikap baik atau positif (*positive attitude*), sikap cukup atau netral (*neutral attitude*), dan sikap kurang atau negatif (*negatif attitude*). Untuk mengklasifikasikannya, kita dapat menggunakan skor yang telah dikonversi ke persen seperti berikut ini.

1. Sikap baik/positif jika skor 80-100%.
2. Sikap cukup/netral jika skor 60-79%.
3. Sikap kurang/negatif jika skor < 60%.

Selain cara tersebut, cara lainnya adalah dengan mengategorikan sikap menjadi dua, yaitu sikap positif dan negatif. Cara mengklasifikasikannya menggunakan nilai median sebagai *cut off point* jika data berdistribusi normal dan menggunakan nilai median jika data sikap berdistribusi tidak normal (Swarjana, 2022).

2.3 Konsep Perilaku

2.3.1 Pengertian Perilaku

Perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang dapat diamati langsung maupun yang tidak dapat diamati dari luar. Menurut Skinner, perilaku adalah respon atau reaksi seseorang terhadap suatu rangsangan dari luar (Notoatmodjo, 2012).

Perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang dapat diamati langsung maupun yang tidak dapat diamati dari luar. Menurut Skinner, perilaku adalah respon atau reaksi seseorang terhadap suatu rangsangan dari luar (Rachmawati, 2019).

2.3.2 Jenis Perilaku

Perilaku manusia dapat dibedakan antara perilaku refleksif dan perilaku non refleksif. Perilaku refleksif merupakan perilaku yang terjadi atas reaksi secara spontan (tanpa dipikir) terhadap stimulus yang mengenai orga-nisme tersebut. Contoh reaksi kedip mata bila kena sinar, gerak lutut bila kena sentuhan palu, menarik jari bila kena api. Stimulus yang diterima oleh individu tidak sampai ke pusat susunan syaraf atau otak, sebagai pusat kesadaran, pusat pengendali, dari perilaku manusia. Perilaku yang refleksif respons langsung timbul begitu menerima stimulus.

Perilaku yang Non-refleksif. Perilaku ini dikendali-kan atau diatur oleh pusat kesadaran atau otak. Dalam kai-tan ini stimulus setelah diterima oleh reseptor (penerima) kemudian diteruskan ke otak sebagai

pusat syaraf, pusat kesadaran, baru kemudian terjadi respons melalui afektor. Proses yang terjadi dalam otak atau pusat kesadaran ini yang disebut proses psikologi. Perilaku atau aktivitas atas dasar proses psikologis inilah yang disebut aktivitas psikologi atau perilaku psikologis (Saleh, 2018).

2.3.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku

Menurut teori WHO, terdapat 4 determinan mengapa seseorang berperilaku yakni (World Health Organization, 2006); (Irwan, 2017); (Kemenkes, 2016):

1. Pemikiran dan perasaan. Hasil pemikiran dan perasaan seseorang atau dapat disebut pula pertimbangan pribadi terhadap obyek kesehatan merupakan langkah awal seseorang untuk berperilaku. Pemikiran dan perasaan dapat dipengaruhi oleh beberapa hal seperti pengetahuan, kepercayaan, dan sikap.
2. Adanya acuan atau referensi dari seseorang yang dipercayai. Perilaku seseorang dapat dipengaruhi oleh orang yang dianggap penting oleh dirinya seperti tokoh masyarakat. Apabila seseorang itu dipercaya, maka apa yang dilakukan atau dikatakannya akan cenderung untuk diikuti.
3. Sumber daya yang tersedia. Adanya sumber daya seperti fasilitas, uang, waktu, tenaga kerja akan memengaruhi terjadinya perilaku seseorang atau masyarakat. Pengaruh ini dapat bersifat positif maupun negatif.

4. Kebudayaan, kebiasaan, nilai, maupun tradisi yang ada di masyarakat.

2.3.4 Pembentukan Perilaku

Perilaku manusia sebaian terbesar ialah berupa perilaku yang dibentuk atau dipelajari. Maka dari itu bagaimana cara membentuk perilaku itu sesuai yang diharapkan.

1. Pembentukan Perilaku dengan Kondisioning atau Kebiasaan

Dengan cara membiasakan diri untuk berperilaku seperti yang diharapkan, akhirnya akan terbentuk perilaku tersebut. Contoh, anak dibiasakan bangun pagi, atau menggosok gigi sebelum tidur, mengucapkan terima kasih bila diberi sesuatu oleh orang lain, membiasakan diri tidak terlambat ke sekolah.

2. Pembentukan Perilaku dengan Pengertian (*insight*)

Pembentukan perilaku dapat ditempuh dengan pengertian atau insight. Misal datang kuliah jangan sampai terlambat karena dapat mengganggu teman yang lain. Naik motor harus pakai helm, karena helm tersebut untuk keamanan diri. Cara berdasarkan atas teori belajar kognitif yaitu belajar disertai adanya pengertian.

3. Pembentukan perilaku dengan menggunakan model

Pembentukan perilaku masih dapat ditempuh dengan menggunakan model atau contoh. Kalau orang bicara bahwa orang tua sebagai contoh anak-anaknya, pemimpin sebagai panutan yang dipimpinnya, hal tersebut menunjukkan pembentukan perilaku dengan

menggunakan model. Pemimpin dijadikan model atau contoh oleh orang yang dipimpinnya (Saleh, 2018).

2.3.5 Teori Perilaku

1. Teori *Insting*

Teori ini dikemukakan oleh McDougall, Menurut McDougall perilaku itu disebabkan karena insting. Insting merupakan perilaku yang innate, perilaku bawaan, dan insting akan mengalami perubahan karena pengalaman.

2. Teori Dorongan (*Drive Theory*)

Teori ini bertitik tolak pada pandangan bahwa individu mempunyai dorongan-dorongan atau *drive* tertentu. Dorongan-dorongan ini berkaitan dengan kebutuhan-kebutuhan organisme yang mendorong individu berperilaku. Bila seseorang mempunyai kebutuhan, dan ingin memenuhi kebutuhannya maka akan terjadi ketegangan dalam diri orang tersebut. Bila individu berperilaku dan dapat memenuhi kebutuhannya, maka akan terjadi pengurangan atau reduksi dari dorongan-dorongan tersebut.

3. Teori Insentif (*Insentive Theory*)

Teori ini bertitik tolak pada pendapat bahwa perilaku manusia disebabkan karena adanya insentif. Dengan insentif akan mendorong manusia berbuat atau berperilaku. Insentif ada yang positif dan negatif. Yang positif adalah berkaitan dengan hadiah sedangkan yang negatif berkaitan dengan hukuman. Yang positif akan mendorong

manusia dalam berbuat, sedangkan yang negatif akan dapat menghambat dalam manusia berperilaku. Berarti perilaku timbul karena adanya insentif.

4. Teori Atribusi

Teori ini ingin menjelaskan tentang sebab-sebab perilaku manusia. Apakah perilaku itu disebabkan disposisi internal (misal motif, sikap) atautkah oleh keadaan eksternal.

5. Teori Kognitif

Apabila seseorang harus memilih perilaku yang mana mesti dilakukan, maka pada umumnya yang bersangkutan akan memilih alternatif perilaku yang akan membawa manfaat yang sebesar-besarnya bagi yang bersangkutan (Saleh, 2018).

2.3.6 Cara Pengukuran Perilaku

Variabel perilaku dapat diukur melalui beberapa metode, misalnya, dengan memberikan pertanyaan atau sejumlah pertanyaan atau list pertanyaan atau dikenal dengan kuesioner dengan pilihan jawaban.

Perilaku dengan 4 pilihan jawaban:

- Selalu
- Sering
- Kadang-kadang
- Tidak pernah

Perilaku dengan 5 pilihan jawaban:

- Selalu

- Sering
- Kadang-kadang
- Jarang
- Tidak pernah

Cara lainnya adalah melalui observasi, yaitu mengamati perilaku responden. Cara yang paling umum adalah dengan menggunakan kuesioner yang telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas kuesioner selanjutnya, data yang telah dikumpulkan menggunakan kuesioner tersebut dilakukan data entry dan dianalisis.

Hasil pengukuran variabel perilaku dapat berupa total skor atau dikonversi menjadi persen. Apabila telah ada total skor atau persentase, kemudian variabel pengetahuan dapat dikategorikan seperti halnya variabel pengetahuan maupun variabel sikap. *Bloom's cut off point* dapat digunakan seperti berikut ini:

1. Perilaku baik/*good* jika skor 80-100%.
2. Perilaku cukup/sedang/*fair/moderate* jika skor 60-79%.
3. Perilaku kurang/buruk/*poor* jika skor < 60%.

Selain itu, bila akan dilakukan analisis lebih lanjut, baik *bivariate* maupun *multivariate* jika data dalam *cell* banyak yang kosong atau omplang maka untuk pertimbangan analisis, biasanya dilakukan *convert*. Sebagai contoh, kalau data responden yang masuk kategori sedang sangat sedikit atau bahkan nol atau kosong maka kategori sedang dapat digabung atau di-*convert* seperti berikut ini.

1. Perilaku baik.
2. Perilaku sedang/kurang

Cara lainnya adalah menggunakan mean atau median dari total skor variabel perilaku untuk dijadikan sebagai *cut off point* variabel perilaku baik dan kurang (Swarjana, 2022).

2.4 Konsep Penanganan Musibah Banjir

2.4.1 Pengertian Banjir

Banjir adalah suatu proses alami, banjir terjadi karena debit air sungai yang sangat tinggi hingga melampaui daya tampung saluran sungai lalu meluap ke daerah sekitarnya. Debit air sungai yang tinggi terjadi karena curah hujan yang tinggi, sementara itu juga dapat terjadi karena kesalahan manusia.

Bencana banjir merupakan peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat sehingga mengakibatkan timbulnya korban jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, dan berdampak psikologis (Silalahi dan Harahap, 2021).

2.4.2 Jenis-jenis Banjir

Menurut Pusat Kritis Kesehatan Kemenkes RI (2018), banjir dibedakan menjadi lima tipe sebagai berikut:

1. Banjir Bandang

Banjir bandang yaitu banjir yang sangat berbahaya karena bisa mengangkut apa saja. Banjir ini cukup memberikan dampak kerusakan cukup parah. Banjir bandang biasanya terjadi akibat gundulnya hutan dan rentan terjadi di daerah pegunungan.

2. Banjir Air

Banjir air merupakan jenis banjir yang sangat umum terjadi, biasanya banjir ini terjadi akibat meluapnya air sungai, danau atau selokan. Karena intensitas banyak, sehingga air tidak tertampung dan meluap itulah banjir air.

3. Banjir Lumpur

Banjir lumpur merupakan banjir yang mirip dengan banjir bandang tapi banjir lumpur yaitu banjir yang keluar dari dalam bumi yang sampai ke daratan. Banjir lumpur mengandung bahan yang berbahaya dan bahan gas yang mempengaruhi kesehatan makhluk hidup lainnya.

4. Banjir Rob (Banjir Laut Air Pasang)

Banjir rob adalah banjir yang terjadi akibat air laut. Biasanya banjir ini menerjang kawasan di wilayah sekitar pesisir pantai.

5. Banjir Cileunang

Banjir cileunang mempunyai kemiripan dengan banjir air, tapi banjir Cileunang terjadi akibat deras hujan sehingga tidak tertampung. (Silalahi dan Harahap, 2021)

2.4.3 Penyebab Banjir

Beberapa penyebab banjir yang terjadi di Indonesia diantaranya:

1. Penebangan Hutan Liar

Penebangan hutan liar menjadi salah satu penyebab banjir yang sangat umum. Dengan adanya aktivitas penebangan hutan, daerah resapan air akan menjadi berkurang. Hal ini yang nantinya dapat menimbulkan bencana seperti banjir ataupun tanah longsor. Oleh karenanya, menjadi tanggungjawab kita bersama untuk menjaga kelestarian hutan agar tidak terjadi banjir.

2. Membuang Sampah Sembarangan

Perilaku membuang sampah di sembarang tempat menjadi salah satu penyebab banjir lainnya yang sangat umum dan sering dilakukan oleh masyarakat. Seperti kebiasaan untuk membuang sampah di sungai atau kali, hal ini akan menyebabkan tersumbatnya aliran air sungai atau kali, sehingga mengakibatkan terjadinya banjir yang disebabkan oleh sungai atau kali yang meluap. Oleh sebab itu, mari mengubah kebiasaan tersebut dengan membuang sampah ditempatnya, dan sesuai dengan jenis sampahnya.

3. Pemukiman yang dibangun di bantaran kali

Penyebab banjir lainnya yaitu kurang tertatanya pemukiman penduduk yang berada di daerah bantaran sungai. Hal negatif yang dapat timbul akibat perilaku ini adalah terjadinya pendangkalan

sungai yang disebabkan karena kebiasaan buang sampah langsung ke sungai yang dilakukan para warganya.

4. Daerah yang Memiliki Dataran Rendah

Banjir biasanya terjadi pada daerah-daerah yang dengan kountur tanah yang rendah. Hal ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa air akan mengalir dari tempat yang tinggi menuju ke tempat yang lebih rendah. Kondisi seperti ini akan memungkinkan terjadinya banjir akan lebih besar.

6. Curah Hujan yang Cukup Tinggi

Penyebab banjir yang berikutnya adalah tingginya intensitas curah hujan di suatu daerah. Hal ini merupakan hal yang tidak dapat dikendalikan oleh tangan manusia, namun jika dalam penanganannya baik. Air akan cepat surut dan tidak terjadi banjir (Rahmayanti et al, 2021). ★

2.4.4 Penanganan Banjir

Menurut Kodoatie dan Sjarief (2013) penanganan banjir merupakan bentuk pengelolaan sumber daya air yang berfungsi sebagai pengontrol banjir melalui bendali maupun peningkatan sistem dan jaringan sungai/drainase.

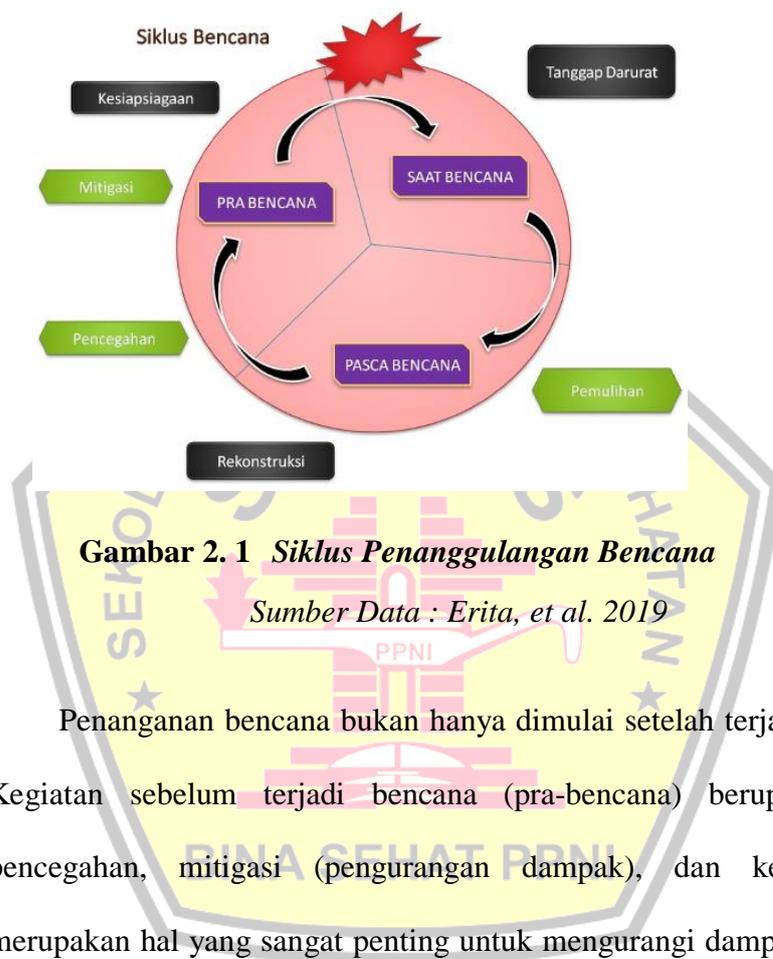
UU No. 7/2004 tentang Sumber Daya Air menyebutkan penanganan bencana bisa dilakukan melalui langkah-langkah pencegahan, penanggulangan dan pemulihan. Upaya mengatasi banjir

secara menyeluruh untuk mengurangi besarnya kerugian akibat banjir dibagi menjadi dua yaitu:

1. Upaya Struktur (Konvensional)
 - a. Mencegah meluapnya banjir sampai ketinggian tertentu dengan menggunakan tanggul.
 - b. Merendahkan elevasi muka air dengan: Normalisasi, Sudetan, Banjir kanal, Inter koneksi.
 - c. Memperkecil debit banjir dengan: Waduk, Waduk retensi banjir, Banjir kanal, Inter koneksi.
 - d. Mengurangi genangan dengan: Polder, pompa dan sistem Drainase
2. Upaya Kontruksi
 - a. Prakiraan banjir dan peringatan dini.
 - b. Penanggulangan banjir (*Flood Fighting*), Evakuasi.
 - c. Pemindahan/Relokasi
 - d. Pengolahan dataran banjir (*Flood Plain/Risk Management*)
 - e. *Flood Proofing* terhadap bangunan
 - f. Tata ruang, Penghijauan, Reboisasi dan Pengendalian Erosi DAS
 - g. *Retention* dan *Detention Ponds*
 - h. Penetapan sempadan sungai
 - i. Informasi publik dan penyuluhan
 - j. Penegakan hukum

- k. Pengentasan kemiskinan
- l. Manajemen sampah

Siklus penanggulangan bencana bisa dibagi menjadi beberapa tahap seperti gambar dibawah ini :



Gambar 2.1 *Siklus Penanggulangan Bencana*

Sumber Data : Erita, et al. 2019

Penanganan bencana bukan hanya dimulai setelah terjadi bencana. Kegiatan sebelum terjadi bencana (pra-bencana) berupa kegiatan pencegahan, mitigasi (pengurangan dampak), dan kesiapsiagaan merupakan hal yang sangat penting untuk mengurangi dampak bencana. Saat terjadinya bencana diadakan tanggap darurat dan setelah terjadi bencana (pasca-bencana) dilakukan usaha rehabilitasi dan rekonstruksi. Berikut rincian tentang kegiatan penanggulangan bencana sesuai siklus bencana.

1. Pra Bencana

a. Pencegahan

Pencegahan ialah langkah-langkah yang dilakukan untuk menghilangkan sama sekali atau mengurangi secara drastis akibat dari ancaman melalui pengendalian dan pengubahsuaian fisik dan lingkungan. Tindakan-tindakan ini bertujuan untuk menekan penyebab ancaman dengan cara mengurangi tekanan, mengatur dan menyebarkan energi atau material ke wilayah yang lebih luas atau melalui waktu yang lebih panjang (Smith, 1992). Cuny (1983) menyatakan bahwa pencegahan bencana pada masa lalu cenderung didorong oleh kepercayaan diri yang berlebihan pada ilmu dan teknologi pada tahun enam puluhan; dan oleh karenanya cenderung menuntut ketersediaan modal dan teknologi. Pendekatan ini semakin berkurang peminatnya dan walaupun masih dilakukan, maka kegiatan pencegahan ini diserap pada kegiatan pembangunan pada arus utama.

b. Mitigasi

Mitigasi ialah tindakan-tindakan yang memfokuskan perhatian pada pengurangan dampak dari ancaman, sehingga dengan demikian mengurangi kemungkinan dampak negatif. Pencegahan ialah langkah-langkah yang dilakukan untuk menghilangkan sama sekali atau mengurangi secara drastis akibat dari ancaman melalui pengendalian dan pengubahsuaian fisik dan

lingkungan. Tindakan-tindakan ini bertujuan untuk menekan penyebab ancaman dengan cara mengurangi tekanan, mengatur dan menyebarkan energi atau material ke wilayah yang lebih luas atau melalui waktu yang lebih panjang.

c. Kesiapsiagaan

Fase Kesiapsiagaan adalah fase dimana dilakukan persiapan yang baik dengan memikirkan berbagai tindakan untuk meminimalisir kerugian yang ditimbulkan akibat terjadinya bencana dan menyusun perencanaan agar dapat melakukan kegiatan pertolongan serta perawatan yang efektif pada saat terjadi bencana. Tindakan terhadap bencana menurut PBB ada 9 kerangka, yaitu 1. Pengkajian terhadap kerentanan, 2. Membuat perencanaan (pencegahan bencana), 3. Pengorganisasian, 4. Sistem informasi, 5. Pengumpulan sumber daya, 6. Sistem alarm, 7. Mekanisme tindakan, 8. Pendidikan dan pelatihan penduduk, 9. Gladi resik.

2. Saat Bencana

Saat bencana disebut juga sebagai tanggap darurat. Fase tanggap darurat atau tindakan adalah fase dimana dilakukan berbagai aksi darurat yang nyata untuk menjaga diri sendiri atau harta kekayaan. Aktivitas yang dilakukan secara kongkret yaitu: 1. Instruksi pengungsian, 2. Pencarian dan penyelamatan korban, 3. Menjamin keamanan di lokasi bencana, 4. Pengkajian terhadap

kerugian akibat bencana, 5. Pembagian dan penggunaan alat perlengkapan pada kondisi darurat, 6. Pengiriman dan penyerahan barang material, dan 7. Menyediakan tempat pengungsian, dan lain-lain.

Dari sudut pandang pelayanan medis, bencana lebih dipersempit lagi dengan membaginya menjadi “Fase Akut” dan “Fase Sub Akut”. Dalam Fase Akut, 48 jam pertama sejak bencana terjadi disebut “fase penyelamatan dan pertolongan/pelayanan medis darurat”. Pada fase ini dilakukan penyelamatan dan pertolongan serta tindakan medis darurat terhadap orang-orang yang terluka akibat bencana.

3. Setelah Bencana

a. Fase Pemulihan

★ Fase Pemulihan sulit dibedakan secara akurat dari dan sampai kapan, tetapi fase ini merupakan fase dimana individu atau masyarakat dengan kemampuannya sendiri dapat memulihkan fungsinya seperti sedia kala (sebelum terjadi bencana). Orang-orang melakukan perbaikan darurat tempat tinggalnya, pindah ke rumah sementara, mulai masuk sekolah ataupun bekerja kembali sambil memulihkan lingkungan tempat tinggalnya. Kemudian mulai dilakukan rehabilitasi lifeline dan aktivitas untuk membuka kembali usahanya. Institusi pemerintah juga mulai memberikan kembali pelayanan secara normal serta

mulai menyusun rencana-rencana untuk rekonstruksi sambil terus memberikan bantuan kepada para korban. Fase ini bagaimanapun juga hanya merupakan fase pemulihan dan tidak sampai mengembalikan fungsi-fungsi normal seperti sebelum bencana terjadi. Dengan kata lain, fase ini merupakan masa peralihan dari kondisi darurat ke kondisi tenang.

b. Fase Rekonstruksi/Rehabilitasi

Jangka waktu Fase Rekonstruksi/Rehabilitasi juga tidak dapat ditentukan, namun ini merupakan fase dimana individu atau masyarakat berusaha mengembalikan fungsifungsinya seperti sebelum bencana dan merencanakan rehabilitasi terhadap seluruh komunitas. Tetapi, seseorang atau masyarakat tidak dapat kembali pada keadaan yang sama seperti sebelum mengalami bencana, sehingga dengan menggunakan pengalamannya tersebut diharapkan kehidupan individu serta keadaan komunitas pun dapat dikembangkan secara progresif (Erita et al, 2019).

2.5 Konsep Karang Taruna

2.5.1 Pengertian Karang Taruna

Karang taruna adalah suatu organisasi kepemudaan yang ada di Indonesia dan merupakan sebuah wadah atau tempat pengembangan jiwa sosial generasi muda. Karang Taruna tumbuh atas dasar kesadaran dan rasa tanggung jawab sosial dari masyarakat dan untuk

masyarakat itu sendiri khususnya generasi muda yang ada dalam wilayah desa, kelurahan atau komunitas sosial yang sederajat, terutama bergerak pada bidang-bidang kesejahteraan sosial (Wenti, 2013).

2.5.2 Fungsi Karang Taruna

Fungsi Karang Taruna yang dirumuskan dalam pedoman Dasar Karang Taruna, yaitu:

- 1) Penyelenggaraan, kesejahteraan sosial.
- 2) Penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan bagi masyarakat. Khususnya generasi muda sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan yang dimilikinya.
- 3) Penyelenggaraan pemberdayaan masyarakat terutama generasi muda di dan terarah serta berkesinambungan.
- 4) Penyelenggaraan kegiatan pengembangan jiwa kewirausahaan bagi generasi muda di lingkungannya.
- 5) Penanaman pengertian, memupuk dan meningkatkan kesadaran tanggung jawab sosial generasi muda.
- 6) Penumbuhan dan pengembangan semangat kebersamaan jiwa kekeluargaan, kesetiakawanan sosial dan memperkuat nilai-nilai kearifan lokal dalam bingkai Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- 7) Pemupukan kreativitas generasi muda untuk dapat mengembangkan tanggung jawab sosial yang bersifat rekreatif, kreatif, edukatif, ekonomis produktif dan kegiatan praktis lainnya

dengan mendayagunakan segala sumber dan potensi kesejahteraan sosial di lingkungan secara swadaya.

- 8) Penyelenggaraan rujukan, pendampingan, dan advokasi sosial bagi penyandang masalah kesejahteraan sosial, yang dimaksud adalah Fakir Miskin, Penyandang cacat, Anak Terlantar/Anak jalanan/Anak Nakal, Lanjut Usia Terlantar, Tuna Sosial, korban bencana, wanita rawan sosial ekonomi.
- 9) Penguatan sistem jaringan komunikasi, kerja sama, informasi dan kemitraan dengan berbagai sector lainnya.
- 10) Penyelenggaraan usaha-usaha pencegahan permasalahan sosial yang aktual (Sari, 2016).

2.5.3 Tujuan Karang Taruna

Dalam menjalankan fungsi, visi, dan misinya, karang taruna tidak lepas dari pijakan tujuan organisasi karang taruna, adapun tujuan karang taruna terdapat dalam Undang-Undang Pemerintah pasal 6 Anggaran Dasar, sebagaimana berikut:

- 1) Mewadahi setiap remaja dan pemuda yang peduli dalam penanganan permasalahan sosial, serta meningkatkan pengalaman kerjasama antara sesama generasi muda dalam rangka mewujudkan dan meningkatkan kesejahteraan sosial bagi generasi muda dan menyiapkan kader yang beriman, bermoral, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab untuk siap mengabdikan kepada masyarakat dan menjadi calon-calon pimpinan di masa mendatang.

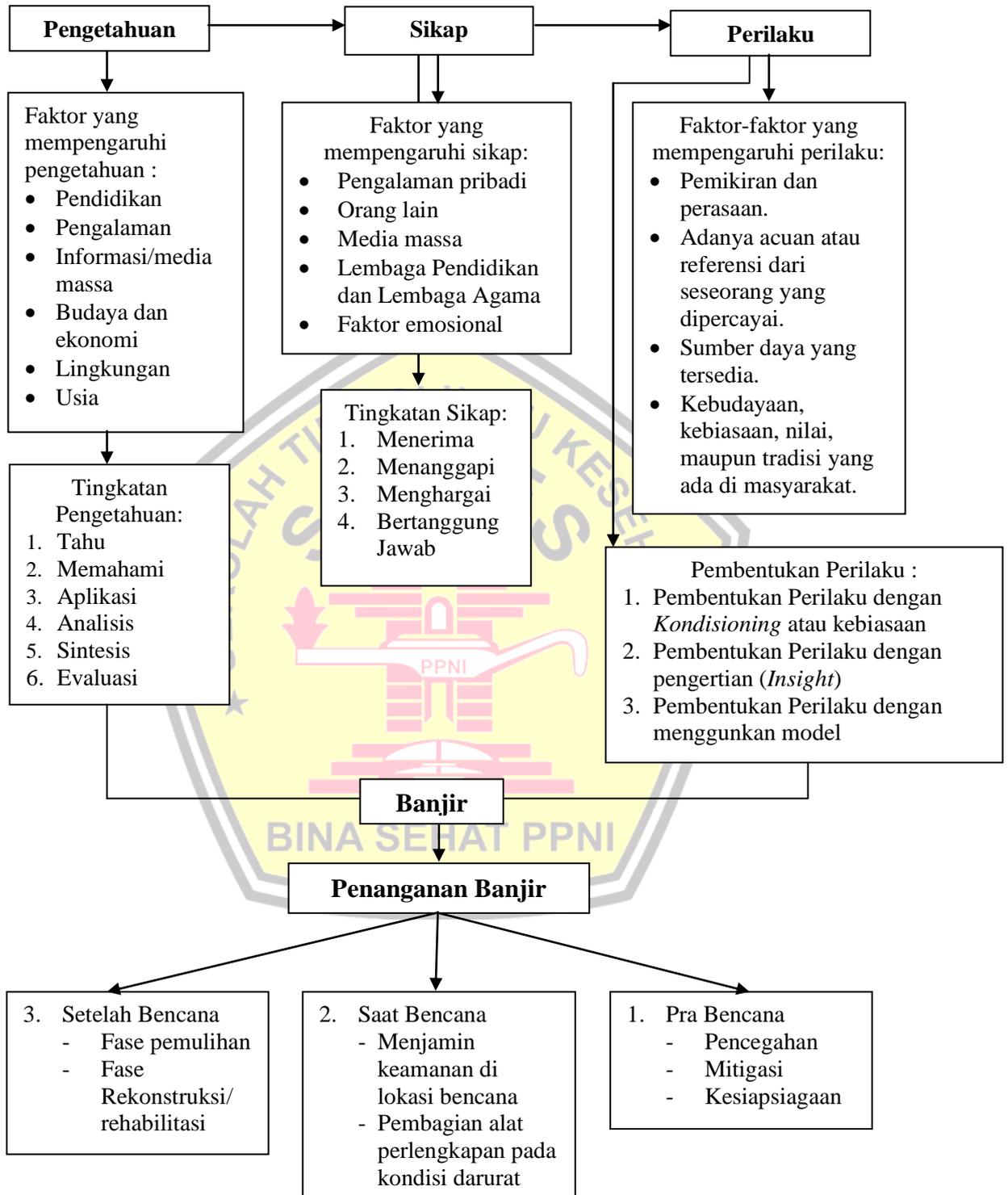
- 2) Memberi arah, bimbingan, pendampingan, dan advokasi kepada generasi muda penyandang masalah sosial dalam rangka penghargaan usaha-usaha kesejahteraan sosial.
- 3) Menumbuhkan potensi keberagaman bakat, keterampilan, kewirausahaan dan pengetahuan hingga penyelesaian masalah yang signifikan untuk mendukung upaya pemberdayaan masyarakat dalam rangka implementasi otonomi daerah dan peningkatan ekonomi kerakyatan.
- 4) Mendorong setiap warganya dan warga masyarakat pada umumnya untuk mampu menjalin toleransi dalam kehidupan kemasyarakatan dan menjadi perekat persatuan dalam perbedaan dan keberagaman yang tinggi.
- 5) Membina kejasama strategis dan saling menguntungkan dengan kalangan pemerintah, sektor swasta, organisasi sosial, lembaga swadaya masyarakat, para praktisi pengembangan masyarakat, cendekiawan, dan mitra kepemudaan lainnya, guna kemajuan dalam kemandirian dan independensi organisasinya dan cita-cita kesejahteraan masyarakat yang menjadi tujuannya.

2.5.4 Kegiatan Karang Taruna

Banyak hal yang dapat disumbangkan oleh pemuda pemudi Karang Taruna untuk menjadikan suatu hal yang besar dimulai dari hal-hal yang sifatnya kecil, misalnya:

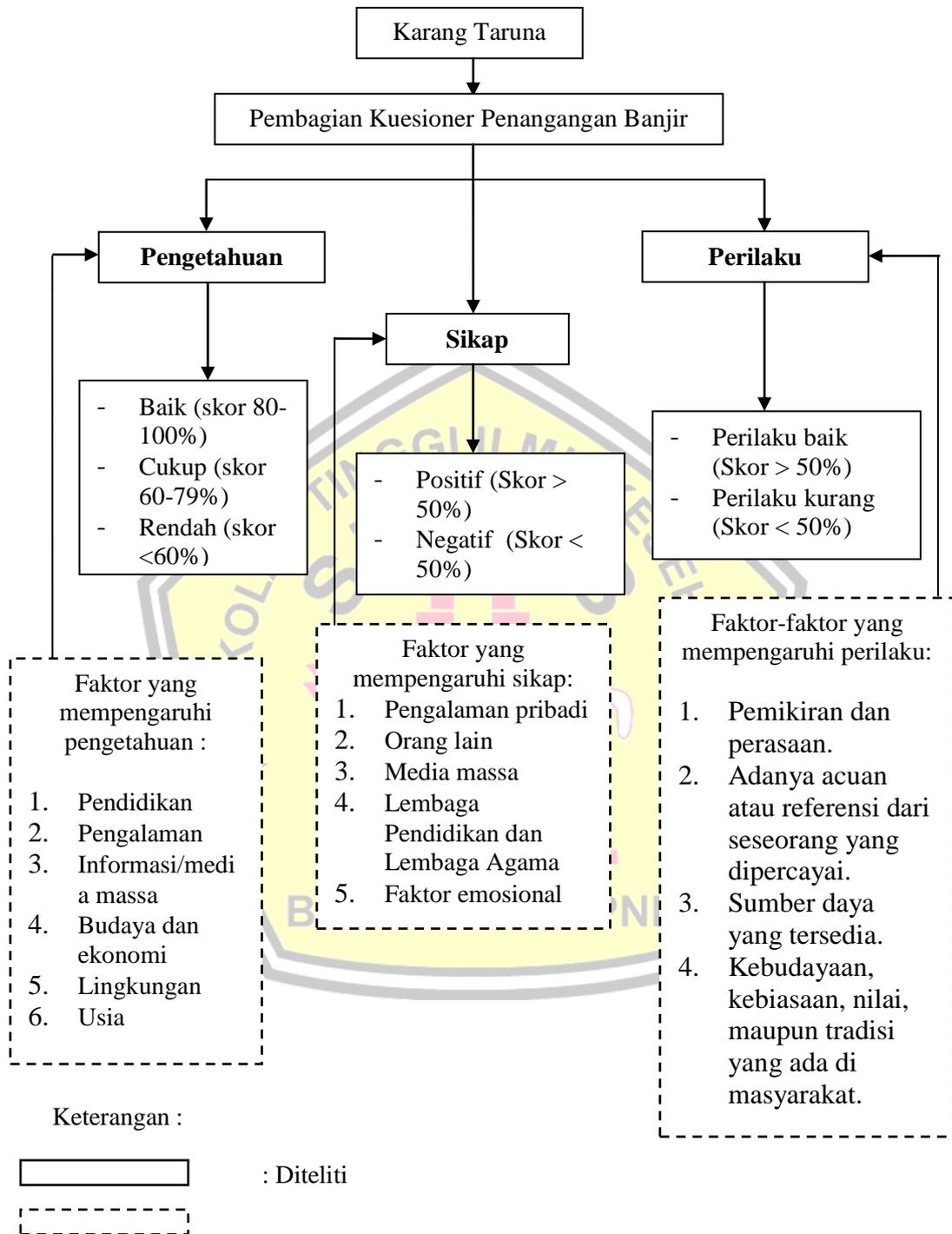
- 1) Melatih pemuda dalam berorganisasi yang kompak dan sehat, seperti: mengadakan acara kumpul rutin setiap sebulan sekali untuk menjalin silaturahmi dan mempererat persaudaraan.
- 2) Mengadakan kerja bakti bersama di lingkungan Desa. Misalnya: membersihkan selokan, membuang sampah pada tempatnya.
- 3) Mengadakan penanaman pohon. Misalnya: dengan mengajak warga bersama pemuda untuk menanam pohon di lingkungan Desa, menanam bibit tanaman yang diberikan oleh pihak pemerintah Desa.
- 4) Mengadakan lomba-lomba sebagai wujud melaksanakan hal yang positif. Misalnya: mengadakan kegiatan lomba dalam rangka peringatan hari besar nasional.
- 5) Mengadakan bimbingan belajar di wilayah Desa setempat. Misalnya: mengajak belajar bersama anak-anak yang tidak mampu mengikuti bimbingan belajar di tempat-tempat yang berbayar (Juranti, 2019).

2.6 Konsep Teori



Gambar 2. 2 Kerangka Teori Hubungan Pengetahuan dan Sikap dengan Perilaku Penanganan Musibah Banjir Di Karang Taruna

2.7 Kerangka Konseptual



Gambar 2.3 Kerangka Konseptual Hubungan Pengetahuan dan Sikap dengan Perilaku Penanganan Musibah Banjir Di Karang Taruna.

2.8 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari dua pertanyaan dalam suatu penelitian yaitu hipotesis “nol” dan hipotesis “*alternative*”. Hipotesis nol (H_0) adalah hipotesis yang menyatakan tidak adanya hubungan, korelasi dan atau perbedaan antara dua kelompok atau lebih data didalam penelitian. Sedangkan hipotesis *alternative* (H_a) adalah hipotesis yang menyatakan adanya hubungan, korelasi dan atau perbedaan antara dua kelompok atau lebih data didalam penelitian (Wulansari, 2019).

H_a : Ada hubungan pengetahuan dan sikap masyarakat dengan perilaku penanganan musibah banjir.

