

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. *Telemedicine*

1. Pengertian *telemedicine*

Telemedicine adalah praktik perawatan kesehatan menggunakan komunikasi audio, video, dan data, termasuk perawatan, diagnosa, konseling, dan terapi serta pertukaran data medis dan diskusi ilmiah dengan jarak yang jauh. Jangkauan *telemedicine* terbilang cukup luas, melingkupi penyediaan layanan *telemedicine* (termasuk Pendidikan, layanan klinis, serta administrasi) yang melibatkan dokter, pasien hingga orang lain dengan mengirimkan informasi (audio, video, grafik), menggunakan peralatan telekomunikasi seperti audio interaktif, video dua arah, komputer dan telemetri. Sederhananya, *telemedicine* sebenarnya telah diterapkan pada saat dua dokter membahas masalah tentang pasien melalui telepon. (Jamil et al., 2015)

2. Bentuk - Bentuk *Telemedicine*

Bentuk *telemedicine* menurut (Prawiroharjo et al., 2019) yaitu :

- a. Layanan *telemedicine* bertujuan untuk konsultasi dan supervisi antar staf medis. Dalam layanan ini, staf medis berkomunikasi secara langsung dengan pasien, tetapi melibatkan staf medis lain

yang dihubungkan melalui *telemedicine*. Umumnya kedua staf medis tersebut berprofesi sebagai dokter seperti dokter umum dan dokter spesialis atau dapat juga dengan perawat layanan kesehatan di rumah.

- b. Layanan *telemedicine* bertujuan untuk mendapatkan keahlian. Layanan *telemedicine* jenis ini dilakukan dengan menerima keahlian atas pemeriksaan penunjang terkait dari dokter atau spesialis tertentu antara dokter umum dengan spesialis atau residen dengan konsultannya. Salah satu yang tak jarang digunakan adalah layanan teleradiologi, yaitu pemanfaatan teknologi untuk mengirim data radiologi yang kemudian diamati kembali oleh dokter spesialis radiologi terkait. Layanan *telemedicine* dengan jenis ini banyak membantu pelayanan medis sebab jumlah ahli radiologi yang cenderung terbatas.
- c. Layanan *telemedicine* dengan tujuan kesepakatan antara dokter dan pasien. Di zaman modern sekarang ini, program-program tertentu semakin banyak bermunculan untuk memberikan nasehat tentang masalah kesehatan melalui internet atau aplikasi telepon genggam. Jenis ini banyak dijumpai di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Meskipun dimulai dengan niat dan tujuan yang baik, jenis layanan kesehatan jarak jauh ini rentan terhadap masalah etika, termasuk ketergantungan profesional dokter pada informasi

terbatas tentang kondisi pasien, perbedaan pendapat dokter-pasien hingga masalah privasi. (Prawiroharjo et al., 2019).

3. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi *Telemedicine*

Ada 6 faktor yang dapat mempengaruhi penggunaan *telemedicine* menurut Chowdhury et al., (2019):

- a. Pengetahuan adalah suatu hasil dari pengamatan obyek tertentu yang didapat melalui pengindraan. Penginderaan terdapat pada pancaindra manusia, yaitu peraba, perasa pencium, penglihatan dan pendengaran
- b. Sikap adalah perasaan/respon dari seseorang terhadap suatu hal berupa sikap positif maupun negatif serta merupakan gambaran utama bagi perilaku (tindakan) pada umumnya.
- c. Dukungan sosial merupakan suatu kegiatan yang dilakukan orang lain kepada individu seperti bersimpati, berapresiasi serta bantuan materi maupun nonmateri. Dukungan sosial dapat diperoleh dari keluarga, saudara, sahabat, teman, guru, pasangan, maupun anggota dari suatu kelompok tertentu.
- d. Aksesibilitas merupakan tingkatan kemudahan bagi seseorang untuk mencapai suatu lokasi maupun tujuan tertentu, Aksesibilitas juga sangat terkait dengan jarak serta lokasi suatu daerah

terhadap daerah lainnya khususnya jarak lokasi ke pusat-pusat pelayanan publik.

- e. Internet adalah kumpulan jaringan dari komputer yang ada di seluruh belahan dunia. Dalam mengakses internet terdapat batasan waktu ideal yang dapat mempengaruhi pemakaian *telemedicine*.
- f. Keterampilan adalah suatu kemampuan dari seseorang yang telah terlatih untuk melakukan kegiatan tersebut Keterampilan dasar yang dimiliki setiap orang dapat lebih membantu menghasikan sesuatu yang lebih bernilai dengan efektif.

4. Dampak Penggunaan *Telemedicine*

Dampak *telemedicine* bisa terhadap berbagai pihak seperti pasien, perawat dan pemerintah. Dampak dari *telemedicine* adalah mengubah perawatan kesehatan tatap muka, yang dimediasi oleh teknologi komunikasi. Telehealth dapat memberikan dampak terbaik pada komunikator yang baik dengan keterampilan digital dan kemampuan finansial yang baik. *Telemedicine* juga memiliki kelemahan yaitu diagnosis yang diberikan oleh dokter mungkin tidak sesuai dengan penyakit pasien karena dokter tidak dapat mengetahui kondisi pasien dengan keadaan nyata. (Ganiem, 2020)

B. Keterampilan

1. Pengertian Keterampilan

Keterampilan berasal dari kata terampil yang berarti mampu, bercakap dan gesit. Keterampilan dasar yang dimiliki setiap orang dapat membantu menghasilkan sesuatu yang diinginkan serta dapat mencapai nilai yang lebih besar dengan lebih cepat. Keterampilan dibagi menjadi 4 kategori menurut Mayssara et al., (2014), yaitu:

- a. Basic literacy skill : Keterampilan dasar yang harus dimiliki setiap orang, antara lain membaca, menulis, berhitung, dan mendengarkan.
- b. Technical skill : Keahlian teknis yang diperoleh melalui studi di bidang teknik, seperti mengoperasikan komputer dan alat digital sejenisnya.
- c. Interpersonal skill : Kemahiran setiap orang dalam berkomunikasi satu sama lain, seperti mendengarkan seseorang, berbicara, dan bekerja sebagai sebuah tim.
- d. Problem solving : Kemahiran seseorang dalam menyelesaikan sebuah masalah dengan menggunakan logika atau akal sehat.

2. Faktor yang mempengaruhi keterampilan

Faktor yang mempengaruhi keterampilan ialah pengetahuan, pendidikan, pengalaman, lingkungan dan fasilitas, norma, budaya serta usia. Faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan menurut Mayssara et al(2014), yaitu:

a. Motivasi

Motivasi adalah sesuatu penyebab yang menimbulkan keinginan seseorang untuk melakukan berbagai tindakan. Motivasi ini mendukung seseorang untuk bertindak sesuai prosedur yang diajarkan.

b. Pengalaman

Pengalaman adalah sesuatu yang meningkatkan kemampuan seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Pengalaman memungkinkan seseorang untuk mengambil tindakan lebih lanjut dengan lebih baik karena mereka pernah melakukannya di masa lalu.

c. Keahlian

Keahlian yang dimiliki seseorang akan memungkinkan dia untuk melakukan keterampilan tertentu dengan mahir. Keahlian

akan memungkinkan seseorang untuk melakukan sesuatu berdasarkan apa yang diajarkan.

C. Sikap

1. Pengertian Sikap

Sikap adalah perasaan/respon dari seseorang terhadap suatu hal berupa sikap positif maupun negatif. Sikap manusia merupakan faktor utama bagi perilaku seseorang pada kesehariannya. (Darmiyati, 2012)

Dengan mengetahui sikap seseorang dapat memperkirakan reaksi dari orang yang bersangkutan terhadap masalah atau situasi yang dihadapinya. Dapat disimpulkan bahwa sikap merupakan perbuatan yang dapat menentukan tindakan dari seseorang namun tindakan terkadang tidak dapat mencerminkan sikap dari seseorang itu sendiri. (Putri et al., 2021)

2. Faktor – faktor yang mempengaruhi sikap

Faktor – faktor yang dapat mempengaruhi sikap menurut (Darmiyati, 2012) ada 4, yaitu :

- a. Pengalaman pribadi, Sikap dapat dengan mudah dibentuk jika faktor dari emosional seseorang terlibat dalam pengalaman pribadi yang bersifat saling terikat dalam kehidupan seseorang.

- b. Pengaruh kebudayaan, nilai-nilai positif yang ada pada kebudayaan dapat mempengaruhi sikap seseorang seperti nilai religius, penuh dedikasi serta bertanggung jawab.
- c. Media massa, sarana informasi media massa seperti radio, televisi serta surat kabar dapat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi sikap apabila informasi yang disampaikan cukup menarik.
- d. Lembaga pendidikan dan lembaga agama, ajaran moral yang positif serta efektif yang di ajarkan oleh lembaga pendidikan serta lembaga agama dapat membentuk serta mempengaruhi sikap dari seseorang.

3. Cara ukur sikap

Dalam penelitian ini penulis menggunakan skala likert untuk mengukur sikap dari pengguna *telemedicine*. Skala likert adalah skala psikometrik yang digunakan secara luas di ilmu sosial & penelitian pendidikan. Menurut (Joshi et al., 2015), cara ukur sikap adalah sebagai berikut :

Cara penilaian dari Skala likert :

Tabel 2.1 Penilaian Skala Likert

Nilai	keterangan
0	Sangat tidak setuju
1	Tidak setuju
2	Setuju
3	Sangat setuju

Cara pengukuran sikap :

Tabel 2.2 Pengukuran Sikap

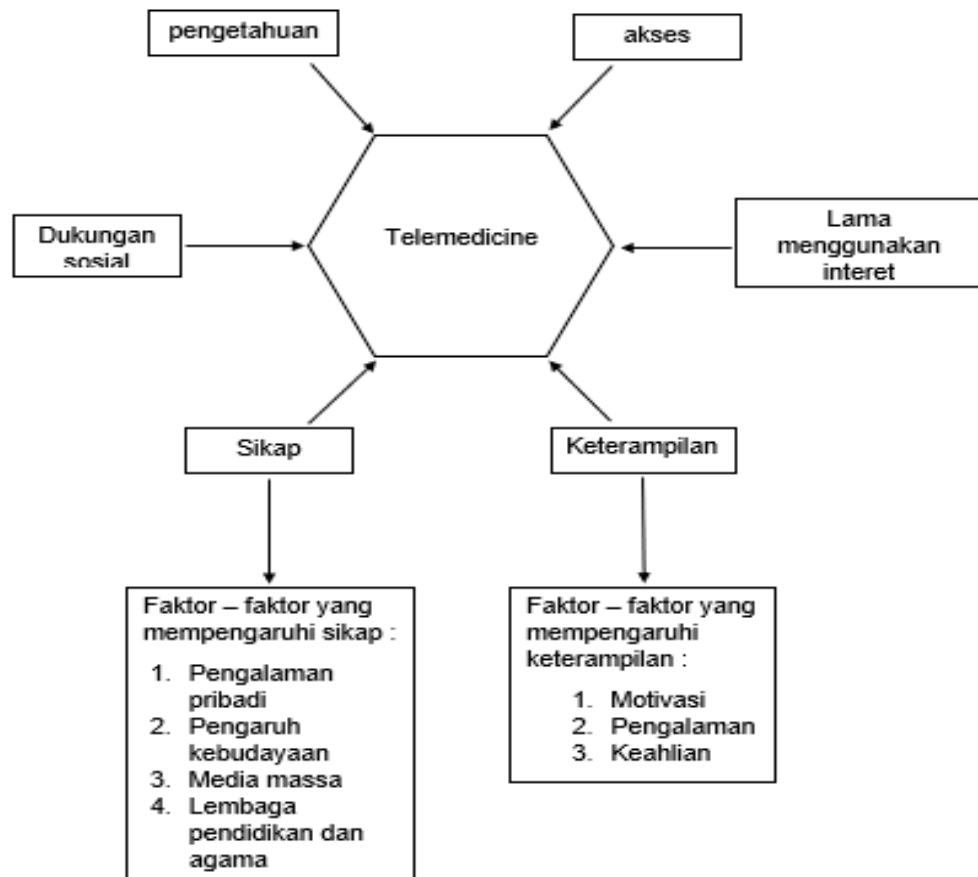
Skor	Keterangan
0-10	Buruk
11-20	Kurang Baik
21-30	Baik

D. Tinjauan Sudut Pandang Islami

Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi harus menggunakan hukum Syariah dalam islam sebagai standar untuk penggunaan teknologi. Peraturan halal dan haram (Syariah) harus digunakan sebagai alat untuk mengukur penggunaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat digunakan serta diperbolehkan oleh hukum Syariah.

Dalam ayat-ayat Al-Qur'an, Allah SWT memberikan petunjuk kepada umat manusia dengan mencontohkan apa yang diamati dan tujuan pengamatan, agar selalu mencari titik terang pada citra Allah dengan mengamati alam semesta dan proses yang terjadi di alam semesta yang bisa disebut juga dengan "Ayat-Ayat Allah". Dengan demikian, mempelajari alam semesta atau universe dapat diartikan sebagai "membaca ayatullah". Dalam ayat 1-5 Surat Al 'Alaq Al-Qur'an, Allah menyatakan bahwa "manusia ingin belajar menguasai ilmu pengetahuan. Perintah Allah ini dalam Firman-Nya: "Bacalah nama Penciptamu. Dia menciptakan manusia dari segumpal darah dan mengajari manusia apa yang tidak dia ketahui."

E. Kerangka Teori



Gambar 2.1 Kerangka Teori Penelitian (Chowdhury et al., 2019)

F. Kerangka Konsep Penelitian



Gambar 2.1 Kerangka Konsep Penelitian

G. Hipotesis

Hipotesis berarti pernyataan yang perlu diuji kebenarannya.

Hipotesis yang ingin dibuktikan kebenarannya dalam penelitian adalah:

H1 : Adanya hubungan dari sikap pengguna *telemedicine* dengan keterampilan menggunakan aplikasi *telemedicine* di puskesmas Temindung pada masa pandemi Covid-19.

Ho : Tidak adanya hubungan dari sikap pengguna *telemedicine* dengan keterampilan menggunakan aplikasi *telemedicine* di puskesmas Temindung pada masa pandemi Covid-19.