

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Tinjauan Pustaka Penelitian

##### 1. Pengertian *telemedicine*

*Telemedicine* adalah layanan *telemedicine* untuk konsultasi dan pengawasan antar staf medis, dalam jenis layanan *telemedicine* ini, satu sisi staf medis berinteraksi langsung dengan pasien, namun melibatkan staf medis lainnya (Haris et al., 2021) dihubungi melalui telemedis praktek kesehatan dengan memakai komunikasi audio, visual dan data, termasuk perawatan, diagnosis, konsultasi dan pengobatan serta pertukaran data medis dan diskusi ilmiah jarak jauh. Berdasarkan pengertian di atas, dapat kita pahami bahwa cakupan *telemedicine* cukup luas, meliputi penyediaan pelayanan kesehatan jarak jauh (termasuk klinis, pendidikan dan pelayanan administrasi), melalui transfer informasi (audio, video, grafik), dengan menggunakan perangkat-perangkat telekomunikasi (audio-video interaktif dua arah, komputer, dan telemetri) dengan melibatkan dokter, pasien dan pihak-pihak lain. Secara sederhana, *telemedicine* sesungguhnya telah diaplikasikan ketika terjadi diskusi antara dua dokter membicarakan masalah pasien lewat telepon. (Jamil et al., 2015)

## 2. Bentuk - Bentuk *Telemedicine*

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

- a. Layanan Telemedika dengan Tujuan Konsultasi dan Supervisi antara Staf Medis. Dalam layanan ini, staf medis berinteraksi tatap muka secara langsung dengan pasien, namun melibatkan staf medis lain yang dihubungkan melalui telemedika. Umumnya kedua pihak staf medis itu adalah sama-sama dokter seperti dokter umum dan dokter spesialis atau dapat juga antara perawat *home care* dengan dokter.
- b. Layanan Telemedika dengan Tujuan *Expertise*. Layanan telemedika jenis ini dilakukan dengan cara konsultasi antara dokter umum dengan dokter spesialis atau dokter residen dengan konsultannya untuk mendapatkan *expertise* atas pemeriksaan penunjang tertentu dari ahli atau spesialis terkait. Salah satu yang paling sering digunakan adalah teleradiologi, yaitu penggunaan teknologi untuk mengirim data radiologis untuk diinterpretasi oleh dokter spesialis radiologi di tempat tersebut. Layanan jenis ini sangat membantu pelayanan medis karena jumlah spesialis radiologi yang sangat terbatas.
- c. Layanan Telemedika dengan Tujuan Konsultasi antara Dokter dan Pasien. Di era modern ini, semakin bermunculan program tertentu yang menawarkan konsultasi masalah kesehatan melalui internet atau aplikasi ponsel. Jenis inilah yang banyak berkembang di

dunia termasuk Indonesia. Walaupun dimulai dengan tujuan dan maksud yang baik, namun layanan telemedika jenis ini rentan dengan masalah etik, antara lain keyakinan profesional dokter terhadap informasi kondisi pasien yang didapatkan terbatas, perbedaan harapan dokter dan pasien, dan masalah konfidensialitas (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 diketahuinya suatu hasil dari pengamatan obyek tertentu yang diperoleh melalui pengindraan. Pengindraan terjadi melalui pancaindra manusia, yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa dan peraba.
- b. Sikap adalah perasaan/respon dari seseorang terhadap suatu hal berupa sikap positif maupun negatif serta merupakan prediktor yang utama bagi perilaku (tindakan) sehari-hari, meskipun masih ada faktor-faktor lain, yakni lingkungan dan keyakinan seseorang.
- c. Dukungan sosial merupakan suatu tindakan yang dilakukan orang lain kepada individu berupa kepedulian, perhatian, kenyamanan, penghargaan dan bantuan materi maupun nonmateri. Dukungan sosial (*social support*) dapat diperoleh dari keluarga, teman, sahabat, guru, pasangan, ataupun anggota dari suatu komunitas.

- d. Aksesibilitas merupakan suatu tingkat kemudahan bagi seseorang untuk mencapai suatu lokasi tertentu, Aksesibilitas ini sangat terkait dengan jarak lokasi suatu daerah terhadap daerah lainnya khususnya jarak lokasi ke pusat-pusat pelayanan publik.
- e. Lama menggunakan internet adalah sebuah aktivitas yang dilakukan masyarakat untuk mengakses konten media sosial, dalam hal ini lama penggunaan internet menjadi fakta bahwa selama penggunaannya terjadi keragaman aktivitas kebutuhan pada masyarakat itu sendiri.
- f. Keterampilan berasal dari kata terampil yang berarti cakap, mampu, dan cekatan. Keterampilan membutuhkan pelatihan dan kemampuan dasar yang dimiliki setiap orang dapat lebih membantu menghasikan sesuatu yang lebih bernilai dengan lebih cepat.

#### **4. Dampak Penggunaan *Telemedicine***

Dampak *telemedicine* bisa terhadap berbagai pihak seperti pasien, perawat dan pemerintah. Dampak dari *telemedicine* adalah mengubah perawatan kesehatan yang semula tatap muka, menjadi dimediasi dengan teknologi komunikasi. *Telemedicine* dapat memberi dampak optimal pada komunikator yang baik, serta memiliki keterampilan digital yang baik, serta memiliki kemampuan finansial. *Telemedicine* ini juga memiliki sisi negatif, yakni adanya kemungkinan diagnosa yang diberikan oleh

dokter tidak sesuai dengan penyakit yang diderita oleh pasien dikarenakan dokter tidak mengetahui kondisi pasien secara nyata (Ganiem, 2020).

## **5. Keterampilan**

### **a. Pengertian Keterampilan**

Keterampilan berasal dari kata terampil yang berarti cakap, mampu, dan cekatan. Keterampilan membutuhkan pelatihan dan kemampuan dasar yang dimiliki setiap orang dapat lebih membantu menghasikan sesuatu yang lebih bernilai dengan lebih cepat. keterampilan dibagi menjadi 4 kategori menurut Mayssara et al., (2014), yaitu:

1. *Basic literacy skill* : keahlian dasar yang sudah pasti harus dimiliki oleh setiap orang seperti membaca, menulis, berhitung serta mendengarkan.
2. *Technical skill* : keahlian secara teknis yang didapat melalui pembelajaran dalam bidang teknik seperti mengoperasikan komputer dan alat digital lainnya.
3. *Interpersonal skill* : keahlian setiap orang dalam melakukan komunikasi satu sama lain seperti mendengarkan seseorang, memberi pendapat dan bekerja secara tim.
4. *Problem solving* : keahlian seseorang dalam memecahkan masalah dengan menggunakan logika atau perasaanya.

## **b. Faktor yang mempengaruhi keterampilan**

Faktor yang mempengaruhi keterampilan adalah pengetahuan, pendidikan, pengalaman, lingkungan dan fasilitas, kebiasaan, kebudayaan dan usia. Semakin tinggi pengetahuan dan pendidikan seseorang akan meningkatkan keterampilannya, bertambahnya pengalaman seseorang akan menambah keterampilannya, adanya lingkungan dan fasilitas yang mendukung akan meningkatkan keterampilan, kebiasaan sehari-hari dan budaya setempat akan mempengaruhi keterampilan seseorang, semakin bertambahnya usia seseorang akan bertambah pula keterampilannya.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan menurut Mayssara et al(2014), yaitu:

### **a. Motivasi**

Motivasi merupakan sesuatu yang membangkitkan keinginan dalam diri seseorang untuk melakukan berbagai tindakan. Motivasi inilah yang mendorong seseorang bisa melakukan tindakan sesuai dengan prosedur yang sudah diajarkan.

### **b. Pengalaman**

Pengalaman merupakan suatu hal yang akan memperkuat kemampuan seseorang dalam melakukan sebuah tindakan (keterampilan). Pengalaman membangun seseorang untuk bisa melakukan tindakan-tindakan selanjutnya menjadi lebih baik

yang dikarenakan sudah melakukan tindakan-tindakan di masa lampainya.

c. Keahlian

Keahlian yang dimiliki seseorang akan membuat terampil dalam melakukan keterampilan tertentu. Keahlian akan membuat seseorang mampu melakukan sesuatu sesuai dengan yang sudah diajarkan.

### **C. Lama Menggunakan internet**

#### **1. Pengertian Internet**

Internet adalah kumpulan atau jaringan dari komputer yang ada diseluruh dunia. Internet (kependekan dari *interconnection-networking*) secara umum ialah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar Internet *Protocol Suite* (TCP/IP) untuk melayani seluruh pengguna di dunia (Hindro, 2012)

#### **2. Faktor – faktor yang mempengaruhi menggunakan internet**

Keuntungan Penggunaan Internet *Horrigan* menggolongkan aktivitas-aktivitas internet yang dilakukan para pengguna internet menjadi empat kelompok kepentingan penggunaan internet yaitu : (Sopiah et al., 2014)

1. Email
2. Aktivitas kesenangan (*Fun activities*) yaitu aktivitas yang sifatnya untuk kesenangan atau hiburan, seperti: online untuk bersenang-senang, klip video/audio, pesan singkat, mendengarkan atau download musik, bermain game, atau chatting.
3. Kepentingan informasi (*Information utility*) yaitu aktivitas internet untuk mencari informasi, seperti: informasi produk, informasi travel, cuaca, informasi tentang film, musik, buku, berita, informasi sekolah, informasi kesehatan, pemerintah, informasi keuangan, informasi pekerjaan, atau informasi tentang politik.
4. Transaksi (*Transaction*), yaitu aktivitas transaksi (jual beli) melalui internet, seperti: membeli sesuatu, memesan tiket perjalanan, atau online banking.

### **3. Penggunaan waktu internet**

Dalam menggunakan waktu internet merupakan aktivitas khalayak tersendiri bagi proses komunikasi bagaimana individu tersebut memperlakukan media komunikasi itu sendiri. Dengan begitu dalam Frekuensi waktu yang dihabiskan oleh masyarakat untuk mengakses sebuah akses ragam konten setiap harinya, termasuk kedalam waktu sebagai berikut Durasi Penggunaan Internet <1 jam, 1-3 jam, 3-6 jam, 6-7 jam (Novianty et al., n.d.)



#### **4. Dampak Menggunakan Internet**

Internet telah banyak membantu manusia dalam segala aspek kehidupan sehingga internet mempunyai andil penuh dalam kehidupan sosial. Dengan adanya internet apapun dapat kita lakukan baik positif maupun negative. Internet sebagai media komunikasi, merupakan fungsi internet yang paling banyak digunakan dimana setiap pengguna internet dapat berkomunikasi dengan pengguna lainnya di seluruh dunia. Media pertukaran data, dengan menggunakan email, newsgroup, ftp dan www (*world wide web* – jaringan situs-situs web) para pengguna internet di seluruh dunia dapat saling bertukar informasi dengan cepat dan murah. Media untuk mencari informasi atau data, perkembangan internet yang pesat, menjadikan www sebagai salah satu sumber informasi yang penting dan akurat. Kemudahan memperoleh informasi yang ada di internet sehingga manusia tahu apa saja yang terjadi. Bisa digunakan sebagai lahan informasi untuk bidang pendidikan, kebudayaan, dan lain-lain. (Gani, 2014)

#### **5. Pengukuran Lama Menggunakan Internet**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan skala likert untuk mengukur lama penggunaan internet dari pengguna *telemedicine*. Skala likert adalah skala psikometrik yang digunakan secara luas di ilmu sosial & penelitian pendidikan.

Menurut (Joshi et al., 2015), cara ukur lama penggunaan internet adalah sebagai berikut :

Dalam hasil pengukuran penggunaan internet dalam sehari dikategorikan kedalam :

*Table 2. 1 pengukuran penggunaan internet dalam sehari*

Keterangan	Skor	Respon
< 1 Jam	0	Normal
1-3 Jam	1	Ringan
3-6 Jam	2	Sedang
6-7 Jam	3	Berat

## **B. Tinjauan Sudut Pandang Islami**

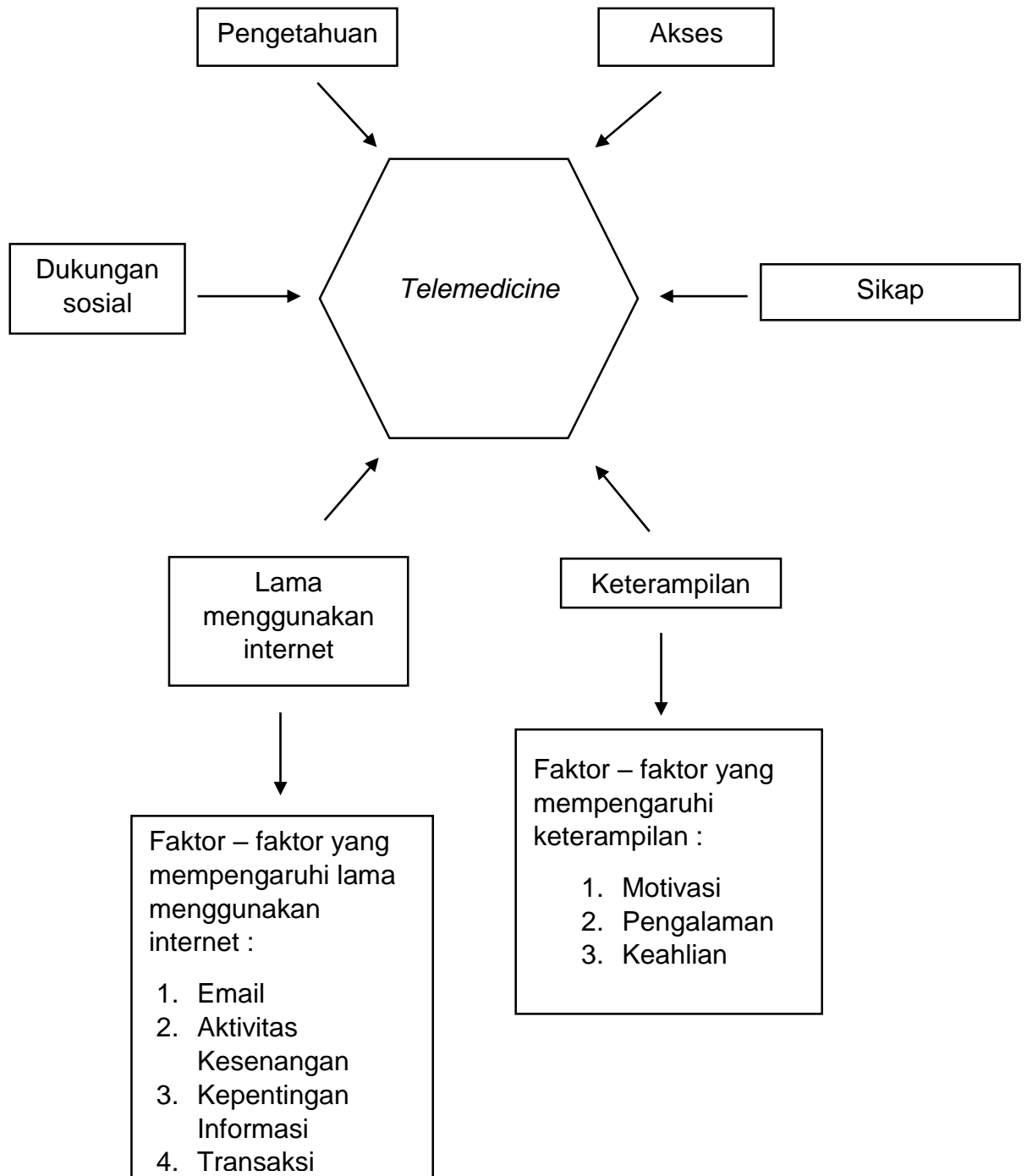
Peran Islam dalam perkembangan iptek, adalah bahwa Syariah Islam harus dijadikan standar pemanfaatan iptek. Ketentuan halal-haram (hukum-hukum syariah Islam) wajib dijadikan tolak ukur dalam pemanfaatan iptek, bagaimana pun juga bentuknya. Iptek yang boleh dimanfaatkan, adalah yang telah dihalalkan oleh syariah Islam.

Dalam ayat-ayat Al-Qur'an, Allah SWT memberi bimbingannya dengan memberi contoh apa saja yang dapat diamati dan untuk tujuan apa pengamatan itu dilakukan, agar manusia selalu melakukan observasi untuk mencari titik terang dari apa yang telah Allah gambarkan, karena alam semesta dan proses-proses

yang terjadi di dalamnya sering kali dinyatakan sebagai “ayat-ayat Allah”. Maka, meneliti kosmos atau alam semesta dapat diartikan sebagai “membaca ayatullah”. Dalam Al-Qur’an surat Al ‘Alaq ayat 1-5, Tuhan telah mengisyaratkan agar manusia mau belajar menguasai ilmu pengetahuan. Perintah Tuhan ini dalam firmanNya: “bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang telah menciptakan. Dia menciptakan manusia dari segumpal darah, bacalah dan Tuhamnulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajari manusia dengan perantaraan kalam. Dia mengajari manusia apa yang belum diketahuinya.

### C. Kerangka Teori Penelitian

Gambar 2. 1 Menurut (Chowdhury et.all,2019)



## D. Kerangka Konsep Penelitian

Gambar 2. 2 Kerangka konsep penelitian



## E. Hipotesis

Hipotesis yang ingin dibuktikan kebenarannya dalam penelitian adalah hubungan lama penggunaan internet pengguna *telemedicine* dengan keterampilan menggunakan aplikasi *telemedicine* dimasa pandemi covid-19.

H1 : adanya hubungan dari lama menggunakan internet dengan keterampilan menggunakan aplikasi *telemedicine* pada masa pandemi covid-19 di puskesmas lempake kota samarinda.