

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2. 1. Kajian Pustaka

Nirwan, dkk (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Hubungan Tingkat Pengetahuan dan Kecemasan Masyarakat terhadap Vaksinasi Covid-19 Di Desa Puncak Indah Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur Tahun 2021” menyatakan bahwa dari 60 responden dengan karakteristik usia 19 – 49 Tahun didapatkan data sebanyak 38 (63.3%) responden memiliki kategori pengetahuan tinggi dan 22 (36.7%) responden memiliki kategori pengetahuan rendah, namun hasil penelitian menunjukkan tidak ada hubungan tingkat pengetahuan masyarakat terhadap vaksinasi Covid-19, hal tersebut dibuktikan dengan nilai $\rho = 0,148 > \alpha (0,05)$.

Hasil dari 60 responden terdapat 45 (75%) responden yang mengalami kecemasan, sedangkan 15 (25%) responden lainnya menyatakan tidak mengalami kecemasan sehingga dalam penelitiannya disebutkan bahwa ada hubungan antara tingkat kecemasan masyarakat terhadap vaksinasi Covid-19 dengan nilai $\rho = 0,001 < \alpha (0,05)$. Kecemasan yang dirasakan oleh responden salah satunya dipengaruhi oleh pemberitaan yang muncul di televisi maupun media sosial terkait kejadian pasca vaksinasi.

Berdasarkan hasil penelitian dari Rahmadhona, dkk (2022) yang berjudul “Sosialisasi Kejadian Ikutan Pasca Imunisasi Vaksin Covid-19 Di Rumah Sakit Universitas Mataram” menyatakan bahwa dari 100 responden

yang ikut serta dalam kegiatan sosialisasi, sebagian besar mengatakan banyak masyarakat yang enggan melakukan vaksinasi karena takut terhadap efek samping vaksin dan banyaknya berita simpang siur mengenai bahaya vaksin Covid-19 membuat masyarakat tidak percaya akan peran vaksin Covid-19 sehingga masyarakat tidak mau melakukan vaksin Covid-19.

Peneliti melakukan kegiatan sosialisasi dengan menggunakan media edukatif berupa video animasi mengenai penjelasan singkat tentang Covid-19, peranan penting vaksin Covid-19, jenis-jenis vaksin yang ada di Indonesia, penjelasan terkait KIPI yang meliputi definisi KIPI, macam-macam reaksi KIPI, penanganan KIPI serta alur pelaporan KIPI. Peneliti menilai tingkat pengetahuan responden menggunakan metode *pre-test* dan *post-test*. Hasil rata-rata nilai *pre-test* yang didapatkan yaitu 74,79 sedangkan hasil rata-rata nilai *post-test* yaitu 79,37. Sosialisasi mengenai KIPI Covid-19 mampu meningkatkan pengetahuan masyarakat dan meluruskan persepsi masyarakat yang salah terhadap dampak setelah dilakukan vaksin Covid-19.

2. 2. Konsep Covid-19

2.2.1. Definisi Covid-19

Coronavirus adalah keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit pada manusia serta binatang. Umumnya pada manusia dapat menyebabkan penyakit infeksi saluran pernapasan dari flu biasa hingga serius seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS)

(Kemenkes RI, 2020). *Coronavirus Disease 2019* (Covid-19) merupakan jenis virus baru yang menyerang kekebalan tubuh dan dapat menyebabkan kematian (Nugrawati dkk, 2021).

2.2.2. Tanda dan Gejala Covid-19

Coronavirus Disease 2019 memiliki beberapa tanda dan gejala, menurut WHO (2022) beberapa gejala yang dapat terjadi pada seseorang yang terpapar Covid-19 antara lain :

1. Gejala yang paling umum
Demam, batuk, fatigue, hilangnya rasa atau penciuman
2. Gejala yang kurang umum
Sakit dan nyeri, pusing, sakit tenggorokan, diare, konjungtivis, ruam pada kulit.
3. Gejala serius
Kesulitan bernapas, nyeri dada, gangguan mobilitas

2.2.3. Cara Penularan Covid-19

Pada saat seseorang batuk atau bersin Covid-19 dapat menular melalui droplet yang keluar dari mulut atau hidung. Kemudian droplet tersebut jatuh pada benda disekitarnya, jika ada orang lain tanpa sengaja menyentuh benda yang sudah terkontaminasi droplet tersebut dan menyentuh area wajah seperti mata, hidung, dan mulut, maka dapat terinfeksi Covid-19 (Kemenkes RI, 2022).

2.2.4. Pencegahan Covid-19

Pencegahan Covid-19 sangat mungkin untuk dilakukan. Menurut WHO (2022) ada beberapa cara untuk mencegah infeksi dan memperlambat penularan Covid-19, antara lain :

1. Mendapatkan vaksinasi ketika vaksin tersedia.
2. Jaga jarak setidaknya 1 meter dari yang lain.
3. Memakai masker dengan benar ketika tidak memungkinkan untuk menjaga jarak.
4. Memilih ruang terbuka dengan pertukaran udara yang baik daripada ruang yang tertutup. Membuka jendela jika di dalam ruangan.
5. Mencuci tangan secara teratur menggunakan sabun dan air atau bersihkan dengan pembersih tangan berbasis alkohol.
6. Menutup mulut dan hidung saat batuk atau bersin.
7. Jika merasa tidak sehat, tetap di rumah dan isolasi diri sampai pulih

2. 3. Konsep Vaksinasi Covid-19

2.3.1. Definisi Vaksinasi

Vaksinasi adalah suatu proses pemberian vaksin melalui suntikan atau tetesan ke dalam mulut untuk meningkatkan produksi antibodi yang berfungsi untuk menjaga sistem kekebalan tubuh dari virus atau penyakit tertentu (Widjaja, 2021). Menurut KPCPEN (2021) vaksinasi merupakan suatu proses pemberian vaksin untuk

meningkatkan kekebalan tubuh seseorang terhadap penyakit tertentu, sehingga jika suatu saat terpapar dengan penyakit tersebut hanya mengalami sakit ringan dan tidak menjadi sumber penularan.

2.3.2. Manfaat Vaksinasi Covid-19

Vaksinasi Covid-19 memiliki beberapa manfaat, menurut Dirjen P2PTM Kemenkes RI (2021) manfaat dilakukan vaksinasi Covid-19 sebagai berikut :

1. Meningkatkan sistem kekebalan tubuh
2. Mengurangi resiko terjadinya transmisi Covid-19
3. Tidak mengalami dampak yang berat saat terpapar Covid-19
4. Mencapai *herd immunity* terhadap penyakit menular

2.3.3. Jenis-jenis Vaksinasi Covid-19

Dalam upaya memutus rantai penyebaran Covid-19, pemerintah telah mengupayakan ketersediaan vaksin untuk mencapai kekebalan kelompok. Menurut KPCPEN (2021) berikut 5 jenis vaksin Covid-19 yang digunakan di Indonesia :

1. Sinovac

Sinovac atau Coronavac adalah vaksin yang berisi patogen yang sudah dimatikan dan menstimulasi sistem kekebalan tubuh tanpa menyebabkan risiko penyakit. Vaksin ini mengandung aluminium hidroksida yang bertujuan untuk memperkuat respon imun dan direkomendasikan untuk usia 12 tahun hingga usia

18tahun. Dosis pemberian pada vaksin sinovac yaitu 2 dosis (masing-masing 0,5 mL) dengan interval 2 hingga 4 minggu.

2. AstraZeneca

AstraZeneca adalah vaksin yang dapat menghasilkan respon imun terhadap tubuh, vaksin ini mengandung vektor adenovirus yang sudah tidak memiliki kemampuan untuk bereplikasi. Vaksin ini direkomendasikan untuk usia diatas 18 tahun hingga usia 65 tahun. Dosis pemberian pada vaksin ini yaitu 2 dosis (masing-masing 0,5 mL) dengan interval 4–12 minggu.

3. Moderna

Moderna adalah vaksin berbasis messenger RNA (mRNA) untuk Covid-19. Sel inang menerima instruksi dari mRNA untuk menghasilkan protein S-antigen unik SARS-CoV-2, sehingga tubuh dapat menghasilkan respons imun dan menyimpan informasi itu didalam memori sel imun. Vaksin ini direkomendasikan untuk usia diatas 18 tahun dan lansia tanpa batasan usia. Dosis pemberian pada vaksin ini yaitu 2 dosis (100 µg, masing-masing 0,5 mL), dengan rekomendasi interval 28 hari.

4. Sinopharm

Sinopharm adalah vaksin inaktivasi melawan Covid-19 yang merangsang sistem kekebalan tubuh tanpa risiko menyebabkan

penyakit. Begitu vaksin yang tidak aktif ini bersentuhan dengan sistem kekebalan, produksi antibodi dirangsang, sehingga tubuh siap merespons infeksi SARS-CoV-2 hidup. Vaksin ini direkomendasikan untuk usia 18 tahun atau lebih. Dosis pemberian pada vaksin ini yaitu 2 dosis (masing-masing 0,5 mL) dengan interval 3 hingga 4 minggu.

5. Pfizer

Pfizer adalah vaksin berbasis messenger RNA atau mRNA untuk menstimulasi sistem kekebalan tubuh membentuk spike protein dan membantu meningkatkan antibodi melawan Covid-19. Vaksin ini direkomendasikan untuk usia 16 tahun atau lebih dan untuk orang lanjut usia tanpa Batasan usia. Dosis pemberian pada vaksin ini yaitu 2 dosis dengan interval 21 sampai 28 hari.

2.3.4. Efek Samping Vaksinasi Covid-19

Setiap jenis vaksin Covid-19 mempunyai reaksi atau efek samping yang dapat muncul setelah dilakukan penyuntikan. Berikut efek samping dari beberapa jenis vaksin Covid-19 di Indonesia, antara lain :

1. Sinovac

Efek samping yang sering terjadi pada penerima vaksin ini adalah sakit kepala dan nyeri pada area tempat penyuntikan (Ananda & Paujiah, 2021).

2. AstraZeneca

AstraZeneca juga dapat menyebabkan efek samping diantaranya yaitu nyeri, memar atau bengkak di tempat suntikan, demam, menggigil, kelelahan, sakit kepala, mual, nyeri sendi dan otot (Ananda & Paujiah, 2021).

3. Moderna

Efek samping dari vaksin ini meliputi reaksi di tempat suntikan yaitu perasaan nyeri, nyeri tekan, bengkak disekitar bekas suntikan dan kemerahan. Umumnya ada perasaan kelelahan, sakit kepala, nyeri otot, nyeri sendi, menggigil, mual dan muntah (Rahayu & Sensusiyati, 2021)

4. Sinopharm

Efek samping yang dapat terjadi setelah penyuntikan vaksin ini yaitu demam ringan, sakit kepala, perasaan lelah, nyeri dan kemerahan pada area bekas suntikan (Rahayu & Sensusiyati, 2021).

5. Pfizer

Efek samping yang dapat terjadi setelah penyuntikan vaksin ini yaitu nyeri di tempat suntikan, merasa lelah, sakit kepala, nyeri otot, menggigil, demam, nyeri sendi, bengkak, kemerahan di tempat suntikan, mual, merasa tidak enak badan, pembengkakan

kelenjar getah bening (*limfadenopati*) (Rahayu & Sensusiyati, 2021).

2. 4. Kejadian Ikutan Pasca Imunisasi (KIPI) Covid-19

2.4.1. Definisi Kejadian Ikutan Pasca Imunisasi (KIPI)

Kejadian Ikutan Pasca Imunisasi adalah kejadian medis yang tidak diinginkan dan terjadi setelah pemberian imunisasi yang tidak selalu memiliki hubungan dengan akibat penggunaan vaksin (WHO, 2022). Kejadian Ikutan Pasca Imunisasi (KIPI) Covid-19 merupakan suatu kejadian medis yang tidak diinginkan oleh seseorang yang diduga berkaitan dengan pemberian vaksinasi Covid-19 (Rahmadhona dkk, 2022).

2.4.2. Penyebab KIPI Covid-19

Menurut Hafizzanovian, dkk (2021), berdasarkan penyebabnya WHO telah mengelompokkan KIPI menjadi lima, yaitu :

1. Reaksi terkait produk vaksin (*Vaccine product related reaction*)

Kejadian Ikutan Pasca Imunisasi yang disebabkan oleh vaksin karena satu atau lebih sifat bawaan pada produk vaksin. Misalnya pembengkakan setelah vaksinasi.

2. Reaksi terkait cacat mutu vaksin (*Vaccine quality defect related reaction*)

Kejadian Ikutan Pasca Imunisasi yang disebabkan oleh cacat kualitas pada produk vaksin, termasuk alat pemberian yang disediakan oleh produsen.

3. Reaksi terkait kesalahan pada imunisasi (*Immunization error related reaction*)

Kejadian Ikutan Pasca Imunisasi yang disebabkan oleh penanganan, peresapan atau pemberian vaksin yang tidak tepat dan menurut sifatnya dapat dicegah.

4. Reaksi terkait kecemasan imunisasi (*Immunization anxiety related reaction*)

Kejadian Ikutan Pasca Imunisasi yang disebabkan oleh kecemasan terhadap imunisasi. Reaksi individu sebagai antisipasi yang dihasilkan dari injeksi apapun. Reaksi ini tidak berhubungan dengan vaksin tetapi takut terhadap suntikan.

5. Kejadian kebetulan (*Coincidental event*)

Kejadian Ikutan Pasca Imunisasi yang disebabkan oleh hal lain selain produk vaksin, seperti demam yang muncul saat atau sebelum dilakukan vaksinasi.

2.4.3. Tanda dan Gejala KIPI Covid-19

Reaksi yang dapat terjadi setelah seseorang melakukan vaksinasi Covid-19 umumnya hampir sama dengan reaksi vaksin

lainnya. Menurut Dirjen P2P Kemenkes RI (2021) berikut gejala yang dapat terjadi, antara lain :

1. Reaksi lokal

Nyeri, kemerahan, bengkak pada area suntikan, dan reaksi lokal berat lainnya seperti selulitis.

2. Reaksi sistemik

Demam, pusing, nyeri otot, nyeri sendi, badan lemah dan mual.

2.4.4. Cara mengatasi KIPI Covid-19

Menurut Sari (2021) berikut beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi KIPI setelah vaksinasi Covid-19, antara lain :

1. Kompres area bekas suntikan menggunakan air dingin
2. Mengonsumsi obat penurun panas sesuai dosis
3. Perbanyak minum air putih
4. Gunakan pakaian yang nyaman
5. Mandi dengan air hangat
6. Berjemur dipagi hari
7. Lakukan olahraga ringan untuk memperlancar peredaran darah dan mengurangi nyeri
8. Istirahat dengan cukup
9. Apabila efek samping tak kunjung reda segera pergi ke fasilitas kesehatan

2. 5. Konsep Pengetahuan

2.5.1. Definisi Pengetahuan

Pengetahuan adalah suatu hal untuk mengingat kembali kejadian yang pernah dialami sebelumnya baik secara sengaja atau tidak sengaja dan terjadi ketika seseorang telah melakukan kontak atau pengamatan pada suatu objek (Purba, 2021). Menurut Notoatmodjo (2018, dalam Lestari 2019) pengetahuan merupakan hasil dari mengetahui dan terjadi ketika seseorang telah melakukan pengindraan terhadap objek tertentu. Sebagian besar manusia memperoleh pengetahuannya melalui mata dan telinga, yang artinya dengan cara melihat dan mendengar.

Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan pengetahuan merupakan proses mengingat kembali sesuatu yang pernah dialami sebelumnya setelah seseorang melakukan pengamatan pada suatu objek tertentu.

2.5.2. Tingkat Pengetahuan

Berdasarkan Lestari (2019) tingkat pengetahuan seseorang terbagi menjadi enam tingkatan, yaitu :

1. Tahu (*Know*)

Tahu dapat diartikan sebagai mengingat kembali sesuatu yang telah dipelajari sebelumnya, seperti menyebutkan, mendefinisikan, menguraikan, dan menyatakan.

2. Memahami (*Comprehension*)

Kemampuan untuk menjelaskan sesuatu yang diketahui dan memberikan pendapat tentang materi tersebut dengan benar.

3. Aplikasi (*Application*)

Aplikasi yaitu kemampuan untuk menggunakan materi yang sebelumnya telah dipelajari pada suatu kondisi yang nyata.

4. Analisis (*Analysis*)

Kemampuan untuk menguraikan materi kedalam komponen tetapi masih ada kaitanya satu sama lain dengan struktur tersebut.

5. Sintesis (*syntesis*)

kemampuan untuk menempatkan atau menghubungkan bagian-bagian menjadi satu kesatuan yang baru.

6. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk memberikan penilaian terhadap suatu objek, seperti membandingkan hasil kegiatan yang dilakukan.

2.5.3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Lestari (2019) faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan antara lain :

1. Pendidikan

Pendidikan mempengaruhi pengetahuan seseorang karena dengan pendidikan seseorang dapat mengembangkan kemampuan dan kepribadiannya.

2. Informasi

Informasi juga dapat mempengaruhi pengetahuan, seseorang yang mendapat informasi lebih banyak akan menambah pengetahuan yang lebih luas.

3. Ekonomi dan sosial budaya

Kebiasaan dan tradisi dapat mempengaruhi pengetahuan seseorang, karena kebiasaan yang cenderung dilakukan tanpa melalui pemikiran yang logis.

4. Pengalaman

Pengalaman merupakan salah satu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan, dengan mengulang kembali pengetahuan yang diperoleh ketika memecahkan masalah yang dihadapi di masa lalu.

5. Umur

Semakin bertambahnya usia, semakin banyak pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang, sehingga dapat meningkatkan kedewasaan mental dan intelektual. Usia seseorang yang lebih dewasa dapat mempengaruhi tingkat kemampuan berpikir dan menerima informasi yang semakin baik daripada orang yang lebih muda.

2.5.4. Sumber Pengetahuan

Menurut Lestari (2019) menyatakan bahwa terdapat beberapa upaya yang bisa dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh

pengetahuan. Upaya yang dapat digunakan untuk memperoleh pengetahuan, antara lain :

1. Orang yang memiliki otoritas

Salah satu cara seseorang untuk memperoleh pengetahuannya yaitu dengan bertanya kepada seseorang yang dianggapnya lebih tahu atau memiliki otoritas.

2. Indra

Indra adalah perlatan dalam diri manusia sebagai salah satu sumber internal pengetahuan. Manusia dapat memperoleh pengetahuannya melalui indra seperti penglihatan, pendengaran, perasa, perabaan dan penciman.

3. Akal

Akal adalah daya pikir yang terkandung dalam diri manusia untuk memahami sesuatu. Akal merupakan ikatan antara pemikiran, perasaan dan kemauan seseorang.

4. Intuisi

Manusia memperoleh sumber pengetahuan salah satunya menggunakan intuisi atau pemahaman secara langsung, intuisi dapat diartikan sebagai kesadaran tentang fakta yang dirasakan.

2.5.5. Kategori Pengetahuan

Pengetahuan seseorang dapat dikategorikan menjadi tiga. Berikut kategori pengetahuan menurut Masturoh & Anggita T (2018), yaitu :

1. Baik bila skor atau nilai 76-100%
2. Cukup bila skor atau nilai 65-75%
3. Kurang bila skor atau nilai <65%

2.5.6. Pengukuran Pengetahuan

Menurut Masturoh & Anggita T (2018) Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan menggunakan wawancara atau angket yang menanyakan tentang materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin diukur dapat disesuaikan dengan tingkatan pengetahuan. Instrument yang dapat digunakan untuk mengukur variabel pengetahuan yaitu dengan menggunakan kuesioner. Terdapat beberapa jenis kuesioner yang umum digunakan, yaitu kuesioner dengan pilihan jawaban benar dan salah, benar, salah, dan tidak tahu, serta pilihan ganda yang memungkinkan responden untuk memilih salah satu jawaban yang dianggap benar (Swarjana, 2022).

Dalam penelitian ini belum ada instrument yang spesifik membahas Kejadian Ikutan Pasca Imunisasi (KIPI) Covid-19, sehingga peneliti membuat instrument sendiri menggunakan kuesioner dengan pilihan ganda atau *multiple choice* agar responden dapat memilih salah satu jawaban yang dianggap paling benar.

2. 6. Konsep Kecemasan

2.5.1. Definisi Kecemasan

Kecemasan adalah reaksi normal terhadap situasi yang sangat menegangkan dalam kehidupan seseorang yang bersifat umum. Kecemasan dapat terjadi sendiri atau berkombinasi dengan tanda-tanda lain dari berbagai gangguan emosional, seperti seseorang merasa takut atau kehilangan kepercayaan diri yang tidak memiliki bentuk atau asal yang jelas (Sutejo, 2018). Pada dasarnya kecemasan merupakan kondisi psikologis seseorang yang penuh dengan rasa takut dan khawatir akan suatu hal yang belum tentu akan terjadi (Muyasaroh, 2020).

Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan kecemasan merupakan suatu respon emosional seseorang yang bersifat umum ditandai dengan perasaan takut dan khawatir terhadap sesuatu yang belum tentu terjadi.

2.5.2. Kecemasan Terhadap Vaksinasi Covid-19

Vaksinasi memberikan kecemasan tersendiri bagi masyarakat. Sumber kekhawatiran masyarakat terhadap vaksinasi Covid-19 yaitu tentang keamanan dan kemanjuran vaksin, efek samping vaksin, kesalahpahaman tentang kebutuhan vaksinasi, kurangnya kepercayaan pada sistem layanan kesehatan, dan kurangnya pengetahuan masyarakat bahwa Covid-19 dapat dicegah dengan vaksin (Halpin, 2019).

Perasaan cemas yang dialami masyarakat dapat membuat masyarakat menjadi ragu dan tidak bersedia melakukan vaksinasi, kecemasan ini sudah terjadi pada masa awal pandemi Covid-19 dan berlanjut saat adanya program pemberian vaksinasi pada masyarakat (Putri dkk, 2021).

2.5.3. Tanda dan Gejala Kecemasan

Jeffrey, Spencer, & Beverly (2013, dalam Sutejo 2018) mengkategorikan gejala kecemasan dalam tiga jenis, yaitu :

1. Gejala fisik dari kecemasan, yaitu gelisah, tremor, banyak berkeringat, *dyspnea*, jantung berdebar, badan lemas.
2. Gejala *behavioural* dari kecemasan, yaitu perilaku menghindar, terguncang, melekat, dan bergantung.
3. Gejala kognitif dari kecemasan, yaitu khawatirkan terhadap sesuatu, merasa terganggu oleh ketakutan akan sesuatu yang terjadi di masa depan, keyakinan bahwa sesuatu yang menakutkan akan segera terjadi, takut tidak mampu mengatasi masalah, merasa bingung, sulit berkonsentrasi, meriang, mudah tersinggung dan marah.

2.5.4. Tingkat Kecemasan

Menurut Lestari (2019) menyatakan bahwa tingkatan kecemasan terdiri dari :

1. Kecemasan ringan

Kecemasan ini berkaitan dengan ketegangan dalam kehidupan sehari-hari dan menyebabkan individu untuk waspada dan meningkatkan persepsinya. Kecemasan ringan dapat memotivasi belajar serta menghasilkan pertumbuhan dan kreativitas.

2. Kecemasan sedang

Memungkinkan individu untuk fokus pada hal penting dan mengesampingkan yang lain sehingga individu mengalami perhatian yang selektif. Kecemasan ini dapat menyebabkan individu mudah tersinggung, tidak sabar, marah dan menangis.

3. Kecemasan berat

Individu fokus pada sesuatu yang detail dan spesifik serta tidak memikirkan hal lain, semua perilaku ditujukan untuk mengurangi ketegangannya. Umumnya individu sering mengeluh pusing, sakit kepala, dan sulit tidur. Pada kecemasan ini individu membutuhkan banyak arahan untuk fokus pada area lain.

4. Panik

Pada tingkatan ini berkaitan dengan keheranan, ketakutan, dan teror karena mengalami kehilangan kendali. Seseorang yang sedang panik tidak dapat melakukan sesuatu walaupun dengan pengarahan. Tanda dan gejala yang dapat terjadi pada situasi ini adalah sulit bernapas, pucat, berteriak dan menjerit.

2.5.5. Faktor Yang Mempengaruhi Kecemasan

Menurut Lestari (2019) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kecemasan, yaitu :

1. Umur

bahwa orang yang lebih muda lebih rentan terhadap stres daripada orang yang lebih tua.

2. Keadaan fisik

Penyakit merupakan salah satu faktor penyebab kecemasan. Seseorang yang menderita suatu penyakit akan lebih rentan terhadap kecemasan daripada orang yang tidak menderita penyakit.

3. Sosial budaya

Cara hidup di masyarakat juga sangat mungkin menimbulkan stres. Seseorang yang memiliki cara hidup yang teratur akan memiliki filosofi hidup yang jelas sehingga pada umumnya lebih sulit untuk mengalami stres. Begitu juga dengan seseorang yang keyakinan agamanya rendah.

4. Tingkat pendidikan

Seseorang yang memiliki pendidikan tinggi akan memberikan respon yang lebih rasional dibandingkan mereka yang berpendidikan rendah atau tidak berpendidikan. Pendidikan yang rendah merupakan faktor pendukung terjadinya kecemasan.

5. Tingkat pengetahuan

Pengetahuan yang rendah menyebabkan seseorang mudah mengalami stres. Seseorang dengan tingkat pengetahuan yang rendah dapat mengalami stress dan kecemasan karena kurangnya informasi yang diperoleh.

2.5.6. Pengukuran Kecemasan

Menurut Lestari (2019) kecemasan dapat diukur menggunakan alat ukur kecemasan yang disebut *HARS (Hamilton Anxiety Rating Scale)*. Skala *HARS* merupakan pengukuran kecemasan berdasarkan munculnya gejala pada individu yang mengalami kecemasan. Skala *HARS* berisi 14 gejala yang terlihat pada individu yang mengalami kecemasan dan setiap item yang diamati diberi 5 level skor antara 0 sampai 4. Dalam penilaian kecemasan menggunakan skala *HARS* terdiri dari 14 item, yaitu :

1. Perasaan Ansietas

Cemas, firasat buruk, takut akan pikiran sendiri, mudah tersinggung.

2. Ketegangan

Merasa tegang, lesu, tidak bisa istirahat tenang, mudah terkejut, mudah menangis, gemetar, gelisah.

3. Ketakutan

Takut gelap, pada orang asing, ditinggal sendiri, pada binatang besar, pada keramaian lalu lintas, pada kerumunan orang banyak.

4. Gangguan tidur

Sukar masuk tidur, terbangun malam hari, tidak nyenyak, bangun dengan lesu, banyak mimpi, mimpi buruk, mimpi menakutkan.

5. Gangguan kecerdasan

Sukar konsentrasi, daya ingat buruk.

6. Perasaan depresi

Hilangnya minat, berkurangnya kesenangan pada hobi, sedih, bangun sejak dini hari, perasaan berubah-ubah sepanjang hari.

7. Gejala somatic (otot)

Sakit dan nyeri otot, kaku, kedutan otot, gigi gemerutuk, suara tidak stabil.

8. Gejala somatik (sensorik)

Tinitus, penglihatan kabur, muka merah atau pucat, merasa lemah, perasaan ditusuk-tusuk.

9. Gejala kardiovaskuler

Takikardia, berdebar, nyeri di dada, denyut nadi mengeras, perasaan lesu atau lemas seperti mau pingsan, detak jantung menghilang (berhenti sekejap).

10. Gejala respiratori

Rasa tertekan atau sempit di dada, perasaan tercekik, sering menarik napas, napas pendek atau sesak.

11. Gejala gastrointestinal

Sulit menelan, perut melilit, gangguan pencernaan, nyeri sebelum dan sesudah makan, perasaan terbakar diperut, rasa penuh atau kembung, mual, muntah, buang air besar lembek, kehilangan berat badan, sukar buang air besar (konstipasi).

12. Gejala urogenital

Sering buang air kecil, tidak dapat menahan air seni, amenorrhoea, menorrhagia, menjadi dingin, ejakulasi praecocks, ereksi hilang, impotensi.

13. Gejala otonom

Mulut kering, muka merah, mudah berkeringat, pusing, sakit kepala, bulu-bulu berdiri.

14. Tingkah laku pada wawancara

Gelisah, tidak tenang, jari gemetar, kerut kening, muka tegang, tonus otot meningkat, napas pendek dan cepat, muka merah.

Cara menilai kecemasan dengan memberikan nilai dan kategori sebagai berikut :

0 = tidak ada gejala

1 = satu dari gejala yang ada

2 = separuh dari gejala yang ada

3 = lebih dari separuh gejala yang ada

4 = semua gejala ada

Cara menentukan derajat dengan menjumlahkan nilai skor dan item, sebagai berikut :

1. Skor <14 = tidak ada kecemasan
2. Skor 14 – 20 = kecemasan ringan
3. Skor 21 – 27 = kecemasan sedang
4. Skor 28 – 41 = kecemasan berat
5. Skor 42 – 56 = panik

2.5.7. Kecemasan KIPI Covid-19

Pandemi Covid-19 saat ini telah menyebabkan perubahan dalam hidup masyarakat dan membuat pemerintah melakukan berbagai upaya untuk menanggulangi penyebaran Covid-19. Salah satu upaya pemerintah untuk memutus rantai penularan Covid-19 yaitu dengan meningkatkan *herd immunity* pada masyarakat melalui program vaksinasi. Namun, program vaksinasi ini masih mengalami hambatan seperti banyaknya informasi *hoax* yang beredar terkait vaksinasi serta pemberitaan yang tidak benar terutama tentang Kejadian Ikutan Pasca Imunisasi (KIPI) vaksin Covid-19 sehingga dapat menimbulkan keraguan dan kecemasan dikalangan masyarakat (Pramesti dkk, 2021).

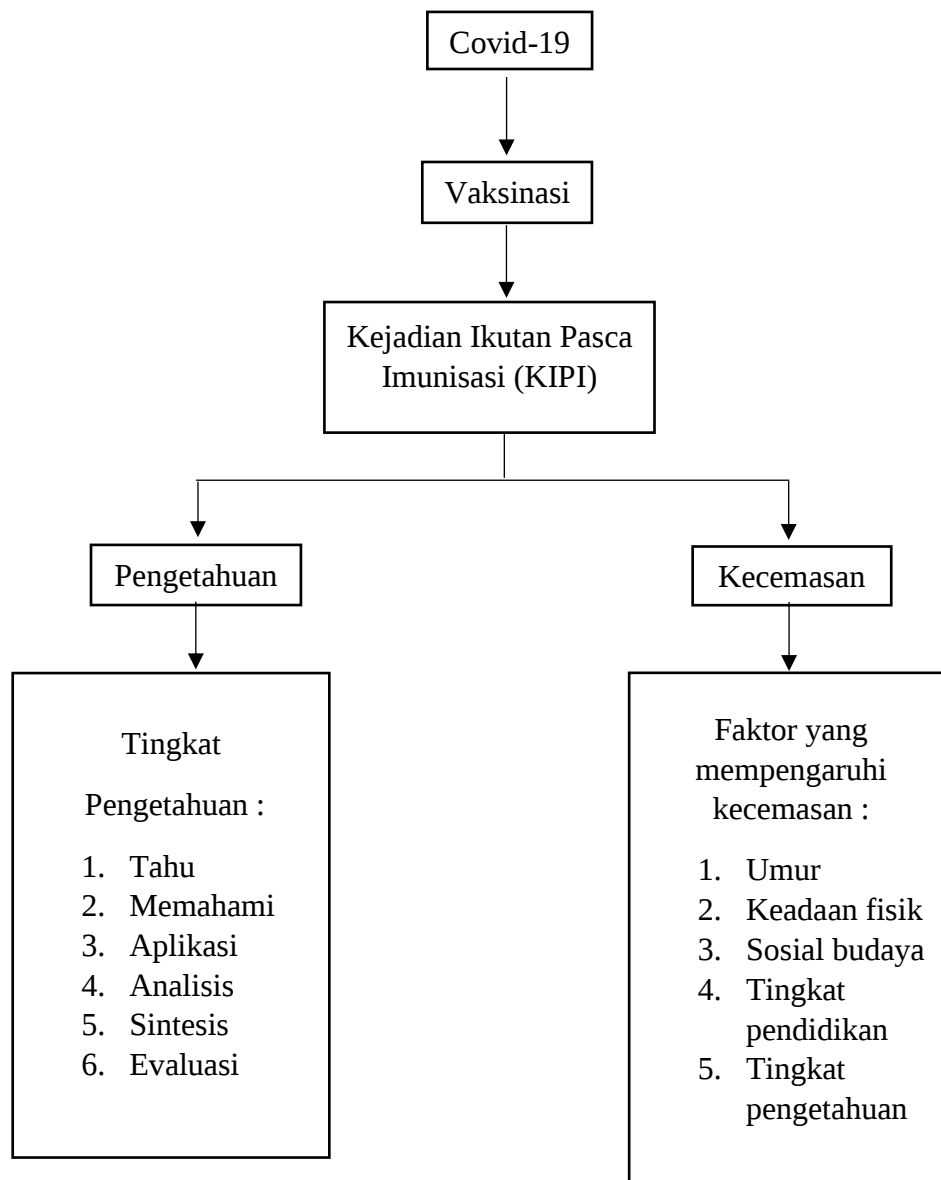
Kecemasan dan ketakutan pada masyarakat semakin meningkat ketika menerima informasi mengenai Kejadian Ikutan Pasca Imunisasi (KIPI) Covid-19 yang diberitakan oleh media massa. Pemberitaan mengenai nyeri di area penyuntikan, nyeri otot, sakit

kepala bahkan kematian akibat penyuntikan Covid-19 semakin memicu kecemasan dan ketakutan yang dialami masyarakat (Kholidiyah dkk, 2021). Berbagai informasi yang salah terkait Kejadian Ikutan Pasca Imunisasi (KIPI) Covid-19 menyebabkan kecemasan pada masyarakat sehingga enggan untuk melakukan vaksinasi karena takut akan dampak dari vaksinasi tersebut.

2. 7. Kerangka Konseptual

Bagan 2.1

Hubungan Pengetahuan Masyarakat dengan Kecemasan Terhadap
Kejadian Ikutan Pasca Imunisasi (KIPI) Covid-19



Sumber : Purba (2021; Notoatmodjo (2018; Lestari (2019); Sutejo (2018)