

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1 Konsep Pengetahuan

2.1.1 Pengertian Pengetahuan

Menurut (Yuliana, 2017), pengetahuan ialah hasil penginderaan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indera yang dimiliki (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Pengetahuan merupakan faktor yang begitu berarti dalam membuat aksi seorang (*over behavior*). Pengetahuan adalah hasil dari “Tahu” serta selanjutnya akan terjalin bila seorang melaksanakan pengindraannya kepada objek lewat panca indra yang dimiliki. Perilaku seseorang dapat didasari oleh pengetahuan (Notoatmodjo, 2014).

Definisi diatas dapat ditarik kesimpulan yaitu pengetahuan adalah hasil dari pengindraan yang sangat dipengaruhi oleh intensitas perhatian dan persepsi terhadap objek, dan merupakan hal yang sangat penting untuk membentuk perlakuan seseorang

Ada 4 macam tingkat pengetahuan yang dikembangkan oleh (Sulaiman, 2015), yaitu pengetahuan deskriptif, pengetahuan kausal, pengetahuan normatif dan pengetahuan esensial. Pengetahuan deskriptif merupakan jenis pengetahuan yang dalam cara penyampaian atau penjelasannya berbentuk secara objektif dengan tanpa adanya unsur subyektivitas. Pengetahuan kausal merupakan

suatu pengetahuan yang memberikan jawaban tentang sebab dan akibat. Pengetahuan normatif yaitu suatu pengetahuan yang senantiasa berkaitan dengan suatu ukuran dan norma atau aturan. Sedangkan pengetahuan esensial adalah suatu pengetahuan yang menjawab suatu pertanyaan tentang hakikat segala sesuatu dan hal ini sudah dikaji dalam bidang ilmu filsafat.

Menurut (Yuliana, 2017), pengetahuan seseorang terhadap objek mempunyai intensitas yang berbeda-beda, dan menjelaskan bahwa ada 6 tingkatan pengetahuan yaitu sebagai berikut:

1. Pengetahuan (*Knowledge*)

Tahu dapat diartikan hanya sebagai recall (ingatan). Seseorang dituntut untuk mengetahui fakta tanpa dapat menggunakannya. “Tahu” merupakan tingkat pengetahuan yang rendah.

2. Pemahaman (*comprehension*)

Memahami suatu objek yaitu bukan sekedar hanya tahu, tidak sekedar dapat menyebutkan saja, tetapi harus bisa menginterpretasikan secara benar tentang objek yang diketahui.

3. Penerapan (*application*)

Aplikasi yaitu kemampuan seseorang yang telah memahami objek tersebut dapat menggunakan dan mengaplikasikan prinsip yang diketahui pada situasi yang lain.

4. Analisis (*Analysis*)

Analisis merupakan kemampuan seseorang untuk menjabarkan dan memisahkan, kemudian mencari hubungan antara komponen-komponen tersebut yang terdapat dalam suatu objek.

5. Sintesis (*synthesis*)

Sintesis yaitu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang telah ada. Sintesis menunjukkan suatu kemampuan seseorang untuk merangkum atau meletakkan dalam suatu hubungan yang logis dari komponen-komponen pengetahuan yang dimiliki.

6. Penilaian (*evaluation*)

Yaitu suatu kemampuan seseorang untuk melakukan penilaian terhadap suatu objek tertentu didasarkan pada suatu kriteria atau norma-norma yang berlaku di masyarakat.

2.1.2 Faktor-faktor yang Memengaruhi Pengetahuan

Menurut (Yuliana, 2017), faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah:

1. Pendidikan

Pendidikan dapat mempengaruhi proses dalam belajar, semakin tinggi pendidikan seseorang, maka semakin mudah seseorang tersebut untuk menerima sebuah informasi. Peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh di dalam

pendidikan formal, akan tetapi dapat diperoleh juga pada pendidikan non formal. Pengetahuan seseorang terhadap suatu objek mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan aspek negatif. Kedua aspek ini menentukan sikap seseorang terhadap objek tertentu. Semakin banyak aspek positif dari objek yang diketahui akan menumbuhkan sikap positif terhadap objek tersebut. pendidikan tinggi seseorang didapatkan informasi baik dari orang lain maupun media massa. Semakin banyak informasi yang masuk, semakin banyak pula pengetahuan yang didapat tentang kesehatan.

2. Media massa/ sumber informasi

Informasi yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun non formal dapat memberikan pengetahuan jangka pendek (*immediate impact*), sehingga menghasilkan perubahan dan peningkatan pengetahuan. Kemajuan teknologi menyediakan bermacam-macam media massa yang dapat mempengaruhi pengetahuan masyarakat tentang informasi baru. Sarana komunikasi seperti televisi, radio, surat kabar, majalah, penyuluhan, dan lain-lain yang mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan opini dan kepercayaan orang.

3. Sosial budaya dan Ekonomi

Kebiasaan dan tradisi yang dilakukan seseorang tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan baik atau tidak. Status ekonomi seseorang juga akan menentukan ketersediaan fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu, sehingga status sosial ekonomi akan mempengaruhi pengetahuan seseorang.

4. Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada disekitar individu baik lingkungan fisik, biologis, maupun sosial. Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan ke dalam individu yang berada pada lingkungan tersebut. Hal tersebut terjadi karena adanya interaksi timbal balik yang akan direspon sebagai pengetahuan.

5. Pengalaman

Pengetahuan dapat diperoleh dari pengalaman pribadi ataupun pengalaman orang lain. Pengalaman ini merupakan suatu cara untuk memperoleh kebenaran suatu pengetahuan.

6. Usia

Usia mempengaruhi daya tangkap dan pola pikir seseorang. Bertambahnya usia akan semakin berkembang pola pikir dan daya tangkap seseorang sehingga pengetahuan yang diperoleh akan semakin banyak.

2.1.3 Pengukuran Tingkat Pengetahuan

Menurut (Arikunto, 2013) pengukuran tingkat pengetahuan dapat dikategorikan menjadi 3 yaitu sebagai berikut:

1. Pengetahuan baik bila responden dapat menjawab 76 – 100% dengan benar dari total jawaban pertanyaan.
2. Pengetahuan cukup bila responden dapat menjawab 56 – 75% dengan benar dari total jawaban pertanyaan.
3. Pengetahuan kurang bila responden dapat menjawab <55% dari total jawaban pertanyaan.

2.2 Konsep Masyarakat

Masyarakat adalah suatu kelompok manusia yang hidup secara bersama-sama di suatu wilayah dan membentuk sebuah sistem, baik semi terbuka maupun semi tertutup, dimana interaksi yang terjadi didalamnya adalah antara individu yang ada dikelompok tersebut (Prawiro, M, 2018).

Secara etimologis kata “masyarakat” berasal dari bahasa Arab yaitu “*musyarak*” yang artinya hubungan (interaksi). Sehingga definisi masyarakat adalah suatu kelompok manusia yang hidup bersama-sama disuatu tempat dan saling berinteraksi dalam komunitas yang teratur.

a. Ciri-ciri masyarakat

1. Berada di wilayah tertentu

Suatu kelompok masyarakat mendiami disuatu wilayah tertentu secara bersama-sama dan memiliki suatu sistem yang mengatur hubungan antar individu.

2. Hidup Secara Berkelompok

Manusia adalah makhluk sosial dan akan selalu membentuk kelompok berdasarkan kebutuhan bersama. Kelompok manusia ini akan semakin besar dan berubah menjadi suatu masyarakat yang saling tergantung satu sama lain.

3. Terdapat Suatu Kebudayaan

Suatu kebudayaan hanya dapat tercipta bila ada masyarakat. Oleh karena itu, sekelompok manusia yang telah hidup bersama dalam waktu tertentu akan melahirkan suatu kebudayaan yang selalu mengalami penyesuaian dan diwariskan secara turun-temurun.

4. Terjadi perubahan

Suatu masyarakat akan mengalami perubahan dari waktu ke waktu karena memang pada dasarnya masyarakat memiliki sifat yang dinamis. Perubahan yang terjadi di masyarakat akan disesuaikan dengan kebudayaan yang sebelumnya telah ada.

5. Terdapat interaksi sosial

Interaksi sosial akan selalu terjadi di dalam suatu masyarakat. Interaksi ini bisa terjadi bila individu-individu saling bertemu satu dengan yang lainnya.

6. Terdapat pemimpin

Aturan dan norma dibutuhkan dalam suatu masyarakat agar kehidupan harmonis dapat terwujud. Untuk itu, maka dibutuhkan

pemimpin untuk menindaklanjuti hal-hal yang telah disepakati sehingga dapat berjalan sebagaimana mestinya.

7. Terdapat stratafikasi sosial

Didalam masyarakat akan terbentuk golongan tertentu, baik berdasarkan tugas dan tanggungjawab maupun religiusitasnya. Dalam hal ini, stratifikasi dilakukan dengan menempatkan individu pada posisi tertentu sesuai dengan keahlian dan kemampuannya.

b. Unsur-Unsur Masyarakat

1. Sekumpulan Orang Banyak

Dalam hal ini, orang banyak (*crowd*) adalah sekelompok orang yang berada disuatu tempat tertentu. Adapun karakteristiknya orang banyak adalah:

- Terbentuk karena adanya suatu pusat perhatian bersama
- Terjadi tanya-jawab disekitar objek yang menjadi pusat perhatian
- Proses terbentuknya membutuhkan waktu lama
- Adanya perasaan sebagai suatu kesatuan

2. Golongan

Pengelompokkan dilakukan didalam masyarakat berdasarkan karakteristik yang dimiliki, baik objektif maupun subjektif. Ciri-ciri suatu golongan mencakup:

- Terdapat perbedaan status dan peran.
- Terdapat pola interaksi yang beragam.

- Terjadi distribusi hak dan kewajiban masing-masing anggota.
- Terdapat sanksi dan penghargaan.

3. Perkumpulan (Asosiasi)

Perkumpulan adalah kesatuan banyak individu yang terbentuk secara sadar dan punya tujuan tertentu yang ingin dicapai. Pembentukan asosiasi dilakukan berdasarkan minat, kepentingan, tujuan, pendidikan, agama dan profesi.

4. Kelompok

Berbeda dengan asosiasi, kelompok merupakan unsur masyarakat yang lebih kecil. Adapun beberapa karakteristiknya adalah sebagai berikut:

- Terdapat struktur, kaidah, dan pola tertentu.
- Terdapat interaksi antar anggota kelompok.
- Adanya kesadaran setiap anggota bahwa mereka adalah bagian dari suatu kelompok.
- Terdapat faktor pengikat, yaitu kepentingan, tujuan, ideologi, nasib dari setiap anggota.

c. Macam-Macam Masyarakat

1. Masyarakat Primitif/Sederhana

Ini adalah jenis masyarakat yang didalamnya belum terjadi perkembangan yang berarti dalam hal ilmu pengetahuan dan teknologi dalam kehidupan mereka. Umumnya masyarakat ini

masih terisolasi dan sangat jarang berinteraksi dengan masyarakat lainnya diluar komunitas mereka.

Adapun ciri-ciri masyarakat primitif/ sederhana adalah sebagai berikut:

- Masyarakatnya masih miskin ilmu dan harta.
- Masih berpatokan kepada budaya nenek moyang.
- Menolak budaya asing didalam komunitasnya.
- Pemimpinnya dipilih berdasarkan garis keturunan.

2. Masyarakat Modern

Ini adalah jenis masyarakat yang sudah mengenal ilmu pengetahuan dan teknologi terbaru, serta menggunakannya sehari-hari. Umumnya masyarakat sangat terbuka dengan hal-hal baru dan sering berinteraksi dengan masyarakat luar.

2.3 Konsep Perilaku Kesehatan

2.5.2 Definisi Perilaku

(Notoatmodjo, 2014) mendefinisikan perilaku sebagai aktivitas atau kegiatan seseorang yang bersangkutan. Sedangkan (Dewi & Wawan, 2013) mendefinisikan perilaku sebagai sebuah respon yang dilakukan individu terhadap stimulus atau tindakan yang dapat diamati dan mempunyai frekuensi spesifik, durasi, dan tujuan baik yang disadari maupun tidak.

2.5.3 Jenis-jenis Perilaku

Teori *stimulus-organisme-respons* (SOR) oleh Skinner yang dikutip Notoatmodjo (2014) mengelompokkan perilaku manusia sebagai berikut:

a. Perilaku pasif/tertutup (*covert behavior*)

Perilaku pasif atau tertutup terjadi apabila respon terhadap stimulus tersebut masih belum dapat diamati oleh orang lain (dari luar) secara jelas. Respon seseorang masih terbatas dalam bentuk perasaan, persepsi, pengetahuan, perhatian, dan sikap terhadap stimulus yang bersangkutan.

b. Perilaku aktif/terbuka (*over behavior*)

Perilaku aktif atau terbuka terjadi apabila respon terhadap stimulus tersebut berupa praktik atau tindakan yang dapat diamati oleh orang lain (dari luar) secara jelas. Respon seseorang terhadap stimulus tersebut sudah dalam bentuk tindakan terbuka atau nyata.

2.5.4 Faktor yang Mempengaruhi Perilaku

Teori (Green, 1980) dalam (Notoatmodjo, 2014) mengemukakan bahwa perilaku dibentuk oleh tiga faktor:

- a. Faktor predisposisi (*predisposing factors*), yaitu pengetahuan, sikap, keyakinan, kepercayaan, nilai-nilai, dan sebagainya.
- b. Faktor pendukung (*enabling factors*), yaitu lingkungan fisik, tersedia atau tidaknya fasilitas dan sarana.

- c. Faktor pendorong (*reinforcing factors*), yaitu pendidikan dan pekerjaan.

2.4 Konsep Covid-19

2.4.1 Pengertian Covid-19

Menurut (WHO, 2020), Covid-19 merupakan penyakit yang disebabkan oleh suatu jenis coronavirus baru yang dapat ditemukan pada hewan dan manusia. Menurut (Sari, 2020) bahwa coronavirus merupakan suatu penyakit ringan sampai berat seperti common cold atau pilek dan penyakit serius seperti MERS dan SARS. Penyakit ini disebabkan oleh keluarga besar virus dengan penularan dari hewan ke manusia dan dari manusia ke manusia. Penyebab dari COVID-19 yaitu SARS-COV2 (*Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2*) yang termasuk dalam keluarga besar coronavirus (Kemenkes, 2020).

2.4.2 Manifestasi Klinis Covid-19

Gejala-gejala yang ditimbulkan dari COVID-19 yaitu pilek, sakit tenggorokan, batuk, dan demam. Gejala ini dapat lebih parah pada sebagian orang dan menimbulkan radang paru atau sulit bernapas serta sebagian kecil kasus COVID-19 berdampak kematian (WHO, 2020). Menurut (Sari, 2020) manifestasi klinis dari COVID-19 ini yaitu demam $> 38^{\circ}\text{C}$, batuk, dan sesak napas yang membutuhkan perawatan (Ahsan, Fadil, & dkk, 2020) bahwa sekitar 80% pasien yang terkena Covid-19 memiliki gejala ringan atau bahkan tanpa gejala. Bagi beberapa pasien dapat menjadi buruk

dengan gejala berat yang berupa pneumonia berat bahkan hingga kematian. Gejala ringan dari Covid-19 hampir sama dengan gejala flu dan masuk angin. Namun pada umumnya gejala Covid-19 memiliki jenis batuk yang kering. Selain itu, penderita Covid-19 juga banyak yang melaporkan mengalami lemas dan nyeri otot.

2.4.3 Cara Penyebaran Covid-19

Penyebaran Covid-19 dapat dengan mudah menyebar melalui kontak erat dengan orang yang terinfeksi Covid-19 (WHO, 2020). Droplet yang keluar dari hidung ataupun mulut pada saat penderita batuk atau bersin dapat menjadi penyebab penularan covid-19. Kemudian jika terdapat orang lain yang terkena droplet tersebut dan menyentuh bagian mata, hidung ataupun mulutnya maka orang tersebut dapat terinfeksi Covid-19. Selain itu, orang lain juga dapat tertular dengan menghirup droplet dari penderita (Kemenkes, 2020). Covid-19 memiliki selang waktu yang berlangsung antara pajanan terhadap virus hingga gejala-gejala pertama kali muncul dari 1-14 hari dengan rata-rata 5 hari hingga bergejala (Ahsan, Fadil, & dkk, 2020).

2.5 Konsep Vaksinasi Covid-19

2.5.1 Definisi Vaksin Covid-19

Vaksin berasal dari Bahasa latin *vacca* yang berarti sapi dan *vaccinia* yang berarti cacar sapi. Vaksin adalah suatu bahan antigenik yang berguna untuk menciptakan kekebalan aktif pada

suatu penyakit. Hal ini menjadikan vaksin dapat mencegah atau mengurangi pengaruh infeksi dari organisme alami ataupun organisme liar. Vaksin dapat berupa virus ataupun bakteri yang sudah dilemahkan dan dapat berupa organisme mati atau hasil-hasil pemurniannya. Jika terdapat serangan pathogen seperti virus, bakteri ataupun toksin maka vaksin akan mempersiapkan sistem kekebalan tubuh manusia atau hewan. Dengan pemberian vaksin manusia dapat merangsang sistem imunologi tubuh sehingga membentuk antibodi yang dapat melindungi tubuh dari penyakit (Ahyar & Muzir, 2019).

Vaksinasi adalah suatu cara sederhana, aman serta efektif dalam melindungi orang dari suatu penyakit yang berbahaya. Dengan vaksinasi dapat menciptakan sistem kekebalan tubuh terhadap infeksi penyakit tertentu dan vaksinasi dapat memperkuat sistem kekebalan tubuh. Vaksin mengandung virus atau bakteri yang telah dilemahkan atau dimatikan guna untuk menciptakan sistem kekebalan tubuh. Akan tetapi vaksin tidak menyebabkan penyakit ataupun beresiko terjadinya komplikasi. Pemberian vaksin dapat berupa suntikan, oral, dan disemprotkan ke hidung (WHO, 2020).

Dalam pencegahan COVID-19 Indonesia mengembangkan vaksin yang ideal untuk pencegahan infeksi SARSCoV-2 yaitu dengan menggunakan berbagai platform seperti vaksin inaktivasi (*inactivated virus vaccines*), vaksin virus yang dilemahkan (*live*

attenuated), vaksin vector virus, vaksin asam nukleat, *virus-like vaccine*, dan vaksin subunit protein.

2.5.2 Tujuan Vaksinasi Covid-19

Menurut (Dirjen P2P Kemenkes RI, 2021) vaksinasi covid-19 bertujuan untuk:

- a. Mengurangi transmisi/penularan dari Covid-19
- b. Menurunkan akan kesakitan dan angka kematian akibat dari Covid-19
- c. Meningkatkan kekebalan tubuh
- d. Melindungi masyarakat dari Covid-19 sehingga masyarakat mampu produktif secara sosial dan ekonomi.

2.5.5 Manfaat Vaksinasi Covid-19

Vaksin Covid-19 bermanfaat untuk memberi perlindungan tubuh agar tidak jatuh sakit akibat Covid-19 dengan cara menimbulkan atau menstimulasi kekebalan spesifik dalam tubuh dengan pemberian vaksin (Kemenkes RI, 2021).

Adapun manfaat lain dari vaksin Covid-19 ini adalah:

- a. Menciptakan Respons Antibodi

Manfaat vaksin Covid-19 yang pertama adalah menciptakan respon antibody untuk system kekebalan tubuh. Saat disuntik vaksin, sel B akan menempel pada permukaan virus Corona yang sudah dimatikan dan mencari fragmen yang cocok. Sel T membantu mencocokkan fragmen dengan sel B. jika ada yang

cocok, sel B akan berkembang biak dan menghasilkan antibody untuk kekebalan tubuh.

b. Mencegah terkena Virus Covid-19

Manfaat vaksin Covid-19 yang lainnya adalah mencegah virus masuk ke dalam tubuh. Suntikan vaksin akan merangsang sel tubuh manusia, terutama sel B yang memproduksi immunoglobulin. Akibatnya, tubuh individu akan kebal pada SARS-CoV-2.

c. Menghentikan virus

Manfaat vaksin Covid-19 yang berikutnya adalah menghentikan virus menyebar ke seluruh tubuh. Vaksin akan merangsang imun tubuh yang dihasilkan oleh sel B dan menghentikan virus Covid-19 masuk ke dalam tubuh.

d. Melindungi orang-orang di sekitar kita

Jika kita menerima vaksin, otomatis tubuh akan terlindungi dari serangan virus covid-19.

2.5.3 Tahapan Pelaksanaan

Kelompok prioritas penerima vaksin yaitu penduduk yang berdomisili di Indonesia dengan usia ≥ 18 tahun. Adapun kelompok penduduk usia di bawah 18 tahun dapat diberikan vaksinasi apabila telah tersedia data keamanan vaksin yang memadai dan tersedianya persetujuan penggunaan pada masa darurat. Dengan mempertimbangkan ketersediaan, waktu kedatangan dan profil

keamanan vaksin maka pelaksanaan vaksinasi Covid-19 dilaksanakan dalam 4 tahapan yaitu:

- a. Tahap 1 (Januari – April 2021) dengan sasaran tenaga kesehatan, asisten tenaga kesehatan, tenaga penunjang serta mahasiswa yang sedang menjalani pendidikan profesi kedokteran yang bekerja pada fasilitas pelayanan kesehatan.
- b. Tahap 2 (Januari – April 2021) dengan sasaran petugas pelayanan publik yaitu Tentara Nasional Indonesia (TNI), Kepolisian Negara Republik Indonesia, aparat hukum, dan petugas pelayanan publik lainnya (petugas bandara/pelabuhan/stasiun/terminal), perbankan, perusahaan listrik negara, perusahaan daerah air minum, dan petugas lainnya yang terlibat secara langsung dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat serta kelompok lanjut usia (≥ 60 tahun).
- c. Tahap 3 (April 2021 – Maret 2022) dengan sasaran masyarakat rentan dari aspek geospasial, sosial, dan ekonomi.
- d. Tahap 4 (April 2021 – Maret 2022) dengan sasaran masyarakat dan pelaku perekonomian lainnya dengan pendekatan kluster sesuai dengan ketersediaan vaksin (Dirjen P2P Kemenkes RI, 2021).

2.5.4 Jenis-jenis Vaksin Covid-19

Badan Pengawas Obat dan Makanan Indonesia sudah memberikan izin penggunaan darurat pada 10 jenis vaksin Covid-19, yaitu Sinovac, AstraZeneca, Sinopharm, Moderna, Pfizer, Novavax, Sputnik-V, Janssen, Convidencia dan Zifivax.

2.5.5 Dosis dan Cara Pemberian Vaksin Covid-19

Platform	Jenis Vaksin Covid-19	Jumlah Dosis	Interval Minimal Pemberian antar Dosis	Cara Pemberian
Inactivated virus	Sinovac	2 (0,5 ml per dosis)	28 hari	Intramuskular
Inactivated virus	Sinopharm	2 (0,5 ml per dosis)	21 hari	Intramuskular
Viral vector (non-replicating)	AstraZeneca	2 (0,5 ml per dosis)	12 minggu	Intramuskular
Protein subunit	Novavax	2 (0,5 ml per dosis)	21 hari	Intramuskular
RNA based vaccine	Moderna	2 (0,5 ml per dosis)	28 hari	Intramuskular
RNA based vaccine	Pfizer	2 (0,3 ml per dosis)	21 – 28 hari	Intramuskular
	Janssen	1 (0,5 ml per dosis)	-	Intramuskular

Viral vector (non-replicating)	Sputnik V	2 (0,5 ml per dosis)	21 hari	Intramuskular
Viral vector (non-replicating)	Convidencia	Dosis tunggal (0,5 ml per dosis)	-	Intramuscular
Viral vector (non-replicating)	Zifivac	3 (0,5 ml per dosis)	30 hari	Intramuskular
Rekombinan protein subunit				

Jenis-Jenis Vaksin 1

Sumber: (Kemenkes, 2020)

2.5.6 Kriteria Pemberian Vaksin Covid-19

Dalam pemberian vaksin COVID-19 ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan, seperti upaya untuk mencapai herd immunity serta keamanan dan manfaat vaksin. Penyintas Covid-19 dapat diberikan vaksin Covid-19, jika sudah sembuh minimal 3 bulan. Vaksin Covid-19 dapat diberikan pada individu usia 18-59 tahun, kecuali pada individu yang memiliki kriteria berikut:

1. Reaksi alergi berupa anafilaksis dan reaksi alergi berat akibat komponen yang terkandung dalam vaksin Covid-19.
2. Individu yang sedang mengalami infeksi akut.
3. Individu dengan penyakit imunodefisiensi primer

Vaksin Covid-19 dapat juga diberikan kepada individu yang berusia ≥ 59 tahun, kelayakan vaksin Covid-19 ditentukan oleh kondisi *frailty* (kerapuhan) yang diperoleh dari kuesioner RAPUH:

1. Resistensi
2. Aktivitas
3. Penyakit lebih dari empat
4. Usaha berjalan
5. Hilangnya berat badan

2.5.7 Kejadian Ikutan Pasca Imunisasi (KIPI)

Kejadian ikutan pasca imunisasi (KIPI) merupakan kejadian medik yang terjadi setelah imunisasi yang diperkirakan berhubungan dengan imunisasi. Kejadian ini dapat berupa reaksi vaksin, kesalahan prosedur, koinsiden, reaksi kecemasan, atau hubungan kausal yang tidak dapat ditentukan. Umumnya tidak ada perbedaan mendasar KIPI vaksin Covid-19 dengan vaksin yang lain.

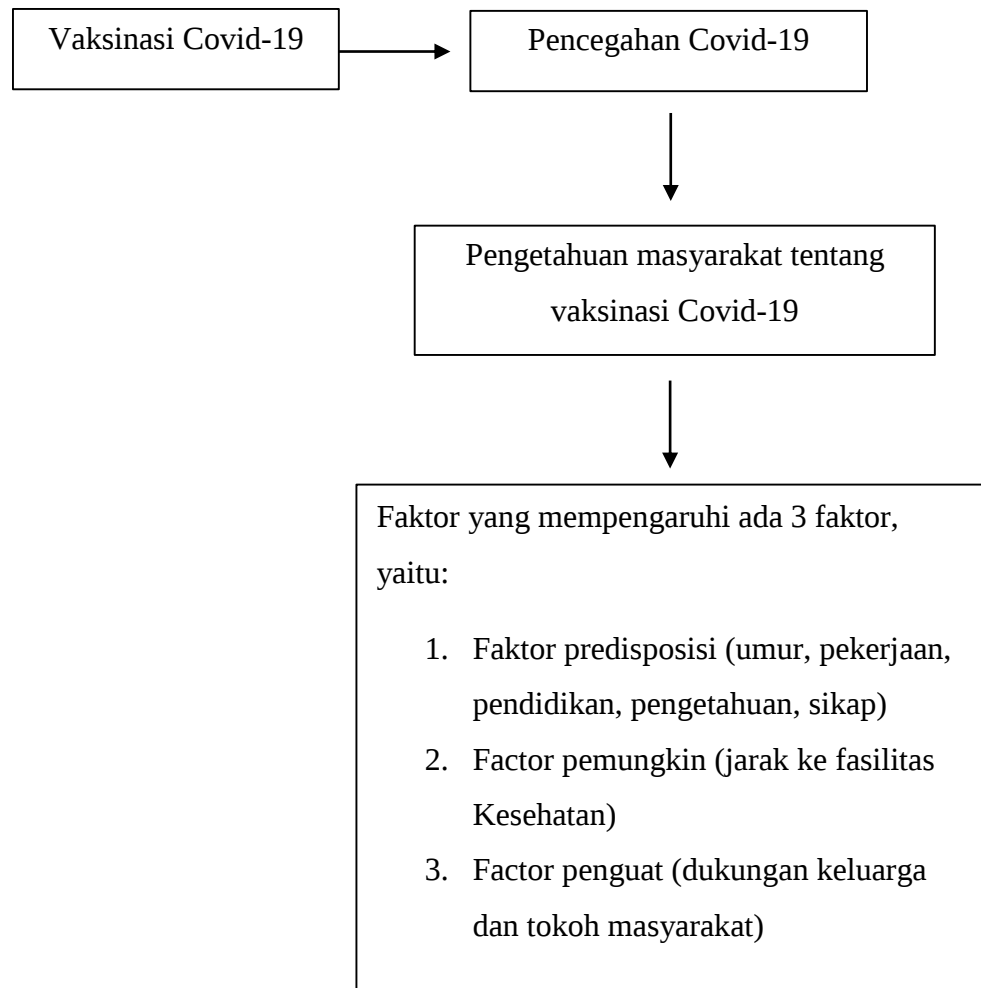
Vaksin memicu kekebalan tubuh dengan menyebabkan sistem kekebalan tubuh penerima bereaksi terhadap antigen yang terkandung dalam vaksin. Reaksi lokal dan sistemik seperti nyeri pada tempat suntikan atau demam dapat terjadi sebagai bagian dari respons imun. Komponen vaksin lainnya (misalnya bahan

pembantu, penstabilan, dan pengawet) juga dapat memicu reaksi. Vaksin yang berkualitas adalah vaksin yang menimbulkan reaksi ringan seminimal mungkin namun tetap memicu respons imun terbaik. Frekuensi terjadinya reaksi ringan vaksin ditentukan oleh jenis vaksin.

Vaksin yang digunakan dalam program vaksin COVID-19 ini masih termasuk vaksin baru sehingga untuk menilai keamanannya perlu dilakukan surveilans pasif Kejadian Ikutan Pasca Imunisasi (KIPI) dan surveilans aktif Kejadian Ikutan dengan Perhatian Khusus (KIPK). Beberapa vaksin COVID-19 dapat memunculkan KIPI, beberapa gejala yang dapat dirasakan seperti pusing, mual, nyeri otot (myalgia), nyeri sendi (arthralgia), nyeri ditempat suntikan, kelelahan, malaise (rasa tidak nyaman dan kurang enak badan), dan demam.

2.6 Kerangka Teori

Bagan Kerangka Teori Pengetahuan Vaksinasi Covid-19



(Yuliana, 2017)