

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Cedera

2.1.1 Pengertian Cedera

Cedera adalah dampak dari suatu agen eksternal yang menimbulkan kerusakan, baik fisik maupun mental (Manalu et al., 2023a). Cedera pada anak biasanya berawal dari rasa ingin tahu anak yang tinggi dan melakukan sesuatu yang tidak sesuai kemampuan yang dapat menyebabkan bahaya (Wijaya & Supriyono, 2023). *World Health Organization* (WHO) menggambarkan cedera sebagai suatu peristiwa yang di sebabkan oleh dampak dari suatu agen eksternal secara tiba-tiba dan dengan cepat menyebabkan kerusakan baik fisik maupun mental (Umami & Arnianti, 2021). Cedera tersebut meliputi terkena air panas, terpeleset, terkena pisau, keracunan, tenggelam, tersedak, jatuh, biasanya karena kurangnya pengawasan orang tua terhadap anaknya (Rahmawati *et al.*, 2024).

2.1.2 Jenis Cedera

a. Luka memar

Luka memar adalah cedera yang terjadi akibat pecahnya pembuluh darah kecil di bawah kulit, biasanya disebabkan oleh benturan. Cedera ini umum terjadi pada anak-anak saat mereka bermain atau berolahraga (Wijaya & Supriyono, 2023).

b. Luka Robek

Luka robek adalah jenis cedera terbuka yang dapat disebabkan oleh benda tajam seperti pisau atau kaca (Riamah *et al.*, 2023).

c. Luka Bakar

Luka bakar dapat terjadi akibat kontak dengan sumber panas, seperti air panas atau api. Anak-anak sangat rentan terhadap jenis cedera ini karena rasa ingin tahu mereka (Oktavia & Susanti, 2023).

d. Keracunan

Keracunan dapat terjadi jika anak mengonsumsi zat berbahaya, baik itu makanan yang terkontaminasi atau bahan kimia rumah tangga. Kurangnya pengawasan orang tua menjadi faktor risiko utama (Mahardika & Mutalazimah, 2024).

e. Tenggelam dan Tersedak

Tenggelam dan tersedak adalah jenis cedera fatal yang dapat terjadi di kolam renang atau saat makan. Pengawasan yang ketat diperlukan untuk mencegah kejadian ini (I. Azizah, 2024).

2.1.3 Klasifikasi Cedera

Klasifikasi cedera sebagai berikut:

a. Cedera Ringan

Cedera yang tidak diikuti perusakan yang berarti pada jaringan tubuh kita, misalnya kekakuan otot dan kelelahan. Pada cedera ringan biasanya tidak diperlukan pengobatan apapun, dan cedera akan sembuh dengan sendirinya setelah beberapa waktu (Mahardika, 2024).

b. Cedera Berat

Cedera yang serius, dimana pada cedera tersebut terdapat kerusakan jaringan tubuh, misalnya robeknya otot atau ligamen maupun patah tulang. Kriteria cedera berat:

- 1) Kehilangan substansi atau kontinuitas
- 2) Rusaknya atau robeknya pembuluh darah
- 3) Peradangan lokal (ditandai oleh kalor/panas, rubor/kemerahan, tumor/bengkak, dolor/nyeri, fungsiolesi/tidak dapat digunakan secara normal) (Usman *et al.*, 2021).

2.1.4 Dampak Cedera

Cedera pada anak, bila tidak ditangani dengan benar, dapat menimbulkan konsekuensi jangka panjang baik secara fisik, psikologis, maupun sosial. Dampak fisik dapat berupa infeksi luka, kecacatan permanen, dan keterbatasan fungsi tubuh (Rahmawati *et al.*, 2024). Selain dampak fisik yang dirasakan oleh anak usia sekolah, mereka juga merasakan dampak secara psikologis diantaranya adalah Post Traumatic Syndrome Disorder (PTSD), Phobia dan cemas (Usmana *et al.*, 2021). Cedera berulang juga dapat mengganggu proses tumbuh kembang dan pembelajaran anak (Kusumaningrum *et al.*, 2025).

2.1.5 Pencegahan Cedera

Pencegahan cedera pada anak usia dini merupakan langkah penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman dan mendukung tumbuh kembang anak. Anak usia TK berada dalam tahap eksplorasi aktif dan belum memiliki kemampuan mengenali risiko dengan baik, sehingga pendekatan pencegahan harus dilakukan secara menyeluruh dan sistematis, mencakup lingkungan, perilaku anak, dan kompetensi pendamping (Lestyoningsih & Lindawati, 2022).

a. Pencegahan melalui Penataan Lingkungan

Lingkungan fisik tempat anak belajar dan bermain memiliki peran besar dalam mencegah cedera. Fasilitas sekolah seperti lantai, tangga, taman bermain, dan alat peraga harus didesain dengan memperhatikan standar keamanan anak. Studi dari Nurhayati (2023) menegaskan bahwa area bermain yang luas dan bebas hambatan fisik terbukti menurunkan risiko jatuh dan luka saat anak beraktivitas motorik kasar. Penambahan material empuk pada area berisiko tinggi, seperti lantai karet atau matras di bawah perosotan, juga efektif dalam mengurangi dampak cedera.

b. Pengawasan dan Peran Guru

Pengawasan yang konsisten oleh guru atau pendidik sangat penting untuk mencegah cedera. Anak usia dini tidak mampu mengevaluasi situasi berbahaya secara mandiri, sehingga peran guru sebagai pengawas utama tidak bisa digantikan. Guru yang memiliki pengetahuan tentang manajemen risiko dan perilaku anak lebih mampu mendeteksi potensi bahaya dan mencegah terjadinya kecelakaan (Lestyoningsih & Lindawati, 2022). Pengawasan aktif juga harus dibarengi dengan penguatan komunikasi antara guru dan anak terkait aturan bermain yang aman.

c. Edukasi Keselamatan kepada Anak

Memberikan edukasi tentang keselamatan kepada anak-anak sejak dini merupakan bagian dari strategi pencegahan jangka panjang.

Materi edukasi dapat berupa pengenalan tanda bahaya, aturan bermain yang aman, serta pentingnya meminta bantuan orang dewasa saat merasa tidak nyaman. Menurut Kristiyanti *et al.*, (2024), menunjukkan bahwa program pembelajaran keselamatan berbasis permainan dan simulasi sederhana efektif meningkatkan pemahaman anak terhadap risiko cedera.

d. Pelatihan Pertolongan Pertama bagi Guru

Pelatihan pertolongan pertama pada guru menjadi bagian tak terpisahkan dari upaya pencegahan cedera. Guru yang dilatih akan memiliki kesiapan dalam menangani situasi darurat secara cepat dan tepat, sehingga risiko keparahan cedera dapat diminimalisir. Menurut Lestyoningsih & Lindawati, (2022), mencatat bahwa guru yang mengikuti pelatihan memiliki tingkat respons yang lebih tinggi dan tepat dalam menghadapi insiden cedera dibandingkan yang belum pernah mengikuti pelatihan serupa.

2.2 Konsep Pertolongan Pertama

2.2.1 Pengertian Pertolongan Pertama

Pertolongan pertama (*first aid*) adalah penanganan atau perawatan awal dari terjadinya suatu penyakit atau kecelakaan. Hal ini dapat biasanya dilakukan oleh orang yang bukan ahli dalam menangani kejadian sakit atau cedera, sampai menunggu pengobatan definitif dapat diakses (Huda *et al.*, 2021). Pemberian pertolongan harus secara cepat dan tepat dengan menggunakan sarana dan prasarana yang ada di tempat kejadian (Yunus *et al.*, 2023). Pertolongan pertama adalah suatu pertolongan yang dilakukan secara

cepat dan bersifat sementara waktu yang diberikan kepada seseorang yang mengalami keadaan gawat darurat, luka, atau terserang penyakit mendadak (Tandi & Sudharmono, 2022).

2.2.2 Tujuan Pertolongan Pertama

Menurut Imardiani, (2023), tujuan utama pertolongan pertama adalah sebagai berikut:

- a. Mempertahankan penderita tetap hidup atau terhindar dari maut.
- b. Membuat keadaan penderita tetap stabil.
- c. Mengurangi rasa nyeri, ketidak-nyamanan dan rasa cemas.
- d. Menghindarkan kecacatan yang lebih parah.

2.2.3 Jenis Tindakan Pertolongan Pertama

Jenis tindakan pertolongan pertama pada anak TK bervariasi tergantung jenis cedera yang dialami. Beberapa tindakan umum meliputi:

- a. Membersihkan luka ringan dengan air bersih dan antiseptik
- b. Memberikan kompres dingin untuk memar atau bengkak
- c. Menstabilkan anggota tubuh yang terkilir
- d. Posisi pemulihan untuk anak yang pingsan atau kehilangan kesadaran ringan
- e. Teknik Heimlich (khusus pada kasus tersedak makanan)

Ketepatan dan kecepatan dalam melakukan langkah-langkah ini sangat memengaruhi hasil pemulihan (Ernawati *et al.*, 2021).

2.2.4 Peran Guru dalam Memberikan Pertolongan Pertama

Guru di tingkat taman kanak-kanak (TK) memiliki posisi strategis sebagai penolong pertama ketika anak mengalami cedera. Namun, kemampuan guru sangat dipengaruhi oleh tingkat pengetahuan dan pengalaman dalam menangani kondisi darurat (Lukita *et al.*, 2021). Penelitian menunjukkan bahwa mayoritas guru TK belum mendapatkan pelatihan formal mengenai prosedur pertolongan pertama dan merasa tidak percaya diri dalam mengambil tindakan (Apriani *et al.*, 2025). Guru yang tidak memahami prosedur yang benar berisiko melakukan kesalahan penanganan yang dapat memperburuk kondisi korban.

2.3 Konsep Pengetahuan

2.3.1 Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan adalah segala sesuatu yang seseorang ketahui, seperti keahlian atau informasi terkait suatu hal, misalnya mata pelajaran. Pengetahuan juga dapat diartikan sebagai pengalaman yang dimiliki seseorang (Ridwan *et al.*, 2021). Pengetahuan muncul setelah seseorang memahami sesuatu melalui proses penginderaan terhadap suatu objek (Setyorini *et al.*, 2021). Penginderaan ini terjadi melalui panca indera manusia, yaitu mata, telinga, hidung, kulit, dan lidah. Sebagian besar pengetahuan yang dimiliki manusia didapatkan melalui indera penglihatan dan pendengaran (Prayoga *et al.*, 2024).

2.3.2 Tingkat Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo, pengetahuan merupakan aspek penting dalam membentuk tindakan seseorang. Pengetahuan ini termasuk dalam

domain kognitif yang memiliki enam tingkatan, yaitu tahu (*know*), memahami (*comprehension*), aplikasi (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*) (Engko *et al.*, 2023).

a. Tahu (*know*)

Tahu berarti mengingat kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Pengetahuan di tingkat ini mencakup kemampuan untuk mengingat (*recall*) informasi spesifik dari bahan yang telah dipelajari atau rangsangan yang diterima (Wijayanti *et al.*, 2024).

b. Memahami (*comprehension*)

Memahami adalah kemampuan untuk menjelaskan materi yang telah diketahui secara benar dan mampu menginterpretasikannya. Orang yang paham suatu materi dapat menjelaskan, memberi contoh, menyimpulkan, dan memprediksi terkait objek yang dipelajari (Muyassaroh & Fatmayanti, 2021).

c. Aplikasi (*application*)

Aplikasi berarti kemampuan menggunakan materi yang telah dipelajari dalam situasi nyata. Ini mencakup penggunaan hukum, rumus, metode, atau prinsip dalam berbagai konteks atau kondisi yang berbeda (Harefa & Lase, 2022).

d. Analisis (*analysis*)

Analisis adalah kemampuan menjabarkan materi atau objek menjadi bagian-bagian kecil yang tetap saling terkait dalam struktur tertentu. Kemampuan ini terlihat dari aktivitas seperti menggambarkan, membedakan, memisahkan, dan mengelompokkan (Y. Lestari & Attamimi, 2023).

e. Sintesis (*synthesis*)

Sintesis adalah kemampuan untuk menggabungkan berbagai bagian menjadi sebuah bentuk baru. Ini mencakup kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari berbagai formulasi yang sudah ada (Rustandi *et al.*, 2022).

f. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi adalah kemampuan untuk menilai atau memberikan justifikasi terhadap suatu materi atau objek berdasarkan kriteria tertentu, baik yang ditentukan sendiri maupun yang sudah ada (Rohmah *et al.*, 2024).

2.3.3 Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Pengetahuan seseorang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni:

a. Pendidikan

Tingkat pendidikan seseorang sangat memengaruhi kemampuannya dalam memahami informasi. Semakin tinggi pendidikan yang ditempuh, semakin mudah seseorang menangkap informasi baru (Windani *et al.*, 2022).

b. Usia

Bertambahnya usia juga berperan dalam mempermudah pemahaman terhadap informasi. Orang yang lebih dewasa cenderung lebih mudah menerima dan mengolah pengetahuan dengan baik (Nisa *et al.*, 2023).

c. Pengalaman

Pengalaman adalah salah satu cara untuk memperoleh pengetahuan. Pengalaman mencakup peristiwa yang pernah dialami seseorang saat berinteraksi dengan lingkungannya. Orang yang memiliki pengalaman

sebelumnya biasanya lebih sadar akan pentingnya informasi baru, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan secara positif (Mulia, 2024).

d. Lama bekerja

Durasi atau lama seseorang bekerja juga memengaruhi pengetahuannya. Semakin lama seseorang berkecimpung dalam suatu pekerjaan, semakin banyak pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman kerja tersebut (Ilim *et al.*, 2024).

e. Motivasi

Motivasi menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan pengetahuan. Ketika seseorang memiliki motivasi yang tinggi, mereka cenderung lebih semangat untuk belajar dan mencari tahu, sehingga pengetahuannya akan bertambah (Rahman, 2021).

f. Media massa

Perkembangan teknologi memberikan akses yang lebih luas terhadap berbagai media massa. Media ini menjadi sumber informasi yang efektif untuk menambah wawasan dan pengetahuan seseorang (Silvia *et al.*, 2021).

2.3.4 Cara Mengukur Pengetahuan

Pengetahuan dapat diukur melalui wawancara ataupun pengisian kuisisioner mengenai topik yang ingin diukur dari responden (Azhari *et al.*, 2022).

2.4 Konsep Lama Kerja

2.4.1 Pengertian Lama Kerja

Lama kerja merujuk pada durasi atau rentang waktu seseorang bekerja di sebuah instansi, kantor, atau tempat usaha tertentu. Lama kerja juga

bisa diartikan sebagai waktu yang telah dilalui sejak seseorang mulai bekerja hingga saat ini. Secara sederhana, lama kerja adalah periode waktu yang cukup panjang di mana seseorang aktif bekerja di suatu tempat usaha hingga mencapai batas waktu tertentu. Lama kerja mencakup akumulasi aktivitas kerja yang dilakukan dalam jangka waktu yang lama (Sa'adah *et al.*, 2021).

2.4.2 Klasifikasi Lama Kerja

Menurut Qurrotu & Noviana, (2021), lama kerja dikategorikan menjadi 2 yaitu:

- a. Lama kerja kategori baru ≤ 3 tahun
- b. Lama kerja kategori lama >3 tahun.

2.5 Konsep Guru

2.5.1 Pengertian Guru

Menurut UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen BAB I Pasal 1, guru didefinisikan sebagai pendidik profesional yang bertugas mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik dalam pendidikan formal, mulai dari pendidikan anak usia dini hingga pendidikan dasar dan menengah (Nurzannah, 2022). Guru adalah seorang pengajar yang dipercaya dan dijadikan teladan oleh peserta didik serta masyarakat di sekitarnya. Maksud "digugur" adalah bahwa peserta didik percaya dan yakin pada apa yang disampaikan oleh guru, sementara "ditiru" berarti guru menjadi contoh yang baik bagi peserta didik dalam hal adab, akhlak, dan sopan santun (Atin Sri Handayani *et al.*, 2023). Guru memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pendidikan, yaitu mengembangkan semua aspek kepribadian dan kemampuan manusia, baik

dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Fatmawati, 2021). Seorang guru dapat dianggap sebagai guru yang baik jika mampu menjadi motivator bagi peserta didiknya, membimbing dan mendidik dengan baik, serta mendorong siswa untuk menciptakan karya, budaya positif, dan kreativitas. Guru juga berperan membantu siswa menjadi lebih dewasa, memberikan teladan yang baik, dan mempersiapkan mereka untuk melampaui potensi diri mereka (Prihartini, Hasnah, & Ds, 2019 dalam (Munawir *et al.*, 2022).

2.5.2 Peran Guru

Menurut Anggraeni & Effane, (2022), guru memiliki peran yaitu sebagai berikut:

a. Guru sebagai pendidik

Guru adalah sosok yang menjadi panutan bagi siswa dan lingkungan sekitarnya. Untuk menjadi guru, seseorang harus memiliki standar kualitas tertentu, termasuk tanggung jawab, kemandirian, kewibawaan, dan kedisiplinan, yang bisa dijadikan teladan oleh siswa. Selain itu, guru juga memberikan materi pelajaran kepada siswa. Proses belajar mengajar dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti kedewasaan, motivasi, hubungan antara siswa dan guru, kebebasan dalam belajar, keterampilan komunikasi, dan rasa aman. Jika faktor-faktor ini terpenuhi, kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Guru harus mampu menjelaskan materi pelajaran dengan jelas dan membantu siswa menyelesaikan berbagai masalah.

b. Guru sebagai sumber belajar

Guru berperan sebagai sumber utama informasi, terutama dengan kemampuan menguasai mata pelajaran yang diajarkan. Ketika siswa bertanya, guru harus bisa menjawab dengan cepat menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, terutama bagi siswa sekolah dasar yang belum memahami kata-kata rumit. Contohnya, kata "implementasi" lebih baik diganti dengan kata "dipraktikkan" agar lebih mudah dipahami. Guru juga bertanggung jawab menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di kelas, seperti seorang kapten kapal yang memastikan perjalanan berjalan lancar dan aman.

c. Guru sebagai fasilitator dan pemandu wisata

Sebagai fasilitator, guru membantu siswa memahami materi pelajaran dengan mudah, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Guru juga menyediakan media pembelajaran atau alat bantu seperti alat peraga. Sebagai pemandu wisata, guru menggunakan ilmu dan pengalamannya untuk membimbing siswa dalam "perjalanan" yang bukan hanya fisik, tetapi juga mental, kreatif, moral, emosional, dan spiritual.

d. Guru sebagai Konselor

Konselor adalah seseorang yang memiliki keahlian dalam bidang pelayanan konseling, sebagai tenaga profesional. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Konselor /kon-se-lor-/ adalah orang yang melayani konseling; penasihat; penyuluh. Sebagai konselor, guru membimbing siswa dan orang tua meskipun tidak memiliki pendidikan khusus di bidang konseling. Guru membantu siswa membuat

keputusan yang tepat dan memberikan dukungan. Agar dapat menjalankan peran ini, guru perlu memahami psikologi kepribadian.

e. Guru sebagai Inovator dan Motivator

Guru mengubah pengalaman masa lalu menjadi pelajaran bermakna bagi siswa. Karena guru memiliki pengalaman lebih banyak dibanding siswa, mereka bertugas membagikan pengalaman tersebut dalam cara yang relevan dengan zaman modern. Sebagai motivator, guru berperan penting dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Motivasi siswa bisa berasal dari dalam diri (motivasi intrinsik) maupun dari luar (motivasi ekstrinsik), dan guru membantu menumbuhkan kedua jenis motivasi ini.

1) Motivasi intrinsik

Motivasi jenis ini berasal dari dalam diri individu, bukan karena dipaksa oleh orang lain, melainkan atas kemauan sendiri.

2) Motivasi eksternal

Motivasi jenis ini muncul dari pengaruh luar, baik ajakan, perintah atau tekanan dari orang lain, sehingga siswa mau melakukan atau mempelajari sesuatu dalam kondisi tersebut.

f. Guru sebagai pelatih

Proses pembelajaran sering kali melibatkan latihan keterampilan, baik dalam hal intelektual maupun motorik. Dalam hal ini, guru memiliki peran sebagai pelatih yang membantu siswa mengembangkan keterampilan tersebut. Peran ini semakin ditekankan dalam kurikulum berbasis kompetensi (seperti Kurikulum 2004). Guru yang kurang berpengalaman mungkin tidak mampu mendemonstrasikan

keterampilan dasar dengan baik atau memenuhi standar yang diharapkan. Selain mengajar di kelas, guru juga perlu beraktivitas di luar ruangan. Misalnya, dalam mata pelajaran olahraga, guru akan turut serta mendampingi siswa di lapangan untuk memberikan pelatihan langsung.

g. Guru sebagai Evaluator

Setelah proses pembelajaran selesai, guru bertanggung jawab untuk mengevaluasi hasil yang telah dicapai selama pembelajaran. Evaluasi ini tidak hanya bertujuan untuk menilai keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan belajar, tetapi juga sebagai alat untuk mengukur efektivitas guru dalam menyampaikan materi dan melaksanakan proses pembelajaran. Menurut Khanza Savitra, tujuan yang dapat dikaitkan dengan peranguru dalam pembelajaran siswa sekolah dasar adalah:

- 1) Peran guru dalam mengajar di kelas
- 2) Peran guru adalah mendidik siswa menjadi manusia yang bertanggung jawab
- 3) Metode pembelajaran yang digunakan di kelas.

2.5.3 Kompetensi Guru

Berdasarkan Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 10 ayat (1), kompetensi yang harus dimiliki guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi (H. M. Nur & Fatonah, 2023).

a) Kompetensi Pedagogic

Kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran siswa, sebagaimana disebutkan dalam UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Kompetensi ini mencakup kemampuan guru untuk merencanakan program pembelajaran, mengelola proses pembelajaran dengan baik, dan melakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa (Febriana, 2021).

b) Kompetensi Kepribadian

Guru sebagai pendidik harus memiliki kepribadian yang kuat, yang dapat memengaruhi keberhasilan dalam mengembangkan sumber daya manusia. Guru yang memiliki kepribadian mantap akan menjadi teladan baik bagi siswa dan masyarakat. Guru juga diharapkan menjadi sosok yang dapat diandalkan (digugu) dan dicontoh (ditiru) dalam sikap, perilaku, serta ucapan mereka (Febriana, 2021).

c) Kompetensi Sosial

Kompetensi sosial adalah kemampuan guru dalam berkomunikasi dan menjalin hubungan baik dengan siswa, sesama pendidik, orang tua/wali siswa, dan masyarakat sekitar. Guru memiliki peran unik dalam masyarakat, berbeda dari profesi lain. Oleh karena itu, masyarakat memberikan perhatian khusus kepada guru, termasuk harapan agar guru menjadi pelopor pembangunan di daerah tempat mereka tinggal (Febriana, 2021).

d) Kompetensi Profesional

Kompetensi profesional adalah kemampuan guru untuk menguasai materi pembelajaran secara mendalam dan luas. Kompetensi ini

memungkinkan guru membimbing siswa agar memahami materi dengan baik. Penguasaan ini mencakup pemahaman terhadap kurikulum, substansi ilmu yang berkaitan dengan materi, serta struktur dan metode keilmuannya. Guru juga harus menguasai teknik penyampaian materi agar pembelajaran lebih efektif (Febriana, 2021).

2.6 Konsep Hubungan Antara Lama Kerja dan Pengetahuan

Lama kerja adalah suatu kurun waktu atau lamanya tenaga kerja itu bekerja di suatu tempat. Kurun waktu tersebut dimulai dari seseorang mulai bekerja menjadi karyawan disuatu perusahaan hingga jangka waktu tertentu (Husain *et al.*, 2023). Masa kerja dapat memberi pengaruh positif dan negatif suatu kinerja, dimana pengaruh positifnya yaitu bertambahnya masa kerja maka pengalaman dan pelaksanaan kinerja pun bertambah, pengaruh negatifnya yaitu semakin masa kerja bertambah maka akan muncul kebiasaan atau kebosanan pada pekerja (Guritno & Muljaningsih, 2024).

Pengetahuan adalah percampuran antara pengalaman terstruktur, nilai-nilai, informasi kontekstual, dan wawasan ahli yang memberikan kerangka kerja untuk mengevaluasi dan menginkorporasi pengalaman-pengalaman dan evaluasi-evaluasi baru (Hardianti *et al.*, 2024). *Knowledge* atau pengetahuan dapat diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki seseorang ataupun individu dalam menautkan dan merangkai konsep-konsep lain yang relevan dengan hal tertentu yang selanjutnya digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Pengetahuan atau *knowledge* yang dimiliki oleh seorang individu bisa saja berasal dari pengalaman yang mereka miliki ataupun dari berbagai pendidikan formal yang telah dilalui (Puspita *et al.*, 2023). Dari penjelasan diatas dapat diartikan bahwa hubungan

antara lama kerja dengan pengetahuan saling berkaitan, di mana semakin lama seseorang bekerja, semakin banyak pengalaman yang diperoleh, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pengetahuan mereka dalam bidang tertentu.

