

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep COVID-19

2.1.1 Pengertian Covid-19

Coronavirus disease 2019 (COVID-19) merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh *coronavirus* jenis baru (Kemenkes R1. 2020). Pada tanggal 7 Januari 2020, Pemerintah China mengumumkan bahwa penyebab wabah tersebut adalah *coronavirus* jenis baru yang diberi nama SARS-CoV-2 (Kemenkes R1. 2020). Menurut Kementerian Kesehatan RI (2020) Virus ini berasal dari family sama dengan virus penyebab SARS dan MERS, walaupun berasal dari family yang sama, tetapi SARS-CoV-2 lebih rentan untuk penularan dibandingkan dengan SARS atau MERS.

2.1.2 Penularan Covid-19

Menurut Kementerian Kesehatan RI (2020), coronavirus merupakan zoonosis (ditularkan antara hewan dengan manusia). Masa inkubasi COVID-19 rata-rata mencapai 5-6 hari, dengan rentan sekitar 1-14 hari, resiko tertinggi penularan COVID-19 didapatkan hari-hari pertama penyakit disebabkan oleh konsentrasi virus pada secret yang cukup tinggi. Penting untuk mengetahui periode presimptomatik karena memungkinkan virus menyebar melalui droplet atau kontak dengan benda yang terkontaminasi (Kemenkes R1. 2020). Sebagai tambahan bahwa terdapat kasus konfirmasi yang tidak bergejala (asimptomatik), meskipun resiko penularan sangat rendah akan tetapi masih ada untuk kemungkinan kecil terjadi penularan (Kemenkes R1. 2020). Dalam detikHealth edisi Kamis 06 Agustus 2020 menyatakan bahwa Penularan COVID-19 dapat melalui cara yaitu:

1. Penularan virus COVID-19 melalui droplet

Penularan virus COVID-19 terjadi melalui droplet pada saat seseorang mengalami batuk, bersin, bernyanyi, berbicara, dan bernafas. Pada saat aktifitas tersebut, udara yang keluar dari mulut atau hidung mengeluarkan partikel kecil dalam jarak dekat kurang dari satu meter.

2. Penularan virus COVID-19 melalui udara

WHO mengatakan bahwa virus Corona itu bisa menyebar melalui partikel-partikel kecil yang terbawa di udara.

3. Penularan virus COVID-19 melalui permukaan yang terkontaminasi

Cara penularan virus COVID-19 ini terjadi pada saat seseorang memegang permukaan yang mungkin terkena virus dari seseorang yang bersin atau batuk, kemudian virus tersebut berpindah ke mulut atau hidung, bahkan mata yang disentuh setelah memegang permukaan yang telah terkontaminasi (detikHealth, 2020:08).

2.1.3 Gejala Covid-19

Gejala-gejala yang dialami seseorang biasanya bersifat ringan dan muncul secara bertahap, beberapa orang yang terinfeksi COVID-19 tidak menimbulkan gejala yang serius bahkan dari mereka masih merasakan kondisi yang sehat. Menurut Kemenkes RI (2020) Gejala COVID-19 paling umum adalah demam, rasa lelah, batuk kering selain itu ada beberapa orang yang merasakan gejala seperti, rasa nyeri dan sakit, hidung tersumbat, pilek, nyeri kepala, konjungtivitis, sakit tenggorokan, diare, hilang penciuman, dan pembauan atau ruam pada kulit.

2.1.4 Pencegahan dan pengendalian di masyarakat

Untuk memutus mata rantai penularan COVID-19 yang memiliki peran penting yaitu masyarakat. Cara penularannya berdasarkan droplet *infection* dari individu ke individu, maka penularan dapat terjadi baik di rumah, perjalanan, tempat kerja, tempat ibadah, tempat wisata maupun tempat lain dimana terdapat orang berinteraksi sosial (Kemenkes RI. 2020).

2.1.5 Pencegahan penularan pada individu

Penularan COVID-19 dapat terjadi melalui droplet yang mengandung virus SARS-CoV-2 yang akan masuk ke dalam tubuh melalui hidung, mulut, serta mata. Menurut keputusan Kementerian RI (2020) pencegahan penularan COVID-19 pada individu dapat di cegah dengan beberapa tindakan, seperti:

1. Membersihkan tangan secara teratur dengan mencuci tangan pakai sabun serta menggunakan air mengalir selama 40-60 detik atau dapat menggunakan cairan antiseptik yang mengandung alkohol seperti *handsanitizer* dengan waktu minimal 20-30 detik. Pada saat tangan kotor maka hindari menyentuh mulut, hidung serta mata.
2. Memakai alat pelindung diri berupa masker yang menutupi hidung sampai dengan mulut pada saat aktifitas di luar atau berinteraksi dengan orang lain yang statusnya kesehatannya belum diketahui (mungkin orang tersebut terinfeksi COVID-19)
3. Untuk menghindari terkena droplet dari seseorang yang batuk atau bersin maka perlu menjaga jarak minimal 1 meter dengan orang tersebut
4. Mengurangi kontak dengan orang lain yang belum diketahui status kesehatannya serta lebih membatasi diri terhadap interaksi secara langsung.
5. Setelah bepergian saat tiba di rumah, maka segera untuk mandi dan berganti pakaian sebelum kontak dengan keluarga di rumah.
6. Apabila mengalami sakit maka menerapkan etika batuk dan bersin, dan jika kondisi belum sembuh disarankan untuk menghubungi tenaga kesehatan/ dokter.
7. Menerapkan adaptasi kebiasaan baru dengan menaati protokol kesehatan pada saat aktivitas.
8. Menjaga daya tahan tubuh supaya tetap stabil dengan menerapkan Pola Hidup Bersih dan Sehat (PHBS), yaitu dengan mengkonsumsi gizi seimbang, aktivitas fisik minimal 30 menit dalam sehari, istirahat yang cukup termasuk pemanfaatan kesehatan tradisional. Pemanfaatan kesehatan, tradisional, salah satunya dilakukan dengan melaksanakan asuhan mandiri kesehatan tradisional melalui pemanfaatan Taman Obat Keluarga (Kemenkes RI. 2020)

2.1.6 Perlindungan kesehatan pada masyarakat

Perlindungan pada kesehatan sangat penting karena untuk mencegah terjadinya penularan COVID-19 secara terus menerus yang akan mengakibatkan beban besar pada fasilitas layanan kesehatan di Indonesia. Menurut Kementerian Kesehatan RI (2020),

Untuk mengatasi tersebut perlindungan kesehatan pada masyarakat dapat dilakukan antara lain:

1. Upaya pencegahan (*preventif*)
 - a) Kegiatan promosi kesehatan (*promote*) dapat dilaksanakan dengan cara sosialisasi untuk memberikan pengertian dan pemahaman, edukasi, serta dapat pemanfaatan berbagai macam media informasi untuk memberikan informasi tentang virus COVID-19
 - b) Kegiatan perlindungan (*protect*) yaitu melalui penyediaan sarana cuci tangan pakai sabun yang mudah di temui dan memenuhi kriteria atau penyediaan *handsanitizer*, upaya pengecekan kesehatan seseorang yang akan masuk ke tempat atau fasilitas umum, pengaturan jaga jarak minimal 1 meter, penyemprotan disinfeksi terhadap permukaan, ruangan, serta peralatan secara berkala. Selain itu untuk menegakkan ketaatan pada perilaku masyarakat yang berisiko dalam penularan terhadap COVID-19 seperti berkerumun, tidak memakai masker, merokok ditempat dan fasilitas umum.
2. Upaya penemuan kasus (*detect*)
 - a) Deteksi dini untuk mengurangi penyebaran COVID-19 dapat dilakukan pada semua umur dan kelompok masyarakat melalui koordinasi dengan dinas kesehatan setempat atau fasilitas pelayanan kesehatan.
 - b) Melaksanakan pemantauan kondisi kesehatan (gejala demam, batuk, pilek, nyeri tenggorokan, atau sesak nafas) terhadap semua orang yang berada di tempat kegiatan tertentu seperti pada tempat kerja, tempat dan fasilitas umum.
3. Unsur penanganan secara cepat dan efektif (*respond*)

Menurut Kementerian Kesehatan RI (2020) penanganan kesehatan masyarakat terkait *respond* adanya wabah COVID-19 dengan cara pembatasan fisik dan pembatasan sosial setiap individu merupakan kegiatan jaga jarak fisik (*physical distancing*) antar individu yang dilakukan dengan cara:

 - a) Dilarang berdekatan atau kontak fisik dengan orang lain, mengatur jaga jarak minimal 1 meter, tidak berjabat tangan, tidak berpelukan dan berciuman.

- b) Hindari pemanfaatan transportasi umum (kereta, bus, serta angkot)
- c) Bekerja dari rumah (*Work From Home*). Jika memungkinkan dan kantor mengizinkan hal ini.
- d) Dilarang berkerumun pada fasilitas umum.
- e) Hindari bepergian ke luar kota/ luar negeri dan tidak diperbolehkan berwisata.
- f) Hindari berkumpul dengan teman dan keluarga, seperti berkunjung/ bersilaturahmi/ mengunjungi orang sakit maupun acara lainnya, supaya menunda kegiatan bersama. Kegiatan tersebut dapat diganti dengan bertelepon, internet, bahkan melalui sosial media.
- g) Manfaatkan telepon atau layanan online untuk menghubungi dokter dan fasilitas lainnya
- h) Jika dalam keadaan sakit maka hindari untuk mengunjungi kerabat yang lebih tua/ lanjut usia. Jika berada pada satu rumah dengan mereka maka hindari kontak langsung dengan mereka serta gunakan masker walaupun berada di dalam rumah
- i) Untuk sementara ini, anak lebih baik bermain di dalam rumah bersama keluarganya
- j) Dapat melaksanakan ibadah di rumah selama wabah COVID-19
- k) Jika keluar rumah menggunakan masker kain.
- l) Selalu menjaga kebersihan/ disinfeksi rumah, tempat usaha, tempat kerja, tempat ibadah, kendaraan, dan tempat umum secara berkala.
- m) Dengan keadaan adaptasi kebiasaan baru, maka membatasi pengunjung, dan waktu kunjungan, melakukan cek suhu pada saat masuk ruangan terhadap pengunjung, memfasilitasi tempat cuci tangan pakai sabun dengan air mengalir, pengecekan masker pada pengunjung dan desinfeksi secara rutin untuk pusat belanja, dan tempat umum lainnya.
- n) Menggunakan pelindung wajah dengan masker kepada para petugas/ pedagang yang berinteraksi secara langsung dengan orang banyak.

2.1.7 Protokol Area Institusi Pendidikan

Untuk memulai sebuah tatanan kebiasaan baru di ruang lingkup institusi pendidikan bertujuan mengurangi angka penularan positif COVID-19, karena pada ruang lingkup ini anak-anak sangat rentan terkonfirmasi virus COVID-19 mengingat pada sekolah adalah termasuk kelompok besar dengan jumlah perkumpulan cukup banyak, maka Kementerian Kesehatan RI (2020) membuat keputusan tentang protokol kesehatan di area institusi pendidikan antara lain:

- a. Dinas pendidikan berkoordinasi dengan dinas kesehatan setempat untuk dapat memantau rencana atau kesiapan daerah setempat untuk menghadapi COVID-19.
- b. Menyiapkan sarana untuk cuci tangan menggunakan air dan sabun atau menyediakan handsanitizer sebagai pencuci tangan berbasis alkohol di setiap lokasi yang strategis atau rentan terhadap penularan COVID-19 di sekolah.

2.2 Konsep Pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil tahu terhadap salah satu objek setelah melakukan tindakan penglihatan, pendengaran, perasa, dan peraba. Menurut Notoatmodjo (2012) pengetahuan mempunyai 6 kedudukan seperti:

2.2.1 Tahu (*know*)

Tahu adalah sebagai mengingat suatu teori yang telah di pelajari sebelumnya. Mengingat kembali sesuatu dari seluruh teori yang telah dipelajari atau rangsangan yang telah diterima, hal ini adalah termasuk dalam pengetahuan.

2.2.2 Memahami (*comprehension*)

Memahami dapat didefinisikan suatu kompetensi untuk menyampaikan secara benar tentang sebuah objek yang di ketahui dan dapat menerangkan materi tersebut dengan benar.

2.2.3 Aplikasi (*application*)

Aplikasi adalah kemampuan untuk menggunakan sebuah materi yang pernah dipelajari pada kondisi yang nyata (*real*). Penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip, adalah bentuk dari aplikasi ini dalam situasi yang berbeda.

2.2.4 Analisis (*analysis*)

Analisis merupakan kemampuan untuk menguraikan materi atau salah satu objek ke dalam faktor-faktor, tetapi masih di dalam satu struktur organisasi, serta masih ada hubungan satu sama lain.

2.2.5 Sintesis

Sintesis mengacu kepada sebuah kompetensi untuk menghubungkan komponen-komponen di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Sintesis dapat diartikan suatu keterampilan untuk menciptakan kelompok baru dari kelompok yang sudah pernah ada.

2.2.6 Evaluasi

Evaluasi dapat dikaitkan dengan kemampuan untuk melakukan sebuah pembenaran atau penilaian terhadap salah satu objek. Penilaian ini didasarkan dari beberapa kriteria yang dapat ditentukan sendiri, atau dapat menggunakan kriteria yang sudah ada.

2.2.7 Cara Pengukuran Pengetahuan

Menurut Arikunto (2010), bahwa pengukuran pengetahuan dapat melalui wawancara atau angket yang berisi pertanyaan tentang isi materi yang akan diukur dari subjek penelitian atau responden ke dalam pengetahuan yang akan diukur dengan sesuai tingkatannya. Terdapat jenis pertanyaan yang dapat dipakai untuk mengukur pengetahuan secara umum yaitu:

a. Pertanyaan subjektif

Pemakaian pertanyaan subjektif melalui pertanyaan (*essay*) digunakan dengan penilaian yang melibatkan dari faktor subjektif dari penilai, maka hasil nilai akan berbeda dari penilai waktu ke waktu

b. Pertanyaan objektif

Untuk pertanyaan objektif seperti pilihan ganda (*multiple choise*) betul atau salah dan pertanyaan menjodohkan dapat dinilai secara pasti oleh penilai.

2.3 Konsep Pembelajaran Sekolah Dasar

2.3.1 Definisi Anak Usia Sekolah

Menurut S.Yusuf (2010) periode anak sekolah adalah pada usia 6-12 tahun. Masa intelektual dapat diartikan sebagai anak usia sekolah, karena pada masa tersebut anak sudah mulai berpikir secara nyata atau terwujud. Titik pusat perkembangan fisik, psikososial dan kognitif hal tersebut menjadi pengalaman inti untuk anak usia sekolah (Ariyanti, 2015). Dari pernyataan diatas maka dapat di simpulkan bahwa anak usia sekolah sudah memahami apa saja yang harus dikerjakan dalam kehidupan sehari-hari dan sudah mampu untuk berpikir secara logis tetapi masi perlu pendampingan dan bimbingan dalam perkembangannya.

Menurut Depkes RI dalam Rizki (2013), kelompok pra remaja (7-12 tahun) yang mengikuti pendidikan di sekolah dasar atau Madrasah Ibtidaiyah digolongkan ke gategori pada anak Sekolah Dasar. Anak Sekolah Dasar dalam arti ini yaitu anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar dari kelas satu sampai kelas enam, baik sekolah negeri, sekolah swasta, ataupun madrasah.

2.3.2 Faktor-Faktor Tumbuh Kembang Anak

Menurut Hidayat (2005) setiap individu mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda-beda dalam kehidupan manusia. Tumbuh kembang anak dapat dipengaruhi dari beberapa faktor yaitu:

1. Herediter
2. Lingkungan
3. Budaya
4. Status sosial ekonomi
5. Nutrisi
6. Iklim/ cuaca
7. Latihan fisik
8. Posisi anak dalam keluarga

9. Status kesehatan

10. Faktor hormonal

2.3.3 Tugas Anak usia Sekolah

Perkembangan pada anak usia sekolah meliputi: belajar bersosialisasi dengan teman sebaya, belajar memperoleh ketrampilan fisik untuk melakukan sebuah permainan, belajar membentuk sikap yang sehat terhadap dirinya sendiri sebagai makhluk biologis, belajar ketrampilan dasar seperti, membaca, menulis, dan berhitung, serta belajar memainkan peranan sesuai jenis kelaminnya, belajar mengembangkan konsep kehidupannya (S. Yusuf, 2010).

2.4 Pembelajaran

2.4.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran dari sudut pandang teori kognitif, adalah sebagai proses belajar yang diciptakan oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya peningkatan penguasaan materi yang baik terhadap materi pembelajaran (Nurdyansyah dan Eni Fariyatul, 2016). Vygotsky dalam Ridwan Abdullah (2013) menyatakan bahwa melalui internalisasi dan pemahaman proses sosial, dapat menimbulkan pembentukan pengetahuan dan perkembangan kognitif terbentuk. Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang lebih mengarah *student centered*, artinya pembelajaran yang lebih mengarah siswa yang harus lebih aktif untuk memperoleh pengetahuan dan guru sebagai fasilitator, selain itu dapat memberikan peluang kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan secara individu atau mandiri (Nurdyansyah dan Eni Fariyatul, 2016).

Dari uraian di atas bahwa pembelajaran menurut teori kognitif dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk upaya peningkatan penguasaan materi yang dipelajari. Maka dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan pengetahuan, anak lebih berperan aktif untuk meraihnya, dan guru hanya sebagai memberikan informasi tambahan.

2.4.2 Dasar Pemilihan Model Pembelajaran

Menurut Nurdyansyah dan Eni Fariyatul (2016), Untuk menentukan model pembelajaran yang akan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa faktor untuk dipertimbangkan, antara lain:

1. Mempertimbangkan terhadap tujuan yang akan dicapai.
2. Mempertimbangkan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran
3. Mempertimbangkan dari sudut peserta didik
4. Mempertimbangkan yang bersifat nonteknis

2.4.3 Ciri-ciri Model Pembelajaran

Ciri-ciri model pembelajaran menurut Nurdyansyah dan Eni Fariyatul (2016) adalah sebagai berikut:

1. Mempunyai misi atau tujuan yang akan dicapai
2. Dapat dijadikan pedoman evaluasi kegiatan belajar mengajar
3. Memiliki komponen-komponen model antara lain: langkah-langkah pembelajaran, prinsip-prinsip reaksi, system sosial, system pendukung. Dari komponen diatas merupakan pedoman praktis yang dapat dilaksanakan untuk suatu model pembelajaran
4. Memiliki dampak pembelajaran yang hasil belajar yang dapat diukur, dan hasil belajar jangka panjang
5. Membuat persiapan untuk mengajar dengan pedoman model pembelajaran yang dipilih

2.4.4 Model Pembelajaran

1. Model Pembelajaran Kontekstual

Warsiti (2011) menyatakan model kontekstual menerapkan prinsip belajar yang mengutamakan pada proses belajar, sehingga siswa termotivasi untuk mendapatkan pengetahuan sendiri dan bukan melalui transfer pengetahuan dari guru. Pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang dapat mempermudah guru mengaitkan anatar materi yang diajarkan dengan situasi lingkungan sekitar dan mendorong siswa membuat hubungan anatar pengetahuan yang dimilikinya

dengan pengaplikasian dalam kehidupan mereka sendiri untuk anggota keluarga dan masyarakat sekitar (Nurhadi, 2002).

Menurut Nurdyansyah dan Eni Fariyatul (2016) dalam pembelajaran kontekstual dapat dilaksanakan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menciptakan pemikiran siswa untuk melaksanakan pembelajaran yang lebih sederhana dan bermakna
2. Melakukan kegiatan dimana siswa dituntut lebih aktif untuk semua topik yang diajarkan
3. Mengembangkan rasa ingin tahu melalui pertanyaan-pertanyaan
4. Menciptakan suasana belajar
5. Memberikan contoh pembelajaran melalui ilustrasi, model, bahkan alat media sesungguhnya
6. Membiasakan anak melakukan tindak lanjut sesudah kegiatan pembelajaran dilaksanakan
7. Melakukan evaluasi secara objektif pada kemampuan siswa yang sebenarnya

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja sama dalam sebuah tim atau kelompok kecil secara kolaboratif dengan anggotanya terdiri dari empat sampai lima siswa dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (Nurdyansyah dan Eni Fariyatul, 2016). Menurut Nurdyansyah dan Eni Fariyatul (2016). Konsep Heterogen disini adalah kelompok yang memiliki perbedaan dari latar belakang, kemampuan akademik, perbedaan jenis kelamin, dan perbedaan rasa tau etnisitas. Dalam hal tersebut bahwa siswa dilatih untu bekerja dalam kelompok yang memiliki dari beragam perbedaan.

Dalam menerapkan pembelajaran model Kooperatif langkah-langkah yang harus di perhatikan menurut Nurdyansyah dan Eni Fariyatul (2016) antara lain:

1. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai dan memotivasi siswa
2. Menyajikan informasi melalui demonstrasi atau dengan bahan bacaan
3. Mengorganisasikan siswa pada kelompok-kelompok belajar

4. Membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat pembelajaran dimulai
5. Mengevaluasi yang sudah diajarkan melalui presentasi
6. Memberikan sebuah penghargaan terhadap hasil belajar individu.

3. Model Pembelajaran PAKEM (Partisipatif Aktif Kreatif Efektif Menyenangkan)

PAKEM berasal dari konsep bahwa pembelajaran ini fokus pada anak dan pembelajaran harus menciptakan suasana yang menyenangkan, supaya anak termotivasi untuk terus belajar sendiri tanpa ada perintah yang mengakibatkan anak merasa terbebani untuk menjalankan (Nurdyansyah dan Eni Fariyatul, 2016). Dengan pelaksanaan pembelajaran PAKEM menurut Nurdyansyah dan Eni Fariyatul (2016), diharapkan berkembangnya sebagai inovasi kegiatan pembelajaran untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang partisipatif, aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Menurut Daryanto (2013) prinsip PAKEM ada empat yaitu:

1. Mengalami. Hal ini bermakna bahwa peserta didik mengalami secara langsung dengan menggunakan banyak indra (melakukan pengamatan, percobaan, dan wawancara).
2. Intraksi. Dalam hal tersebut, interaksi antara peserta didik dengan guru, baik melalui diskusi, Tanya jawab, atau melalui metode lain seperti (bermain peran, permainan, dan sebagainya) harus tetap terjalin. Karena dengan adanya interaksi akan memunculkan pembelajaran lebih menarik.
3. Komunikasi. Komunikasi ini adalah untuk menyampaikan apa yang diketahui.
4. Refleksi. Refleksi ini adalah menilai kembali apa yang diperbuat/dipikirkan. Dengan refleksi dapat menilai efektif atau tidaknya pembelajaran yang sudah diberikan.

2.5 Konsep Media Pendidikan

2.5.1 Pengertian Media

Media berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medius* yang bermakna perantara atau sebagai pengantar (Sadiman, 2009). Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2011) menyatakan bahwa media jika dipahami bermakna sebagai manusia, materi, atau kejadian yang menciptakan kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

2.5.2 Pengertian Media Pendidikan

Menurut Arsyad (2011) media pendidikan merupakan media mengirim pesan-pesan atau informasi intruksional atau mengandung makna-makna pengajaran. Sementara itu Sanjaya (2012) menyatakan jika media pembelajaran merupakan segala objek seperti alat, lingkungan, dan segala bentuk yang dapat menambah pengetahuan, mengubah sikap, atau menciptakan keterampilan.

2.5.3 Ciri-ciri Umum Media Pendidikan

Arsyad (2011) mengatakan Media pendidikan atau media pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Media pendidikan yang dikenal istilah *hardware* yaitu sebagai benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba oleh panca indera.
2. Media yang dikenal sebagai istilah *software* yaitu isi pesan yang terdapat pada *hardware* yang merupakan isi yang akan disampaikan kepada siswa.
3. Pengutamaan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
4. Media pendidikan adalah alat bantu pada aktivitas belajar baik di dalam ataupun di luar kelas.
5. Media pendidikan dimanfaatkan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam aktivitas pembelajaran.
6. Media pendidikan dapat dimanfaatkan secara masal, kelompok besar dan kelompok kecil, atau perorangan.

2.5.4 Jenis-jenis Media Pendidikan

Dalam ruang lingkup pendidikan, terdapat berbagai macam media. Seperti yang dikatakan oleh Sadiman (2009) jika media dapat digolongkan menjadi beberapa kelompok, yaitu sebagai berikut:

1. Media grafis

Media grafis adalah media visual yang sederhana dan mudah dalam proses produksinya. Media grafis terdiri dari beragam jenis, antara lain: gambar/ foto, sketsa, diagram, bagan/ *chart*, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flannel, papan bulletin.

2. Media audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Beberapa jenis media yang dapat dikategorikan sebagai jenis media audio, yaitu radio, alat perekam pita magnetic, dan laboratorium Bahasa.

3. Media proyeksi diam

Media proyeksi diam memiliki kemiripan dengan media grafis dalam makna menyajikan dorongan visual. Perbedaan yang paling dominan antara kedua media tersebut adalah pada media grafis dapat secara langsung berkoneksi dengan media yang akan bersangkutan, sedangkan untuk media proyeksi diam, pesan tersebut harus disampaikan dengan proyektor terlebih dahulu supaya dapat digunakan oleh sasaran. Media proyeksi diam ini ada beberapa jenis, yaitu: film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film gelang, televise, vidio, dan permainan/ simulasi.

2.5.5 Fungsi Media Pendidikan

Menurut Sadiman (2009) secara umum media pendidikan memiliki fungsi antara lain: dapat menyederhanakan penyajian pesan supaya tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kalimat-kalimat tertulis atau lisan belaka), selain itu juga dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.

2.5.6 Manfaat Media Pendidikan

Encyclopedia of educational research (dalam Arsyad, 2011) media pendidikan memiliki manfaat yaitu:

1. Menetapkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, dan dapat mengurangi verbalisme.
2. Menarik perhatian siswa
3. Menetapkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan pembelajaran.
4. Dapat memberikan pengalaman baru dengan secara nyata.
5. Mengarahkan kegiatan untuk berusaha sendiri dikalangan siswa
6. Mewujudkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
7. Membantu meningkatkan pengertian yang dapat membantu perkembangan dalam berbahasa.
8. Memberiakan sebuah pengalaman yang tidak mudah didapatkan dengan cara lain, dan membantu efisiensi.

2.6 Permainan Edukasi

Menurut Wikipedia (2020), dalam bahasa Inggris permainan adalah bentuk permainan yang terstruktur, biasanya dilakukan untuk hiburan, bersenang-senang atau hobby, dan dapat dijadikan sebagai alat peraga dalam media pendidikan. Menurut Arief S. Sadiman, dkk (2011), permainan adalah sebuah kegiatan yang dapat berinteraksi satu sama lain dan mengikuti aturan permainan untuk mencapai tujuan yang sudah disepakati. Menurut Arief S. Sadiman, dkk (2011) Dalam permainan mempunyai komponen utama yang terdiri dari:

1. Adanya sebuah pemain
2. Adanya lingkungan dimana para pemain saling berinteraksi
3. Adanya kesepakatan bersama
4. Adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai

Menurut kamus Besar Bahasa Inggris, education adalah pendidikan, sedangkan dalam kamus besar Bahasa Indonesia, pendidikan ialah sebagai proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pelatihan (Dewi, 2012).

Permainan edukasi merupakan sebuah permainan yang didesain atau dibuat untuk merangsang akal termasuk untuk meningkatkan konsentrasi dan penyelesaian masalah (Handriyantini, 2009). Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa permainan edukasi merupakan bentuk permainan yang dapat dijadikan untuk menunjang dalam proses pembelajaran secara menyenangkan dan lebih kreatif, serta digunakan untuk memberikan pembelajaran atau menambah pengetahuan melalui media yang unik dan menarik.

2.7 Konsep Permainan Ular tangga

2.7.1 Pengertian Permainan Ular tangga

Ular tangga adalah permainan yang memakai papan dan dadu yang dapat dimainkan oleh satu orang atau lebih. Permainan ular tangga ini memiliki papan yang terdiri dari kotak-kotak kecil yang saling terhubung dan terdapat sebuah dadu yang digunakan untuk menentukan jumlah langkah yang harus dilewati pada bidak (Handayani, 2011). Permainan ular tangga ini sangat mudah dibawa karena ringan dan dapat dimainkan dimana-mana, mudah dipahami cara mainnya karena memiliki peraturan yang sederhana, mendidik, dan menghibur pada anak-anak dengan cara yang positif serta pengetahuan yang mudah dipahami.

Permainan ular tangga memiliki tujuan untuk meningkatkan pengetahuan belajar kepada peserta didik supaya mudah untuk dipelajari atau mengulang kembali materi yang sudah pernah diberikan sebelumnya. Kemudian peserta didik akan diuji melalui permainan ular tangga tersebut sehingga dapat mengulang materi kembali menjadi lebih mudah, menyenangkan dan tidak memberatkan bagi peserta didik (Rosela, 2016).

2.7.2 Manfaat Permainan Ular tangga

Menurut Andang Ismail dalam Riva (2012), permainan yang digunakan dalam pendidikan memiliki beberapa manfaat seperti:

1. Memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik melalui proses pembelajaran sambil bermain
2. Mendorong pola pikir, daya cipta, dan Bahasa supaya mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang karimah.

3. Membuat lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa yang nyaman dan menyenangkan.
4. Mengembangkan kualitas pembelajaran peserta didik dalam perkembangan fisik-motorik, Bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.

Berdasarkan manfaat permainan ular tangga diatas, Ratnaningsih (2014) menyatakan bahwa manfaat permainan ular tangga tersebut berfungsi untuk mengembangkan perkembangan fisik-motorik, Bahasa, intelektual, moral, maupun emosional peserta didik, sehingga permainan ular tangga dapat menjadi media pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan.

2.7.3 Langkah-langkah Permainan Ular tangga

Untuk permainan ular tangga, tentunya ada peraturan dan langkah-langkah memaikannya yang harus diikuti selama permainan berlangsung. Menurut Faizal (2010) dalam menjalankan permainan ular tangga ada beberapa langkah atau aturan seperti:

1. Permainan di mulai dari petak nomor 1 oleh semua pesesta
2. Pada papan permainan terdapat beberapa jumlah ular dan tangga pada petak tertentu.
3. Terdapat beberapa bidak dan satu dadu
4. Panjang ular dan tangga bervariasi ada yang panjang dan pendek
5. Untuk gambar tangga dapat membuat peserta untuk naik atau maju ke petak selanjutnya, sedangkan untuk yang gambar ular dapat memindahkan peserta mundur atau turun pada petak sebelumnya
6. Pelemparan dadu oleh peserta dengan nilai tertinggi yang muncul, maka peserta tersebut mendapatkan giliran awal
7. Pada saat giliran memainkan maka peserta dapat memajukan bidaknya beberapa petak sesuai angka yang muncul dari dadu
8. Jika peserta mendapatkan angka 6 dari hasil pelemparan dadu, maka peserta tersebut memperoleh kesempatan untuk melempar dadu sekali lagi dan memajukan bidaknya sesuai angka yang diperoleh dari dadu yang terakhir
9. Jika peserta telah sampai pada petak terakhir, maka peserta tersebut menjadi pemenangnya.

2.7.4 Kelebihan dan kekurangan Permainan Ular tangga

Menurut Novarina (2010) kelebihan permainan ular tangga adalah:

1. Dalam proses pembelajaran peserta lebih tertarik untuk mengikutinya
2. Media dapat dipakai di dalam kelas bahkan luar kelas
3. Dapat mendorong aktivitas secara individu atau kelompok.

Kekurangan dari permainan ular tangga menurut Faizal (2010) adalah:

1. Permainan ular tangga membutuhkan waktu untuk menjelaskan terlebih dahulu kepada peserta
2. Kurangnya pemahaman dalam peraturan permainan mengakibatkan permainan menjadi kacau
3. Untuk peserta yang kurang memahami dalam materi maka dapat menghambat ke tahap selanjutnya
4. Dalam permainan ular tangga tidak bisa semua materi ditampilkan

2.8 Kerangka Teori

Menurut Nurdyansyah dan Eni Fariyatul (2016) PAKEM adalah penerjemahan dari pilar pendidikan yang dinyatakan oleh UNESCO: *learning to know* yaitu mempelajari ilmu pengetahuan berupa aspek kognitif. Benyamin S. Bloom pada tahun 1956 mengklasifikasikan tujuan pendidikan kedalam 3 ranah yang disebut trio domain yaitu bidang kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada penelitian ini lebih difokuskan ke ranah kognitif, yang dimana dari tidak tahu menjadi tahu. Menurut Notoatmodjo (2012) pengetahuan mempunyai 6 kedudukan seperti:

1. Pengetahuan (*Knowledge*)

Dalam penelitian ini kemampuan peserta didik mengetahui suatu ilmu pengetahuan tentang pencegahan COVID-19 menggunakan media edukasi pembelajaran dengan permainan ular tangga

2. Pemahaman (*Comprehension*)

Dalam penelitian ini berupa pemahaman terhadap ilmu pencegahan COVID-19 melalui pola pelaksanaan dengan media edukasi pembelajaran dengan permainan ular tangga.

3. Aplikasi (*application*)

Dalam penelitian ini berupa pengetahuan bagaimana jika ilmu baru itu diaplikasikan dalam sebuah karya profesi atau ketrampilan mengaplikasikan. Sehingga pengetahuan dan ketrampilan dapat berhubungan, dalam hal tersebut apakah dengan media permainan ular tangga pengetahuan tentang pencegahan COVID-19 dapat menambah pengetahuan pada dirinya sendiri.

4. Analisis (*analysis*)

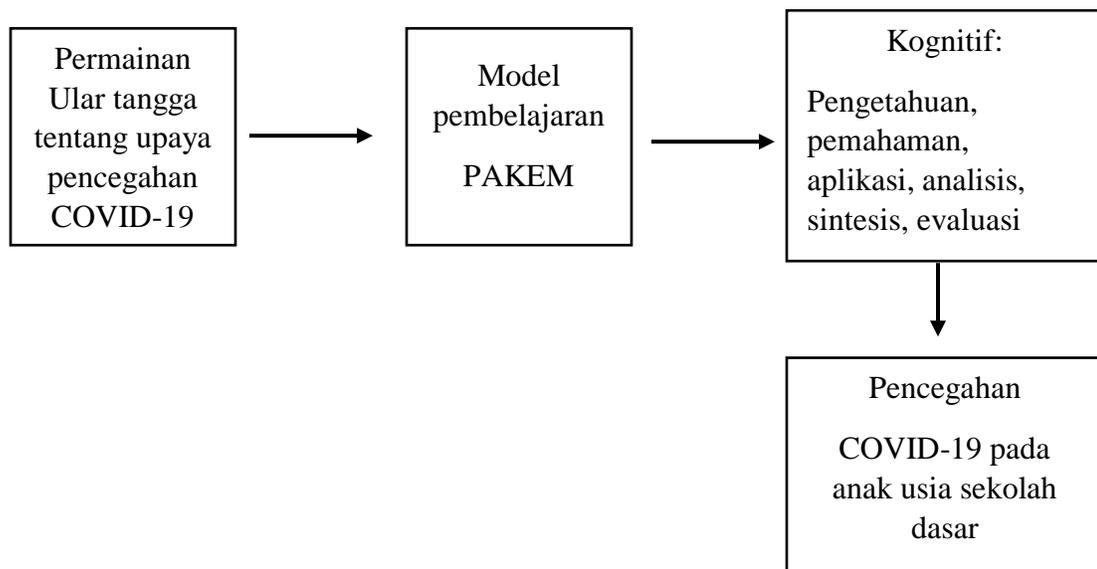
Dalam penelitian ini berupa kemampuan menjelaskan ilmu pengetahuan yang baru didapatkan, sehingga dapat memahami dari ilmu pengetahuan dan teknologi pada media edukasi pembelajaran dengan media permainan ular tangga tentang pencegahab COVID-19

5. Sintesis

Membulatkan konsep yang sudah dikolaborasikan secara detail, khususnya dalam penelitian ini terkait media edukasi pembelajaran dengan permainan ular tangga tentang pencegahan COVID-19

6. Evaluasi

Pada evaluasi adalah suatu penilaian apakah ilmu pengetahuan dan ketrampilan barunya itu suatu yang bermanfaat untuk dirinya sendiri terkait pada media edukasi pembelajaran dengan permainan ular tangga tentang pencegahan COVID-19.



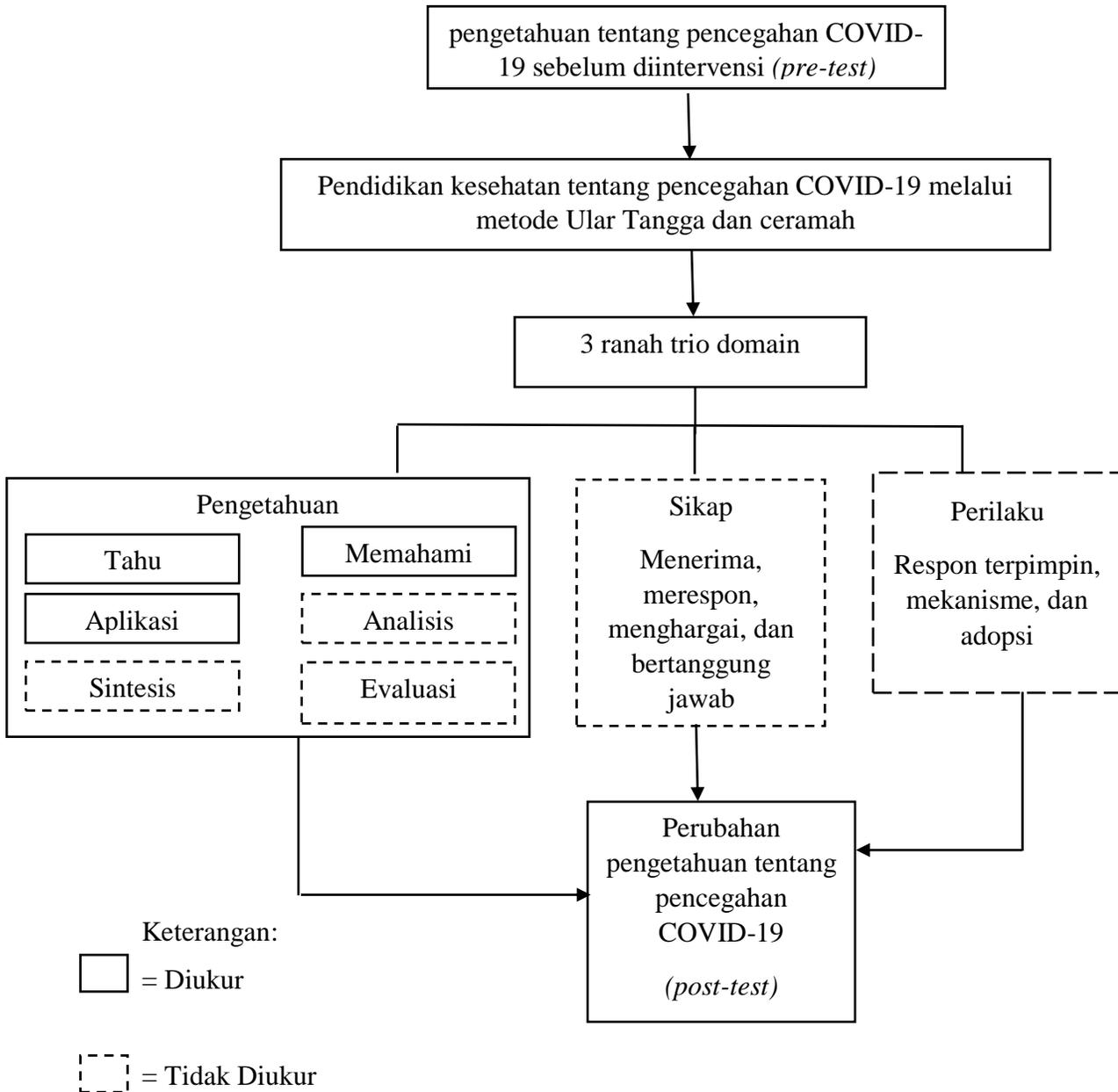
Gambar 2.1 Modifikasi dari Teori Benyamin S.Bloom dalam Notoatmodjo (2012)

2.9 Hipotesis Dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan Indasan teori di atas maka dapat diajukan hipotesis dalam penelitian ini adalah

H_a :Ada pengaruh metode edukasi permainan ular tangga terhadap pengetahuan tentang upaya pencegahan COVID-19 pada Anak Usia Sekolah Dasar di TPQ Ar-Rohmat Desa Semanding Kecamatan Semanding Kabupaten Tuban

2.10 Kerangka Konsep



Gambar 2.2 kerangka konsep