

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Telaah Pustaka**

Peneliti telah mengkaji beberapa penelitian yang relevan yang dapat dijadikan referensi sebagai dasar bahwa pengembangan media *Pop-Up Book* dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada anak usia sekolah dasar. Penelitian pertama yang dilakukan oleh Sholeh (2019) dengan subjek penelitian siswa/i kelas IV Sekolah Dasar Semester 1 pembelajaran PPKn diketahui dari hasil validitas media *pop-up book* meliputi validasi media, validasi pembelajaran sebesar 91% setelah dilakukan revisi sebanyak 2 kali. Setelah dilakukan uji coba pada peserta didik, ternyata hasil penelitian adalah media *pop-up book* merupakan sebuah media pembelajaran yang baik dan memiliki respon baik serta tanggapan bagus dan mudah digunakan dari wali kelas IV.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Shita & Maisaroh (2017) dengan subjek penelitian siswa/i kelas V SD N Tamansari 2 Yogyakarta Kec. Wirobrajan Kota Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media pembelajaran *pop-up* Wayang tokoh Pandhawa memiliki kualitas produk sangat baik dengan skor rata-rata 4.50 dari ahli materi dan 4.05 dari ahli media. Selain itu, pengembangan media buku *pop-up book* wayang tokoh Pandhawa dapat digunakan pada mata pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD dan respon siswa terhadap media sangat baik serta respon guru tergolong sangat baik. Terdapat peningkatan prestasi belajar setelah menggunakan media *pop-up book* dalam proses pembelajaran dari 45.45% meningkat menjadi 81,81% setelah menggunakan media pembelajaran *pop-up book*.

Penelitian yang ketiga dilakukan oleh Tasya & Sunarti (2019) dengan subjek penelitian pada siswa-siswi kelas V SDN 001 Samarinda Seberang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penyuluhan kesehatan dengan menggunakan media *pop-up book* terhadap pengetahuan sebesar p value (0,000) dan sikap sebesar (0,03) tentang gizi seimbang.

Penelitian yang keempat dilakukan oleh Siregar (2021) dengan subjek penelitian 2 kelompok perlakuan pada siswa/i kelas 1 SDIT Hj. Mardiyah Lubis

Kota Binjai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata skor pengetahuan pada kelompok buku *pop-up* dengan kelompok poster. Skor sebelum dan sesudah diberikan buku *pop-up* yaitu  $2,88 \pm 1,33$  menjadi  $6,00 \pm 1,34$  dengan nilai  $p < 0,05$  sehingga dapat diartikan terdapat perbedaan pengetahuan anak pada saat sebelum dan sesudah diberikan buku *pop-up*. Selisih rata-rata skor pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan media edukasi pada kelompok buku *pop-up* adalah  $3,12 \pm 1,05$  dan kelompok poster adalah  $1,84 \pm 1,21$  dengan nilai  $p = 0,000$  kurang dari  $0,05$  sehingga dapat diartikan bahwa penggunaan media *pop-up book* efektif terhadap peningkatan pengetahuan kebersihan gigi dan mulut siswa kelas 1. Hal ini mendukung telaah pustaka sebelumnya dengan menunjukkan bahwa media buku *pop-up* lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan pemeliharaan kebersihan gigi dan mulut siswa dikarenakan buku *pop-up* bersifat interaktif.

Penelitian yang kelima dilakukan oleh Taamu (2020) dengan subjek penelitian 2 kelompok perlakuan pada siswa/i SDN 33 Kendari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa masing-masing kelompok terdapat perbedaan signifikan pengetahuan dan keterampilan anak pada kelompok yang diberikan buku saku dan kelompok yang tidak diberikan buku saku. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara deskriptif mayoritas anak pada kelompok perlakuan yakni 86,7% memiliki pengetahuan yang baik tentang mencuci tangan, dan semua anak yakni 100% terampil mencuci tangan setelah diberikan buku saku mencuci tangan, sedangkan pada kelompok kontrol mayoritas anak yakni 50% memiliki pengetahuan yang cukup tentang mencuci tangan dan mayoritas anak yakni 43,3% tidak terampil dalam mencuci tangan.

## **2.2 Konsep Anak Usia Sekolah Dasar**

### **2.2.1 Definisi Anak Usia Sekolah Dasar**

Menurut S.Yusuf (2010) dalam buku Psikologi Perkembangan Anak & Remaja menyatakan periode anak sekolah berada pada usia 6-12 tahun. Pada masa sekolah ini anak mulai dapat mereaksikan rangsangan intelektual, berpikir secara kongkrit dan mampu melaksanakan tugas-tugas belajar (L.Kurniawati, 2018).

Anak usia sekolah mengalami macam-macam perkembangan yang menjadi titik pusat pengalaman mulai dari fisik, bicara, kognitif, emosi, dan sosial serta perkembangan dalam hal minat baca dan kegiatan bermain anak (31). Namun, meskipun anak usia sekolah sudah mulai dapat berpikir secara logis, anak masih memerlukan bimbingan dan pendampingan dalam tahap-tahap perkembangan sehingga dalam proses perkembangan, anak dapat menjadi sumber daya manusia yang unggul (L.Kurniawati, 2018).

### **2.2.2 Fase Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar**

Hurlock (1980:2) menyatakan perkembangan merupakan bagian dari serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman (32). Menurut Khaulani (2020) fase perkembangan pada anak SD dilihat dari beberapa aspek utama, yaitu :

#### **1. Fisik-motorik**

Perkembangan secara fisik ditandai dengan perubahan mencolok pada perubahan fisik anak menjadi lebih tinggi, berat, kuat dan perubahan proporsi perbandingan kepala dan tubuh seorang anak (32). Tampak adanya perubahan sistem otot, tulang, dan keterampilan gerak. Anak-anak yang berusia di atas 5 tahun memiliki kemampuan untuk menguasai berbagai gerakan motorik halus dengan lebih baik, misalnya mampu menulis dan menggambar lebih rap (32). Aspek ini juga berpengaruh pada aspek perkembangan lain, misal apabila seorang anak terlalu gemuk atau kurus dan pendek hal tersebut akan mempengaruhi rasa kepercayaan diri yang berkaitan dengan emosi, kepribadian dan sosial anak (34).

#### **2. Kognisi**

Aspek ini berkaitan dengan kemampuan kognisi pada anak, kemampuan berpikir dan memecahkan masalah. Anak akan mulai belajar dalam membentuk sebuah konsep, melihat hubungan dan memecahkan masalah terhadap situasi yang bersifat kongkret (Slavin, 2011). Menurut Jean Piaget perkembangan anak sampai mampu berpikir dilalui 4 (empat) tahap perkembangan dan memiliki keterkaitan dalam proses perubahan, sebagai berikut :

- a. Tahap pertama yaitu sensorimotorik usia 0-2 tahun, kegiatan intelektual yang diterima melalui indra secara langsung. Mulai memperoleh ketrampilan bahasa, dan mulai mengaplikasikannya dengan menerapkan pada objek-objek nyata (Sumantri, 2014 dalam Limbong, 2020). Pada tahap ini juga didominasi oleh gerakan motorik yang perlu dilatih serta menggunakan stimulus untuk merangsang individu melakukan gerakan motorik sesuai dengan usianya (35).
- b. Tahap kedua pra-operasional usia 2-7 tahun, tahap ini anak mulai menggunakan simbol-simbol. Kemampuan menggunakan simbol anak hanya bisa bernalar di dua dimensi saja, simbol-simbol berupa kata-kata, bilangan yang dapat menggantikan objek, peristiwa dan kegiatan dari berbagai tingkah laku (35).
- c. Tahap ketiga operasional kongkrit usia 7-11 tahun, kemampuan anak meningkat dengan kemampuan simbolik memungkinkan telah mampu menggunakan simbol serta melakukan tindakan-tindakan yang berkaitan dengan hal yang telah liwat.
- d. Tahap keempat operasional formal usia 11-15 tahun, individu telah mampu berfikir dengan terstruktur dan abstrak serta mampu melakukan hipotesis, misalnya memilah data atau menentukan kelompok-kelompok tertentu.

### 3. Perkembangan sosio-emosional

Meningkatnya intensitas hubungan anak dengan teman-teman sebaya serta ketergantungan anak terhadap keluarga mulai berkurang. Hal ini dikarenakan anak lebih senang bermain dan berbicara di sekitar lingkungan sosial pertemanan. Hubungan sosial yang terjadi di luar lingkup keluarga dapat mempengaruhi pengembangan kepercayaan diri anak sehingga anak memiliki kemampuan yang sesuai dengan kepercayaan diri masing-masing. Menurut Erickson dalam Limbong (2020:76) menyatakan perkembangan anak sampai jenjang dewasa melalui 8 tahap dan perkembangan ini berada tahap keenam dan ketujuh, yaitu anak ingin menentukan jati diri dan lebih memilih kawan akrab dan

bergabung atau membentuk kelompok dan percaya bahwa disana mereka dapat menemukan jati diri sebenarnya.

#### 4. Perkembangan bahasa

Pengembangan bahasa anak akan terus berkembang dari awal masa sekolah dasar dan mencapai kesempurnaan pada tahap akhir masa remaja. Menurut Piaget dalam Buku Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan oleh Usman (2015:18) menyatakan perkembangan anak di bidang kognisi masih terus berkembang sampai dengan usia 14 tahun. Hal tersebut juga berkaitan dengan peranan kognisi yang sangat penting dalam penggunaan bahasa, karena perkembangan kognisi anak, perkembangan bahasa juga masih berkembang (36). Dalam perkembangan kognisi, lingkup kehidupan anak sangat berpengaruh dan memiliki kontribusi terhadap pertumbuhan anak termasuk dalam penggunaan bahasa. Dibutuhkan waktu, pendampingan, stimulus, dan kepedulian seperti: dari lingkungan, orang tua, dan pola asuh yang digunakan di keluarga, serta pendampingan yang dilakukan di luar rumah berpengaruh besar terhadap tumbuh-kembang anak (35). Tentu saja adanya beberapa faktor yang mempengaruhi kognisi anak juga akan berpengaruh pada perkembangan bahasa.

Seperti yang dikemukakan oleh Piaget, Vygotsky percaya bahwa bahasa dan perkembangan saling bergantung satu sama lain. Ketika anak bermain dan melakukan komunikasi, mereka secara konstan menggunakan bahasa mereka yang dipahami dengan baik lalu mendiskusikan peran dan benda, arah atau tujuan serta saling mengoreksi (37).

#### 5. Perkembangan Moral Keagamaan

Norma dan nilai yang ada di lingkungan sosial yang lebih luas dari keluarga menjadi pengaruh pada anak untuk memiliki moral yang baik atau buruk

### **2.2.3 Karakteristik Perkembangan Anak Sekolah Dasar**

Karakteristik perkembangan anak menurut Hurlock (2002) hal – hal berikut merupakan pemberian berbagai label pada periode ini, antara lain :

1. Label yang digunakan orang tua
  - a. Usia yang menyulitkan, anak tidak mau menuruti perintah dan lebih banyak dipengaruhi teman sebaya.
  - b. Usia tidak rapi, cenderung ceroboh dalam berpenampilan, dan kamar sangat berantakan.
2. Label yang digunakan para pendidik
  - a. Usia sekolah dasar, anak diharapkan memperoleh dasar-dasar pengetahuan yang digunakan untuk penyesuaian kehidupan dewasa atau mempelajari keterampilan tertentu.
  - b. Periode kritis, anak membentuk kebiasaan untuk mencapai sukses, tidak sukses, atau sangat sukses sesuai dengan kemampuan dan cenderung menetap sampai dewasa.
3. Label yang digunakan ahli psikologi
  - a. Keinginan untuk diterima kelompok karena masa berkelompok menjadi perhatian utama anak-anak.
  - b. Anak mengalami proses penyesuaian diri dengan standart dari kelompok.
  - c. Usia kreatif pada anak menunjukkan ketika tidak dihalangi oleh rintangan dari lingkungan, kritik, cemoohan orang dewasa maka anak akan mengerahkan tenaga dalam upaya kegiatan kreatif.
  - d. Usia bermain masih luas karena minat anak.

Fase masa anak-anak di sekolah dasar terbagi menjadi dua yaitu masa anak kelas rendah (Kelas I, II, dan III) dan masa anak kelas tinggi (Kelas IV, V dan VI) dengan pembagian usia pada anak kelas rendah 7-9 tahun sedangkan usia anak kelas tinggi 9-12 tahun (Izzaty, 2008:116 dalam Sari & Jusar, 2017). Menurut Izzaty (2010) ciri-ciri dari anak masa kelas tinggi sekolah dasar adalah :

1. Perhatian anak lebih terfokus pada kehidupan praktis sehari-hari

2. Tingginya minat terhadap rasa ingin tahu, ingin belajar dan realistis
3. Timbulnya minat terhadap pelajaran-pelajaran khusus atau hal yang disukai
4. Anak lebih memandang nilai sebagai tolak ukur mengenai prestasi belajar di sekolah
5. Anak-anak suka membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama dan membuat atau memiliki peraturan sendiri dalam kelompoknya

#### **2.2.4 Hakekat Taman Pendidikan Al-Quran (TPQ)**

Menurut Chairani Indris dan Tasyrifin Karim (1995) TPQ secara umum adalah lembaga atau sekelompok masyarakat yang menyelenggarakan pendidikan secara non formal atau di luar sekolah bertujuan untuk memberikan pengajaran baca Al-Quran sejak dini serta memahami dasar-dasar dinul Islam yang biasanya pada anak-anak usia sekolah dasar (7-12 tahun) supaya mampu membaca Al-Quran dengan benar sesuai ilmu tajwid (38).

Metode pembelajaran membaca Al-Quran dan iqra sudah banyak melalui perkembangan hingga kini. Beberapa kegiatan penyebaran nilai-nilai islam sangat bervariasi, antara lain :

1. Pondok pesantren
2. Guru ngaji (di rumah, langgar, masjid)
3. Madrasah Diniyah
4. Taman Kanan-kanan Al-Quran dan Taman Pendidikan Al-Quran (TPA/TPQ)
5. Ta'limul Quran lil Aulad (TQA)
6. Dan sebagainya.

Adanya TPQ diharapkan anak-anak dapat menjadi generasi yang mencintai Al-Quran dan menjadikannya sebagai pedoman atau pegangan dan pandangan hidup sehari-hari (38). Selain untuk tempat menimba ilmu mengenai al-Qur'an, TPA/TPQ sebagai lembaga pendidikan nonformal memiliki peran dalam perkembangan jiwa anak seperti pengetahuan

tentang ibadah, akidah, dan akhlak (39). Hal tersebut juga sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3, yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional difungsikan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (39).

Namun pendidikan di TPQ bukan hanya perihal membantu anak-anak membaca al-Qur'an, mengajarkan sholat 5 waktu yang benar, dan membina agar dapat menguasai hafalan surat-surat saja melainkan dapat menjadi wahana tempat edukasi kesehatan. Taman Pendidikan Al-Qur'an juga dapat menjadi tempat dalam pembentukan karakter serta media yang mampu menanamkan pengertian dan kebiasaan hidup sehat (habit of healthy life) (Arifin 2007:31 dalam Setyawan & Suyitno, 2020). Guru ngaji menjadi narasumber yang baik untuk memberikan arahan dan edukasi serta pendidikan kesehatan yang dapat bersinggungan tentang kesehatan. Misalnya, mengenai peran wudhu yang selain hal wajib dilakukan setiap akan sholat dapat dijadikan pendidikan kesehatan, yaitu anak-anak senantiasa menjaga kebersihan diri ketika akan beribadah.

## **2.3 Konsep Pengetahuan, Sikap, dan Keterampilan**

### **2.3.1 Definisi Pengetahuan, Sikap, dan Keterampilan**

#### **1. Pengetahuan**

Teori Thoughts and Feeling menjelaskan pengalaman yang pernah dialami atau pengalaman dari orang lain merupakan pembentuk pengetahuan (Notoatmodjo, 2014 : 79). Pengetahuan adalah hasil dari proses sensoris didasari oleh rasa keingintahuan melalui mata dan telinga terhadap objek tertentu yang menjadi fokus pengamatandalam (42)

Pernyataan tersebut juga didukung dengan pendapat dari Notoatmodjo (2012:138) pengetahuan merupakan hasil dari tahu setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek melalui pancaindra manusia mulai dari penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Tindakan seseorang merupakan pengaruh pengetahuan atau kognitifnya.

Tingkat pengetahuan di dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan yaitu :

a. Tahu (*Know*)

Tahu merupakan tingkat pengetahuan paling rendah karena termasuk dalam mengingat kembali (*recall*) dari materi atau sesuatu yang telah dipelajari. Kata kerja untuk mengukur bahwa orang tahu mengenai apa yang telah dipelajari antara lain dapat menyebutkan, menyatakan, mendefinisikan, dan sebagainya (43)

b. Memahami (*Comprehension*)

Memahami diartikan bahwa seseorang memiliki kemampuan dalam menjelaskan dan menginterpretasikan materi atau objek. Orang yang telah oaham harus bisa menyimpulkan, meramal, menyebutkan contoh, dan sebagainya (43)

c. Aplikasi (*Aplication*)

Aplikasi merupakan kemampuan mengimplementasikan materi yang telah dipeljarai ke kondisi nyata. Penggunaan rumus, metode, prinsip dan sebagainya di dalam situasi tertentu (43)

d. Analisis (*Analysis*)

Analisis yaitu kemampuan dalam menjabarkan materi ke dalam komponen – komponen tapi musik dalam kesatuan struktur organisasi. Kemampuan ini dilihat dari penggunaan kata kerja, anatar lain menggambarkan, mengelompokkan, dan sebagainya (43)

e. Sistesis (*Synthesis*)

Sistesis merupakan kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi yang telah ada. Contohnya, dapat merencanakan, dapat meringkaskan, dapat menyesuaikan, dan sebagainya terhadap teori yang telah ada (43)

f. Evaluasi (*Evaluation*)

Kemampuan evaluasi berkaitan dalam melakukan penilaian terhadap suatu objek yang didasarkan pada suatu kriteria tertentu, dapat ditentukan sendiri atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada (Notoadtmodjo, 2012).

Menurut Notoatmodjo (2012) menuliskan bahwa mengukur pengetahuan dapat dilakukan dengan memberikan angket tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden dan dapat juga dilakukan dengan wawancara. Kedalaman pengetahuan yang ingin diketahui atau diukur dapat disesuaikan dengan tingkatan atau tahap-tahap di atas. Pengukuran tingkat pengetahuan dikategorikan sebagai berikut:

- a. Tingkat pengetahuan baik jika responden menjawab pertanyaan pada kuesioner dengan benar  $\geq 75\%$  dari seluruh pertanyaan kuesioner
- b. Tingkat pengetahuan cukup jika responden mampu menjawab pertanyaan dengan benar sebesar 56 – 74% dari seluruh pertanyaan pada kuesioner
- c. Tingkat pengetahuan dikatakan kurang jika responden mampu menjawab pertanyaan dengan benar sebesar  $< 55\%$  dari seluruh pertanyaan pada kuesioner

## **2. Sikap**

Sikap adalah reaksi atau respon seseorang yang masih tertutup terhadap suatu stimulus atau objek. Sikap merupakan manifestasi yang tidak dapat dilihat secara langsung, tetapi hanya dapat ditafsirkan terlebih dulu dari perilaku yang tertutup. Menurut Newcomb, salah seorang ahli psikologis sosial menyatakan bahwa sikap merupakan suatu kesiapan atau keadaan untuk bertindak, dan bujukan merupakan pelaksanaan motif tertentu. Sikap dinyatakan sebagai tindakan atau aktifitas berupa predisposisi (Notoatmodjo, 2012).

Dalam Allport (1954) menjelaskan bahwa sikap memiliki tiga komponen pokok, yaitu

- a. Kepercayaan (keyakinan), ide, dan konsep terhadap suatu objek
- b. Kehidupan emosional atau evaluasi terhadap suatu objek
- c. Kecenderungan untuk bertindak (tend to behave)

Ketiga komponen tersebut sangatlah penting dan dibutuhkan untuk membentuk sikap yang utuh (total attitude). Penentuan sikap yang utuh ini, pengetahuan, pikiran, keyakinan, dan emosi memegang peranan penting. Menurut Notoatmodjo, 2012 menyatakan sama halnya dengan pengetahuan, sikap ini terdiri dari berbagai tingkatan, antara lain :

a. Menerima (receiving)

Menerima diartikan bahwa orang (subjek) mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan (objek).

b. Merespon (responding)

Memberikan jawaban apabila ditanya, menyelesaikan atau mengerjakan suatu masalah adalah suatu indikasi sikap. Karena dengan usaha untuk menjawab atau mengerjakan tugas yang diberikannya benar atau salah, adalah berarti bahwa orang tersebut menerima ide tersebut.

c. Menghargai (valuing)

Mengajak orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan suatu masalah adalah suatu indikasi sikap tingkat tiga.

d. Bertanggung jawab (responsible)

Seseorang bertanggung jawab atas segala sesuatu yang telah dipilih atau ditentukan dengan segala risiko merupakan sikap yang paling tinggi.

Menurut (43) Pengukuran sikap dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Pengukuran sikap secara langsung dapat dilakukan dengan menanyakan pendapat atau pernyataan dari responden terhadap suatu objek. Pengukuran sikap secara tidak langsung dilakukan dengan pernyataan hipotesis kemudian dinyatakan pendapat responden melalui kuesioner. Kuesioner mengacu pada skala likert dengan bentuk pertanyaan terdiri dari jawaban setuju, ragu dan tidak setuju. Tiap pertanyaan akan dinilai dari pernyataan favorable dan unfavorable. Pernyataan favorable merupakan pernyataan yang bersifat positif (mendukung) aspek-aspek dalam variabel, sedangkan pernyataan unfavorable terdiri dari pernyataan yang negatif (tidak mendukung)

Sikap Negatif jika  $\leq$  mean

### 3. Keterampilan

#### a. Pengertian keterampilan

Keterampilan merupakan kemampuan dalam menjalankan sesuatu dengan cermat dan mudah (aktivitas psikomotor) (44). Keterampilan erat kaitannya dengan kegiatan yang membutuhkan praktik. Keterampilan adalah pengembangan yang dilakukan dari hasil latihan yang didapat melalui pengalaman dalam melakukan tugas. Keterampilan membutuhkan *training* dan juga *basic ability* agar tugas yang dilakukan dapat dengan mudah dan tepat untuk dilakukan (44).

#### b. Macam-macam keterampilan

Keterampilan dikategorikan menjadi 3, yaitu (44):

- 1) Keterampilan teknis
- 2) Keterampilan dalam membuat keputusan dan menyelesaikan masalah dengan melakukan evaluasi dan membuat beberapa pilihan
- 3) Keterampilan antarpersonal, yaitu kemampuan mendengarkan dan memberikan respon serta pernyataan konflik

Menurut Robbins disebutkan bahwa keterampilan juga dibedakan menjadi 4, yaitu (44):

- 1) *Basic literacy skill*  
Merupakan kemampuan dasar yang wajib dimiliki oleh kebanyakan orang, misalnya menulis, membaca, dan mendengar.
- 2) *Technical skill*  
Kemampuan seseorang untuk melakukan pengembangan keterampilan yang dimilikinya, misalnya menjalankan komputer, membaca cepat.
- 3) *Interpersonal skill*

Kemampuan seseorang untuk bersosialisasi dengan orang lain, misalnya dapat bekerja dalam tim, dapat menjadi pendengar yang baik, dan lain sebagainya.

4) *Problem sloving*

Kemampuan dalam menyelesaikan konflik dengan menggunakan logika dan berargumentasi sesuai dengan pokok permasalahan.

c. Faktor yang mempengaruhi keterampilan

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan, yaitu (45):

1) Tingkat pendidikan

Tingkat pendidikan seseorang berkaitan erat dengan penerimaan pengetahuan yang didapatkan sehingga membuatnya mudah dalam menerima hal-hal baru.

2) Umur

Umur berkaitan dengan perubahan fisik dan psikologi. Semakin bertambahnya umur maka ia akan semakin dewasa dan matang dalam berkegiatan dan berfikir.

3) Pengalaman

Pengalaman menjadi dasar yang baik untuk memperoleh pengetahuan yang baru. Pengalaman yang dimiliki seseorang akan berpengaruh pada pola pikir dan kematangan seseorang.

d. Cara mengukur keterampilan

Adapun rumus untuk menganalisis keterampilan, sebagai berikut (46):

1) Skor ra-rata =  $\frac{\text{jumlah nilai responden}}{\text{jumlah responden}}$

2) Presentasi tuntas belajar =  $\frac{\text{jumlah responden tuntas belajar}}{\text{jumlah responden}} \times 100\%$

3) Skor maksimal = jumlah soal  $\times$  bobot soal

Untuk kategori keterampilan dapat dikalsifikasikan sebagai berikut (46):

Sangat terampil =  $75\% < x \leq 100$ ; Terampil =  $50 < x \leq 75$ ;

Cukup Terampil =  $25 < x \leq 50$ ; Kurang Terampil =  $x \leq 25$

## **2.4 Konsep Personal Hygiene**

### **2.4.1 Definisi Personal Hygiene**

*Personal hygiene* merupakan 2 kata gabungan dari bahasa Yunani yang berarti personal yaitu perorangan dan hygiene yang artinya sehat. *Personal hygiene* adalah upaya seseorang untuk memelihara kesehatan dan kebersihan untuk kesejahteraan fisik dan psikologis (Kasiati & Rosmalawati, 2016 : 85)

Perawatan diri atau kebersihan diri (*personal hygiene*) dilakukan untuk mempertahankan kesehatan fisik dan psikologis secara mandiri atau dengan bantuan sehingga dapat menciptakan penampilan yang sesuai dengan kebutuhan kesehatan dalam membuat rasa nyaman dan relaksasi (47). Upaya *hygiene* dapat dilakukan dengan cara memelihara dan melindungi subjek anatar lain cuci tangan pakai sabun dan air mengalir, cuci piring untuk kebersihan piring, dan melindungi makanan dengan membuang bagian makanan yang rusak (Depkes RI, 2004 dalam Yulianto et al., 2020)

Macam-macam tindakan *personal hygiene* dalam menjaga kesehatan dan kebersihan pribadi mulai dari perawatan kulit, perawatan kuku kaki dan tangan, perawatan rambut, perawatan gigi dan mulut, perawatan mata, perawatan telinga dan hidung (3).

### **2.4.3 Tujuan dan Manfaat Personal Hygiene**

#### **1. Tujuan**

Menurut Kasiati & Rosmalawati (2016) tujuan seseorang dalam menjaga dan melakukan upaya *personal hygiene*, antara lain :

- a. Meningkatkan kualitas derajat kesehatan
- b. Menciptakan rasa nyaman dan menciptakan keindahan
- c. Meningkatkan kepercayaan diri
- d. Mencegah penyakit baik pada diri sendiri maupun orang lain

#### **2. Manfaat**

Melakukan *personal hygiene* dengan baik dapat meningkatkan kesehatan pribadi dengan mempraktikkan kebersihan diri adalah untuk

mengurangi komunikasi penyakit dan meningkatkan kondisi kesehatan seseorang(49). Selain itu, upaya *personal hygiene* dapat memberikan segudang manfaat bagi kesehatan, seperti dapat membuat rasa nyaman dan relaksasi untuk menghilangkan kelelahan atau saat stress, mencegah gangguan sirkulasi darah dan mempertahankan integritas jaringan. Mempertahakan perawatan diri, secara mandiri maupun bantuan merupakan manfaat dari upaya *personal hygiene*, dengan itu dapat melatih hidup bersih dan sehat melalui perbaikan persepsi terhadap kebersihan dan kesehatan sehingga dapat menciptakan penampilan yang sesuai dengan kebutuhan kesehatan (2).

#### **2.4.4 Faktor-faktor Personal Hygiene**

Upaya *personal hygiene* dilakukan oleh seseorang karena ada beberapa faktor yang menjadi dorongan dalam bertindak. Menurut Kasiati & Rosmalawati (2016) hal-hal berikut dapat menjadi faktor-faktor yang mempengaruhi *personal hygiene*, meliputi:

1. Status kesehatan

Status kesehatan dapat mempengaruhi perawatan kebersihan diri pada seseorang. Misal apabila seseorang itu kondisi sakit dan tetap membutuhkan kebutuhan *personal hygiene* agar tetap menjaga kebersihan kulit (dimandikan), meskipun harus dengan bantuan orang lain.

2. Budaya

Beberapa mitos atau kepercayaan yang berkembang di masyarakat dapat mempengaruhi perawatan hygiene. Latar belakang orang berbeda-beda menyebabkan praktik *personal hygiene* juga menyesuaikan dengan kepercayaan masing-masing individu.

3. Status sosial-ekonomi

Tingkat praktik *personal hygiene* seseorang juga dapat berasal dari sumber daya ekonomi yang dimiliki (50). Upaya kebersihan diri memerlukan alat dan bahan, seperti pasta gigi, sikat gigi, sabun, air bersih, dan sebagainya yang semuanya memerlukan dana dalam bentuk uang untuk menyediakannya

#### 4. Tingkat pengetahuan dan perkembangan

Pengetahuan penting dalam meningkatkan status kesehatan seseorang. Seiring kedewasaan atau bertambahnya umur seseorang berpengaruh pada kualitas kesehatan. Hal tersebut harus dibarengi dengan pengetahuan yang baik agar menciptakan perawatan diri yang benar (3). Selain itu, perlunya dorongan berupa motivasi merupakan hal utama untuk seseorang selalu menjaga kebersihan dirinya sehingga dapat mencegah dari kondisi sakit (Notoatmodjo, 2014)

#### 5. Cacat Jasmani atau mental

Kemampuan individu dalam melakukan upaya kebersihan diri juga dipengaruhi oleh jasmani atau mental seseorang, apabila seseorang sedang dalam kondisi cacat jasmani atau mental maka akan menghambat upaya *personal hygiene* (3).

#### 6. Praktek Sosial

Kelompok-kelompok sosial dapat mempengaruhi praktek *personal hygiene*. Fokus perhatian setiap fase umur berbeda, misalnya pada masa anak-anak pengaruh dari orang tua, masa remaja terpengaruh karena teman sebaya atau pacar sedangkan pada usia lanjut dapat berubah karena situasi kehidupan (3).

#### 7. Citra tubuh

Gambaran *personal hygiene* dapat dilihat dari penampilan umum pada orang tersebut. Citra tubuh adalah konsep subjektif pribadi tentang penampilan fisiknya (Potter & Perry, 2013)

#### 8. Pilihan pribadi

Setiap individu memiliki keinginan dan kemauan sendiri untuk memilih kapan harus melaksanakan *personal hygiene*. Misalnya saat seseorang memutuskan mandi 2 kali atau 1 kali dalam 1 hari (3)

### **2.4.5 Dampak Masalah Personal Hygiene**

Permasalahan tidak menjaga kebersihan diri dapat berdampak pada kesehatan atau gangguan fisik dan gangguan mental. Gangguan fisik yang sering terjadi seperti gangguan membrane mukosa mulut, infeksi

pada mata dan telinga, gangguan integritas kulit, dan gangguan fisik pada kuku misal infeksi jamur, kuku kering dan mudah patah. Tidak hanya gangguan fisik, dampak *personal hygiene* yang tidak baik juga berpengaruh terhadap masalah sosial seperti gangguan kebutuhan rasa nyaman, aktualisasi diri menurun, kebutuhan dicintai dan mencintai, dan gangguan dalam interaksi sosial (Laili dan Sulityo, 2012 dalam Hardono, Siti thahirah, Wisnu Probo Wijayanto, 2019)

#### **2.4.2 Personal Hygiene di Sekolah Dasar**

Dalam UU No. 36 Tentang Kesehatan 2009 pasal 79 tentang Kesehatan Sekolah diselenggarakan demi meningkatkan kemampuan hidup sehat para peserta didik untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Berdasarkan Buku siswa tematik kurikulum 2013, kebersihan diri termasuk dalam hidup bersih dan sehat selama di sekolah. Siswa sekolah dasar diajarkan untuk mengidentifikasi bentuk upaya menjaga kebersihan diri seperti perawatan kuku, perawatan telinga, perawatan gigi, dan perawatan rambut (54). Selain itu, implementasi kurikulum 2013 tema 3 yaitu menjaga kebersihan, pembelajaran upaya kebersihan diri ditekankan pada anak usia sekolah dasar di sekolah dengan kegiatan diskusi dan diberikan tugas mandiri untuk mempelajari, mengidentifikasi dan membuat kesimpulan pentingnya merawat diri untuk terhindar dari penyakit (55).

Pada situasi covid-19 ini, Kementrian Kesehatan telah membuat Pedoman pelayanan kesehatan anak usia sekolah dan remaja di masa pandemi Covid-19 , salah satunya dengan upaya menjaga kebersihan diri seperti cuci tangan pakai sabun dan air mengalir, mandi setelah dari luar ruangan, dan menjaga kebersihan pakaian setelah dari luar ruangan atau rumah (11). Dalam bunga rampai Covid-19 bentuk buku kesehatan elektronik mandiri saat di rumah yang dipublikasikan oleh Perhimpunan Profesional Kesehatan Muslim Indonesia menjelaskan upaya kebersihan diri merupakan hal paling utama dalam menjaga kesehatan pribadi, bentuknya bisa dengan menjaga kebersihan kulit (mandi), menjaga

kebersihan rongga mulut dan gigi (sikat gigi yang benar), cuci tangan pakai sabun dan air mengalir, dan menjaga kebersihan kuku kaki dan tangan serta lubang hidung (56).

#### 2.4.6 Macam-macam Personal Hygiene

Menurut Pollit (2012) ada beberapa macam dari upaya *personal hygiene* seseorang, antara lain :

##### 1. Perawatan kulit

Kulit merupakan lapisan tubuh paling luar berfungsi sebagai alat indra perasa dan peraba serta pelindung dari berbagai kuman, sekresi, ekresi, pengatur temperatur, dan sensasi sehingga diperlukan adanya perawatan yang benar untuk mempertahankan fungsinya. Tujuan dari perawatan kulit adalah memberi rasa aman dan nyaman serta terbebas dari bau badan.

##### 2. Perawatan rongga mulut dan gigi

Gigi dan mulut adalah salah satu alat pencernaan yang harus dijaga kesehatannya. Cara menjaga paling mudah dilakukan adalah berkumur dan menggosok gigi. Jadwal menggosok gigi dan berkumur paling baik dilakukan setelah makan dan sebelum tidur.

##### 3. Perawatan mata, hidung dan telinga

Mata, hidung dan telinga sebagai alat panca indra yang sangat penting bagi manusia. Fungsi dan keberadaannya serta kesehatan dari mata, hidung, dan telinga harus dijaga dengan baik sehingga terbebas dari infeksi

##### 4. Perawatan rambut

Kesehatan rambut adalah bagian dari kulit kepala. Rambut yang sehat merupakan rambut bersih, tidak bau, dan tidak ada kotoran baik itu kutu atau ketombe. Penampilan seseorang seringkali terlihat dari bagaimana cara berpenampilan khususnya rambut. Perawatan rambut ini dilakukan untuk memberi rasa nyaman terhadap individunya.

##### 5. Perawatan kuku tangan dan kaki

Kuku merupakan kapisan luar dari ujung jari kaki dan tangan berfungsi untuk melindungi kulit lunak pada ujung jari kaki dan tangan. Kuku harus selalu bersih agar tidak menjadi sarang kuman atau bakteri. Sebab, kaki dan tangan merupakan anggota

gerak tubuh yang penting bagi manusia dan mudah sekali kotor. Perawatan kuku kaki dan tangan ini upaya dalam mencegah infeksi, bau, dan cidera pada jaringan serta memberikan rasa nyaman.

#### **2.4.7 Cara Menjaga Kebersihan kulit dan Kebersihan kuku, tangan dan kaki**

##### **1. Kebersihan Kulit**

Menjaga kebersihan kulit salah satunya dengan rajin mandi. Fungsi mandi adalah menghilangkan debu dan kotoran yang menempel di tubuh. Selain itu merangsang syaraf dan darah, melemaskan otot dan untuk menyegarkan tubuh (Soetatmo, 1979:36). Mandi sebaiknya dilakukan 2 kali sehari dengan air bersih. Setelah mandi langkah lebih baik dikeringkan dengan handuk bersih dan kering kemudian memakai pakaian yang bersih dan tidak bau.

##### **2. Kebersihan kuku tangan dan kaki**

Menurut Potter dan Perry (2006) seseorang yang tidak ingin menjaga kebersihan kuku dan tangan beresiko terjangkit penyakit lingkungan. Kuku harus dipotong menggunakan alat pemotong kuku atau gunting kuku setiap kali panjang setelah itu dirapikan agar tidak menggores kulit dan sela-sela dibersihkan agar tidak ada kotoran yang menempel di kuku. Sedangkan menurut Mu'rifah (2004:1-33) cara membersihkan kuku tangan dan kaki adalah :

- a. Jangan terlalu dalam saat memotong kuku sebab dapat melukai bagian kulit lunak
- b. Potong kuku dilakukan seminggu sekali dan sebaiknya dilakukan sehabis mandi supaya kuku lebih lunak dan mudah dipotong
- c. Kuku lebih baik disikat dan disabun agar bersih dan tidak pecah-pecah sebab kuku mudah digunakan sebagai tempat kuman

Selain itu, cara perawatan pada kebersihan kuku tangan adalah dengan cuci tangan. Cuci tangan adalah upaya membersihkan

kotoran, atau kuman yang menempel pada tangan (Kemenkes RI, 2013). Berikut langkah-langkah cuci tangan :

- 1) Basahi tangan dengan air mengalir
- 2) Ambil sabun (cair atau batangan), gosok-gosok sampai berbusa
- 3) Gosok-gosok tangan sekitar 15-20 detik
- 4) Gosok semua bagian tangan, mulai dari pergelangan tangan, punggung tangan, dan sela-sela jari serta bawah kuku dan pergelangan tangan
- 5) Bilas bersih dengan air mengalir
- 6) Keringkan tangan dengan tissue atau handuk kering dan bersih
- 7) Matikan keran dengan tissue atau handuk supaya kotoran tidak kembali menempel.



Gambar 1. Tata Cara CTPS

## 2.5 Konsep Pembelajaran

### 2.5.1 Teori pembelajaran

Belajar merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dilakukan secara sadar, terencana baik didalam maupun di luar kelas

atau ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Kegiatan belajar sengaja diciptakan oleh pendidik. Perpaduan antara pendidik dan peserta didik menciptakan interaksi edukatif dengan memanfaatkan bahan sebagai mediumnya, perannya sebagai perantara dalam mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan (57).

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan RI Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah, pembelajarn merupakan proses interkasi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah proses pengembangan potensi dan pembangunan karakter setiap peserta didik yang merupakan hasil sinergi dengan pendidikan di sekolah. Pembejarn ditujukan agar peserta didik memiliki kemampuan hidup sebagai warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu ikut serta pada kehidupan masyarakat, bernegara, dan berperadaban manusia (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2014).

### **2.5.2 Jenis Pembelajaran**

Metode pembelajaran promosi kesehatan bergantung dari proses kerjasama anatar faktor metode, faktir materi, petugas dan alat bantu atau media untuk mencapai hasil yang optimal. Sasaran tertentu juga menggunakan cara tertentu. Berikut beberapa metode pendidikan atau promosi kesehatan (43) :

#### **1. Metode Individual (perorangan)**

Metode ini digunakan dalam membina perilaku baru. Penggunaan metode ini didasari karena setiap orang memiliki masalah dan alasan yang berbeda sehubungan dengan penerimaan atau berperilaku baru. Tujuannya petugas dapat mengetahui cara yang tepat untuk membantu sasaran (43). Bentuk pendekatan metode individual yaitu :

##### **a. Bimbingan atau penyuluhan (*Guidance and Counseling*)**

Menggunakan cara bimbingan dan penyuluhan membuka kontak antara klien dengan petugas tujuannya lebih intensif sehingga masalah klien dapat diteliti dan dibantu penyelesaiannya (43)

b. Wawancara (*Interview*)

Menggali informasi klien alasan tidak atau belum menerima perubahan dan mengetahui alasan dari adopsi perilaku mempunyai dasar pengertian dan kesadaran yang kuat (43)

2. Metode Kelompok

Efektifitas metode kelompok bergantung pada besarnya suatu sasaran (43):

a. Kelompok besar

Penyuluhan yang dihadiri lebih dari 15 orang, contoh metode yang dapat digunakan adalah ceramah dan seminar :

1) Ceramah

Penceramah harus menguasai materi yang disampaikan agar tujuan ceramah berhasil. Metode ini dapat digunakan pada sasaran yang pendidikan tinggi maupun rendah. Menggunakan alat bantu yang sesuai serta menunjukkan sikap dan penampilan meyakinkan dapat membuat pelaksanaan ceramah berjalan optimal.

2) Seminar

Cocok digunakan pada sasaran kelompok besar dan pendidikan menengah ke atas. Seminar adalah suatu penyajian dari ahli tentang topik yang dianggap penting dan sedang hangat di masyarakat.

b. Kelompok kecil

Penyuluhan yang dihadiri kurang dari 15 orang. Metode yang digunakan antara lain diskusi kelompok, curah pendapat, bola salju, kelompok-kelompok kecil, bermain peran, dan permainan simulasi (43) :

1) Diskusi kelompok

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam diskusi kelompok adalah cara pengaturan tempat duduk sehingga tidak

menimbulkan kesan ada yang lebih tinggi, contohnya duduk lingkaran dan segi empat. Diskusi dimulai ketika pemimpin diskusi memberikan pancingan atau stimulus yang dapat berupa pertanyaan atau seputar kasus yang berhubungan dengan topik yang dibahas.

2) Curah Pendapat

Sama halnya dengan diskusi namun ada beberapa modifikasi dalam penyampaian jawaban dan tanggapan (curah pendapat) yang nantinya akan ditampung atau ditulis dalam papan tulis. Sebelum semua peserta mencurahkan pendapat, tidak boleh dikomentari oleh yang lain. Jika setiap anggota sudah memberikan tanggapan, maka dapat mengomentari dan terjadi diskusi.

3) Bola Salju (*Snow Balling*)

Kelompok yang dibagi berpasangan (2 orang) kemudian dilontarkan suatu topik masalah dan diberikan waktu untuk mendiskusikannya. Setelah waktu habis, kelompok-kelompok bergabung lagi dan terjadi diskusi seluruh anggota kelompok.

4) Kelompok-kelompok kecil (*Buzz Group*)

Kelompok langsung dibagi kelompok-kelompok kecil, kemudian diberikan suatu permasalahan yang sama topiknya. Masing-masing kelompok kecil mendiskusikan masalah tersebut dan selanjutnya hasil diskusi tiap kelompok didiskusikan kembali dan dicari kesimpulannya.

5) Bermain peran

Beberapa anggota kelompok ditunjuk untuk memerankan peran tertentu dan memperagakan sesuai peran yang didapat.

6) Permainan simulasi

Gabungan antara role play dengan diskusi kelompok. Pesan-pesan kesehatan dapat disajikan dalam sebuah permainan media pembelajaran dan beberapa orang ikut bergabung memainkannya dan sebagian lagi berperan sebagai narasumber.

### c. Metode Massa

Metode ini digunakan untuk menyampaikan pesan kesehatan ditujukan kepada masyarakat luas yang sifatnya publik. Tidak memberdaka golongan umur, sosial ekonomi, tingkat pendidikan, dan sebagainya sehingga media yang digunakan harus dirancang sedemikian rupa agar dapat ditangkap oleh masa (43).

Beberapa contoh dari metode massa ini antara lain ceramah umum (public speaking), pidato, simulasi, tulisan-tulisan dimajalah atau koran, dan *bill board*.

## 2.6 Konsep Media Pembelajaran

### 2.6.1 Media Promosi Kesehatan

Definisi media dalam promosi kesehatan merupakan alat bantu pendidikan yang digunakan oleh petugas dalam menyampaikan bahan materi atau pesan kesehatan. Seringkali disebut juga alat peraga karena berfungsi untuk membantu dan memperagakan sesuatu di dalam proses promosi kesehatan. Proses pemahaman seseorang untuk menangkap pesan atau informasi kesehatan pada sebuah media adalah bergantung pada indra yang menangkap suatu objek atau pesan. Jadi, semakin banyak indra yang digunakan, maka semakin besar kemungkinan pesan itu ditangkap oleh sasaran. Dalam rangka promosi kesehatan, sasaran juga dapat dilibatkan dalam pembuatan alat peraga atau media yang akan digunakan, karena hal ini dapat memberikan motivasi pada sasaran sehingga dapat meneruskan pesan kesehatan kepada anggota masyarakat yang lain (43).

Berdasarkan fungsinya sebagai penyalur pesan-pesan kesehatan, media promosi kesehatan dibagi menjadi tiga, yaitu media cetak, media elektronik dan media papan (43) :

#### 1. Media Cetak

Alat bantu yang menyampaikan pesan-pesan kesehatan, antara lain :

- a. Booklet
- b. Leaflet,
- c. Flyer (selebaran)

- d. Flif chart (lembar balik
- e. Rubrik atau tilisan-tulisan
- f. Poster
- g. Foto yang mengungkapkan informasi kesehatan

## 2. Media Elektronik

Media ini dalam menyampaikan pesan juga berbeda-beda jenisnya, antara lain :

- a. Televisi,
  - b. Radio,
  - c. Video,
  - d. Slide,
  - e. Film Strip
- ## 3. Media Papan (Billboard)

Papan yang dipasang di area tempat umum, diisi dengan pesan atau informasi kesehatan mencakup pesan-pesan yang ditulis pada lembaran seng yang ditempel pada kendaraan-kendaraan umum, seperti bus dan taksi.

### 2.6.2 Media Grafis

#### 1. Definisi Media Grafis

Konsep media grafis didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat dan terpadu, melalui kombinasi pengungkapan kata dan gambar. Media ini tepat digunakan apabila tujuannya ingin menyampaikan pesan dalam bentuk rangkuman yang dipadatkan. Media grafis yang baik hendaknya mengembangkan daya imajinasi atau citra anak didik. Daya imajinasi dapat ditimbulkan dengan menata dan menyusun unsur-unsur visual dalam proses materi pembelajaran (59).

#### 2. Petunjuk Penggunaan Media Grafis

Menurut Ramli (2012) berpendapat dalam merancang media pembelajaran grafis perlu memperhatikan beberapa patokan antara lain, kesederhanaan dalam tata letak (*lay out*), keterpaduan, penekanan,

keseimbangan, garis, bentuk, ruang, tekstur dan warna. Hal-hal tersebut disusun secara baik agar dapat menghasilkan media grafis yang bisa membawa pesan kesehatan kepada sasaran secara tepat dan akurat.

### 3. Macam-macam media Grafis

Adapun macam-macam media grafis. Antara lain papan tulis, bulletin board/display, bagan, grafik, diagram, kartun, komik, dan poster

## 2.6.3 Pengembangan Media

Menurut Sugiyono, (2018) pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan ditekankan pada produk tertentu, sebagian eksperimen. Model ADDIE dapat digunakan sebagai model pengembangan media pembelajaran. Menurut Dick and Carry (1996) dalam Mulyatiningsih, (2012:200), disebutkan prosedur pengembangan model ADDIE terdiri atas beberapa tahap, yakni :

#### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Proses mendefinisikan obyek yang akan dipelajari oleh peserta edukasi, meliputi analisis kebutuhan, analisis masalah, dan analisis tugas. Hasil yang didapat berupa katakarakteristik calon peserta edukasi, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan.

#### 2. Tahap Desain (*Design*)

Proses yang disebut rancang-bangun, meliputi merumuskan tujuan pembelajaran, menyusun tes, sesuai tujuan pembelajaran, menentukan startegi pemebelajaran yang tepat.

#### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Proses mewujudkan desain menjadi kenyataan, dilanjut dengan uji coba produk.

#### 4. Tahap Impelementasi (*Implementation*)

Proses penerapan produk yang telah dibuat sesuai format atau pentunjuk operasional.

#### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Proses untuk melihat keberhasilan dalam membuat sampai implementasi produk. Evaluasi dilakukan pada setiap tahapan kegiatan sebagai evaluasi formatif dengan tujuan untuk kebutuhan revisi

Dalam pengembangan media, akan diuji juga mengenai kelayakan sebuah media. Menurut Walkes dan Hess dalam Arsyad (2014), berpendapat dalam menilai kualitas media edukasi menggunakan kriteria sebagai berikut :

1. Kualitas materi dan tujuan, meliputi kepentingan, ketepatan, kelengkapan, keseimbangan, daya tarik, kewajaran, dan kesesuaian dengan situasi dan kondisi siswa.
2. Kualitas pembelajaran, meliputi, memberikan batuan belajar, memberikan kesempatan belajar, kualitas daya dorong, fleksibilitas intruksional, hubungan dengan program pengajaran lainnya, kualitas penilaian.
3. Kualitas teknis, meliputi kemudahan menggunakan, kualitas tampilan, kualitas penanganan respon sasaran, keterbacaan, kualitas pengelolaan program, kualitas pendokumentasian, dan kualitas teknik lain yang lebih spesifik.

#### **2.6.4 Pengalaman Belajar dengan Media Edukasi**

Dalam teknologi pendidikan, Elgar Dale (1969) telah mengklasifikasikan tingkat pengalaman belajar dari yang paling konkret sampai ke yang paling abstrak menjadi 11 tingkatan. Klasifikasi tersebut dikenal sebagai Kerucur Pengalaman Edgar Dale, yang merupakan gambaran pengalaman yang paling konkrit (paling bawah) hingga paling abstrak (paling atas), meliputi : (1) pengalaman langsung dengan tujuan tertentu, (2) pengalaman yang dibuat-buat, (3) pengalaman dramatis, (4) demonstrasi , (5) studi banding, (6) pameran, (7) televisi edukasi, (8) gambar bergerak, (9) rekaman radio, gambar diam, (10) simbol visual, (11) simbol verbal. Kerucut pengalaman ini memberikan model tentang berbagai

jenis media dari yang paling abstrak hingga paling konkrit. Pemanfaatan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran sesuai kerucut pengalaman Elgar Dale menurut tingkatnya dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak, berfungsi untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses belajar sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat karena terjadi peningkatan kemampuan mengingat.

Selain itu menurut hasil riset National Training Laboratories di Bethel, Maine (1954) Amerika Serikat, dijelaskan bahwa pembelajaran berbasis guru (*teacher-centered learning*) mulai dari ceramah, tugas membaca, presentasi guru dengan audiovisual dan bahkan demonstrasi oleh guru, siswa dapat mengingat materi pembelajaran maksimal sebesar 30%.  
(61)

## **2.7 Media Pop-Up Book**

### **1. Definisi Pop-Up Book**

Media *pop-up book* merupakan sebuah buku yang mempunyai unsur 3 dimensi dan dapat bergerak ketika halaman dibuka, selain itu *pop-up book* memiliki tampilan gambar yang indah dan dapat ditegakkan (62). Media *pop-up book* adalah media yang menggunakan rekayasa kertas atau disebut *paper engineering*. Hal ini memberikan kesan belajar yang menyenangkan, sehingga pembelajaran menggunakan *pop-up book* dianggap tepat karena mampu membagikan pengalaman belajar yang menggembarakan (63). Menurut Setyanigrum (2020) berpendapat bahwa media *pop-up book* merupakan sebuah buku yang memiliki unsur 3 dimensi yang dapat bergerak saat halaman dibuka, serta memberikan efek visualisasi yang lebih menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait materi.

### **2. Manfaat penggunaan *pop-up book***

Beberapa manfaat dari media *pop-up book* yang sangat berguna, antara lain :

- a. Mengajarkan anak untuk lebih menghargai dan memperlakukan buku dengan baik.

- b. Mendekatkan hubungan antara orang tua dan anak karena *pop-up book* dibaca bersama sambil duduk dan menikmati cerita.
- c. Mengembangkan kreatifitas anak.
- d. Merangsang imajinasi anak
- e. Menambah pengetahuan hingga penggambaran bentuk suatu benda (pengenalan benda)
- f. Kegunaan *Pop-up Book*

Sedangkan menurut Bluemel & Taylor (2012:4) berikut beberapa kegunaan media *pop-up book*, yaitu :

- a. Mengembangkan kecintaan anak muda terhadap buku dan membaca
  - b. Bagi peserta didik anak-anak untuk menjembatani hubungan antara situasi kehidupan nyata dan simbol yang mewakili/menggambarkannya
  - c. Bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif
  - d. Bagi yang enggan membaca, anak-anak dengan ketidakmampuan belajar bahasa Inggris sebagai bahasa kedua dapat membantu siswa untuk menangkap makna melalui gambar yang menarik dan kemudian akan mendorong minat baca anak.
3. Kelebihan dan kekurangan media *pop-up book*

Kelebihan dari media *pop-up book*, antara lain :

- a. Memberikan pengalaman khusus dengan visualisasi menarik pada peserta didik
- b. Dapat melibatkan peserta didik seperti membuka, menggeser, membalikkan halaman dan melipat bagian *pop-up book*.
- c. Materi menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak-anak

Tentu saja kelebihan-kelebihan tersebut akan masuk ke dalam ingatan anak ketika menggunakan media *pop-up book* (66). Kelebihan media *pop-up book* juga terletak pada bahan kertasnya karena kertas tebal yang tidak mudah rusak atau sobek, tiap halaman buku memuat gambar menarik sehingga membuat

sasaran (anak) lebih antusias ketika proses pembelajaran, dan *pop-up book* dapat digunakan secara mandiri atau berkelompok (67).

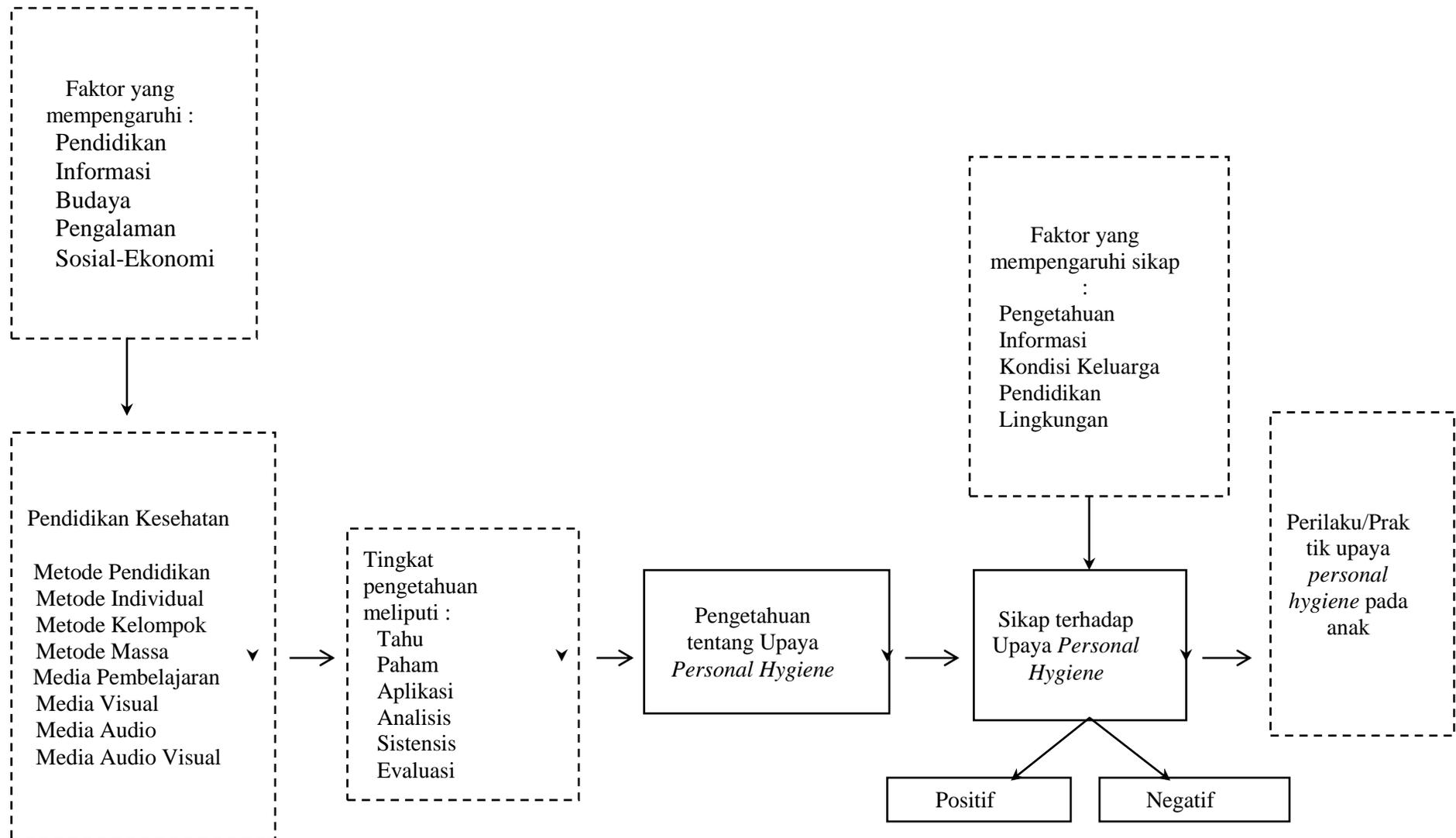
Sedangkan untuk kekurangannya, menurut Dzuanda kekurangan media *pop-up book*, antara lain :

- a. Waktu pengerjaan yang relatif lebih lama
- b. Membutuhkan biaya yang cukup banyak untuk pembuatan buku *pop-up book*

terletak pada waktu pengerjaan yang relatif lebih lama, belum ada yang menjual media *pop-up book* berisi budaya lokal, karena umumnya berupa dongeng, cerita rakyat, fabel, maupun berisi ensiklopedia pengetahuan.

## 2.8 Kerangka Teori

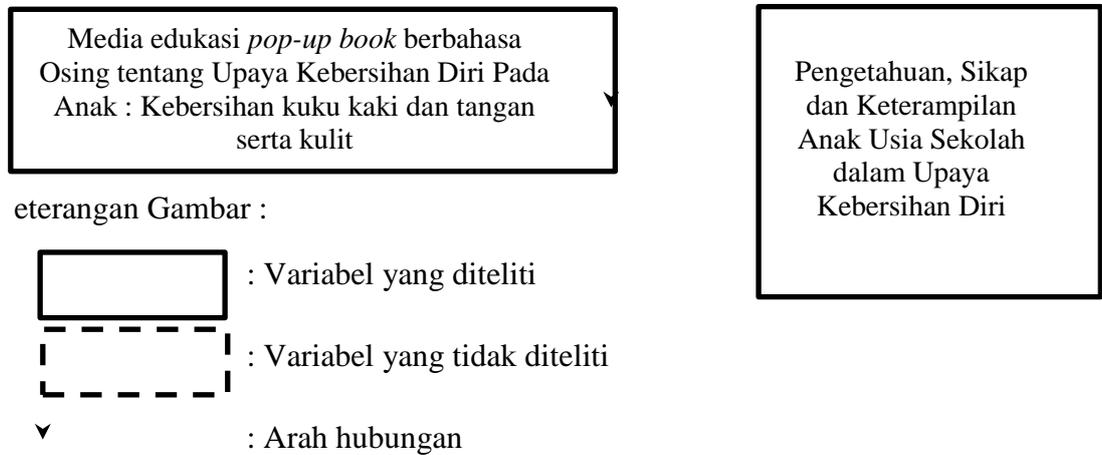
Bagan 1. Kerangka Teori



Sumber : Notoatmodjo (2003)

## 2.9 Kerangka Konsep

Bagan 2. Kerangka Konsep Penelitian



## 2.10 Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan yang merupakan dugaan atau terkaan tentang apa saja yang kita amati dalam usaha untuk memahaminya. Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji.

Adapun hipotesis dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- Ha : Ada perbedaan pengetahuan dan sikap kebersihan diri anak TPQ al-Hasan Penataban setelah intervensi menggunakan media edukasi *pop-up book* berbahasa Osing
- Ho : Tidak Ada perbedaan pengetahuan dan sikap kebersihan diri anak TPQ al-Hasan Penataban setelah intervensi menggunakan media edukasi *pop-up book* berbahasa Osing.