

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Konsep Pengetahuan**

###### **A. Pengertian Pengetahuan**

Pengetahuan adalah hasil “tahu” yang terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan ini melalui panca indra manusia, yaitu indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba menurut Bachtiar yang dikutip dari Notoatmodjo (2012). Pengetahuan saling berkaitan hubungannya dengan pendidikan, dimana diharapkan bahwa dengan pendidikan yang tinggi maka orang tersebut akan semakin luas pula pengetahuannya. Akan tetapi perlu diperhatikan, bukan berarti seseorang yang berpendidikan rendah memiliki pengetahuan yang rendah pula. Menurut data dari WHO, salah satu bentuk objek kesehatan dapat dijabarkan melalui pengetahuan yang didapat dari pengalaman sendiri (27).

Tingkat pengetahuan seseorang terhadap suatu objek mempunyai intensitas atau tingkatan yang berbeda. Secara garis besarnya dikelompokkan 6 tingkat (14), yaitu :

1. Tahu (*know*)

Tahu diartikan hanya sebagai recall (memanggil) memori atau mengingat kembali apa yang telah ada sebelumnya setelah mengamati sesuatu.

2. Memahami (*Comprehensif*)

Memahami suatu objek bukan sekedar tahu terhadap objek tersebut, tidak sekedar dapat menyebutkan, tetapi orang tersebut juga harus dapat mengintreprerasikan dengan benar tentang objek yang diketahui tersebut.

3. Aplikasi (*Aplication*)

Aplikasi dapat diartikan apabila seseorang telah memahami objek yang dimaksud dengan menggunakan atau mengaplikasikan prinsip yang diketahui tersebut pada situasi yang lain.

4. Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah kemampuan setiap individu untuk menjabarkan atau memisahkan, kemudian mencari hubungan antara komponen-komponen yang ada dalam suatu hal masalah atau objek yang diketahui. Tanda bahwa pengetahuan seseorang itu sudah sampai pada tingkat analisis adalah apabila orang tersebut telah dapat membedakan, atau memisahkan, mengelompokkan, membuat diagram (bagan) terhadap pengetahuan atas objek tersebut.

5. Sintesis (*synthesis*)

Sintesis menunjuk suatu kemampuan seseorang untuk merangkum atau meletakkan ke suatu hubungan yang logis dari komponen-komponen pengetahuan yang dimiliki. Dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang telah ada sebelumnya.

6. Evaluasi

Evaluasi berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk melakukan penilaian terhadap sebuah objek tertentu. Penilaian ini dengan sendirinya didasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau norma-norma yang berlaku dimasyarakat.

## **B. Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan**

Menurut Notoatmodjo (dalam Wawan dan Dewi, 2010) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan yaitu :

### **1. Faktor Internal**

a. Pendidikan

Pendidikan berarti bimbingan atau arahan yang diberikan seseorang terhadap perkembangan orang lain menuju kearah cita-cita

tertentu yang menentukan manusia untuk berbuat dan mengisi kehidupan untuk mencapai keselamatan dan kebahagiaan. Pendidikan diperlukan untuk mendapat informasi contohnya hal-hal yang menunjang kesehatan sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup.

b. Pekerjaan

Lingkungan pekerjaan dapat menjadikan seseorang memperoleh pengalaman maupun pengetahuan, baik secara langsung maupun secara tidak langsung.

c. Umur

Semakin bertambahnya umur seseorang, tingkat kematangan dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berfikir dan bekerja. Dari segi kepercayaan masyarakat, seseorang yang lebih dewasa lebih dipercaya dari orang yang belum tinggi kedewasaannya. Hal ini ditentukan dari pengalaman dan kematangan jiwa.

## **2. Faktor Eksternal**

a. Lingkungan

Lingkungan merupakan seluruh kondisi yang ada disekitar manusia dan pengaruhnya yang dapat mempengaruhi perkembangan serta perilaku orang atau kelompok.

b. Sosial budaya

Sistem sosial budaya yang ada di sekitar masyarakat dapat mempengaruhi dari sikap dalam menerima informasi.

### **2.1.2 Konsep Pembelajaran**

#### **A. Teori Pembelajaran**

Belajar merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar, dan interaksi sudah direncanakan dengan baik dan dilakukan didalam maupun di luar ruangan dengan tujuan untuk meningkat kan kemampuan peserta didik. Kegiatan belajar mengajar adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan oleh pendidik. Kegiatan dari pendidik dan peserta didik melahirkan interaksi edukatif

dengan memanfaatkan bahan sebagai mediumnya. Komponen pengajaran diperankan secara optimal guna mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan sebelum pengajaran dilaksanakan (31).

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Menengah, diuraikan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses pengembangan potensi dan pembangunan karakter setiap peserta didik sebagai hasil dari sinergi antara pendidikan yang berlangsung di sekolah, keluarga dan masyarakat. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam sikap (spiritual dan sosial), pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup dan untuk bermasyarakat, berbangsa, serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia.

## **B. Jenis Pembelajaran**

Metode pembelajaran promosi kesehatan harus bekerjasama secara harmonis antara faktor metode, faktor materi, petugas yang melakukan dan alat bantu atau media yang digunakan untuk mencapai hasil yang optimal. Hal ini menunjukkan pada sasaran tertentu juga menggunakan cara tertentu pula. Berikut merupakan beberapa metode pendidikan atau promosi kesehatan (23), yaitu :

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

Dalam promosi kesehatan, metode yang bersifat individual digunakan untuk membina perilaku baru atau membina seseorang yang mulai tertarik terhadap perubahan perilaku. Dasar digunakannya metode individual karena setiap orang mempunyai masalah dan alasan yang berbeda sehubungan dengan penerimaan atau berilaku baru. Tujuan dari penggunaan metode ini agar petugas kesehatan mengetahui dengan tepat dan dapat membantu sasaran (23). Bentuk pendekatan dari metode individual yaitu :

#### **a. Bimbingan dan Penyuluhan (*Guidance and Counseling*)**

Metode dengan pendekatan dengan cara bimbingan dan penyuluhan membuta kontak antara klien dan petugas lebih intensif sehingga masalah yang dihadapi klien dapat diteliti dan dibantu penyelesaiannya (23).

b. Wawancara (*interview*)

Wawancara antara petugas kesehatan dengan klien digunakan untuk menggali informasi mengapa ia tidak atau belum menerima perubahan dan untuk mengetahui apakah perilaku yang akan atau sudah diadopsi mempunyai dasar pengertian dan kesadaran yang kuat (23).

2. Metode Kelompok

Pemilihan metode kelompok harus memperhatikan besar kecilnya kelompok sasaran serta tingkat pendidikan formal dan sasaran. Efektivitas suatu metode bergantung pada besarnya suatu sasaran (23).

a. Kelompok Besar

Kelompok Besar merupakan penyuluhan yang dihadiri lebih dari 15 orang. Metode yang baik untuk digunakan yaitu ceramah dan seminar

1) Ceramah

Metode ceramah baik untuk sasaran yang berpendidikan tinggi maupun rendah. Berikut merupakan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menggunakan metode ceramah

a) Persiapan

Ceramah akan berhasil apabila penceramah menguasai materi yang akan diceramahkan yaitu dengan mempelajari materi dengan sistematis yang baik dan mempersiapkan alat bantu atau media

b) Pelaksanaan

Kunci dari pelaksanaan ceramah yaitu penceramah berhasil menguasai sasaran yaitu dengan

menunjukkan sikap dan penampilan yang meyakinkan, suara hendaknya cukup keras, pandangan harus tertuju ke seluruh peserta, dan pandangan tertuju keseluruhan peserta.

## 2) Seminar

Metode seminar cocok digunakan untuk sasaran kelompok besar dengan pendidikan menengah ke atas. Seminar merupakan suatu penyajian dari suatu ahli atau beberapa ahli tentang suatu topik yang dianggap penting dan biasanya dianggap hangat di masyarakat.

### b. Kelompok Kecil

Kelompok Kecil merupakan penyuluhan yang dihadiri kurang dari 15 orang. Metode yang baik untuk digunakan yaitu diskusi kelompok, curah pendapat, bola salju, kelompok-kelompok kecil, bermain peran, dan permainan simulasi.

#### 1) Diskusi kelompok

Dalam diskusi kelompok agar semua anggota dapat bebas berpartisipasi dalam diskusi, maka formasi duduk para peserta diatur sehingga duduk dapat berhadap-hadapan dan saling memandang satu sama lain, misalnya bentuk tempat duduk lingkaran, segi empat. Pimpinan diskusi juga duduk diantara peserta sehingga tidak menimbulkan kesan ada yang lebih tinggi. Permulaan diskusi, pemimpin diskusi harus memberikan pancingan-pancingan yang dapat berupa pertanyaan-pertanyaan atau kasus sehubungan dengan topik yang dibahas.

#### 2) Curah Pendapat (*Brain Storming*)

Metode ini merupakan modifikasi metode diskusi kelompok. Prinsipnya sama dengan metode diskusi kelompok. Terdapat perbedaan pada permulaan yaitu pemimpin kelompok memancing dengan satu masalah dan kemudian setiap peserta

memberikan jawaban atau tanggapan (curah pendapat). Tanggapan atau jawaban-jawaban tersebut ditampung dan ditulis dalam *flipchart* atau papan tulis. Sebelum semua peserta mencurahkan pendapatnya, tidak boleh dikomentari oleh siapa pun. Baru setelah semua anggota mengeluarkan pendapatnya, tiap anggota dapat mengomentari, dan akhirnya terjadi diskusi.

3) Bola Salju (*Snow Balling*)

Kelompok dibagi dalam pasangan-pasangan (1 pasang 2 orang) dan kemudian dilontarkan suatu pertanyaan atau masalah. Setelah lebih kurang 5 menit maka tiap 2 pasang bergabung menjadi satu. Mereka tetap mendiskusikan masalah tersebut, dan mencari kesimpulannya. Kemudian tiap 2 pasang yang sudah beranggotakan 4 orang ini bergabung lagi dengan pasangan lainnya dan demikian seterusnya sehingga akhirnya akan terjadi diskusi seluruh anggota kelompok.

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

Kelompok langsung dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil (*buzz group*) yang kemudian diberi suatu permasalahan yang sama dengan kelompok lain. Masing-masing kelompok mendiskusikan masalah tersebut. Selanjutnya hasil dari tiap kelompok didiskusikan kembali dan dicari kesimpulannya.

5) Bermain Peran (*Role Play*)

Dalam metode ini beberapa anggota kelompok ditunjuk sebagai pemegang peran tertentu untuk memainkan peranan, misalnya sebagai dokter puskesmas, sebagai pasien, perawat, mereka memperagakan sesuai perannya.

6) Permainan Simulasi (*Simulation Game*)

Metode ini merupakan gabungan antara *role play* dengan diskusi kelompok. Pesan-pesan kesehatan disajikan dalam beberapa bentuk permainan seperti permainan monopoli. Cara memainkannya persis seperti bermain monopoli, dengan

menggunkan dadu, gaco (petunjuk arah), selain beberan atau papan main. Beberapa orang menjadi pemain, dan sebagian lagi berperan sebagai nara sumber.

### 3. Metode Massa

Metode pendidikan atau promosi kesehatan secara massa digunakan untuk menyampaikan pesan kesehatan yang ditujukan kepada masyarakat yang sifatnya masa atau publik. Dalam artian tidak membedakan golongan umur, jenis kelamin, pekerjaan, status sosial ekonomi, tingkat pendidikan, dan sebagainya, maka pesan – pesan kesehatan yang disampaikan harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat ditangkap oleh masa (23).

Beberapa contoh metode promosi kesehatan secara masa , antara lain:

- a. Ceramah umum (public speaking) pada acara-acara tertentu, misalnya pada HKN, menteri kesehatan atau pejabat menyampaikan pesan-pesan kesehatan.
- b. Pidato-pidato/diskusi tentang kesehatan melalui media elektronika, baik TV maupun radio, pada hakikatnya merupakan bentuk pendidikan atau promosi kesehatan masa.
- c. Simulasi, dialog antara pasien dengan dokter atau petugas kesehatan lainnya tentang suatu penyakit atau masalah kesehatan adalah juga merupakan pendekatan pendidikan kesehatan masa.
- d. Tulisan-tulisan dimajalah atau koran, baik dalam bentuk artikel maupun tanya jawab atau konsultasi tentang kesehatan dan penyakit adalah merupakan bentuk pendekatan promosi kesehatan massa.
- e. *Bill Board*, yang dipasang dipinggir jalan, spanduk, poster dan sebagainya juga merupakan bentuk promosi kesehatan massa.

### C. Metode Mendongeng

Dongeng adalah cerita rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh yang mempunyai cerita dan dongeng tidak terikat oleh waktu maupun tempat. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga dongeng yang melukiskan kebenaran, berisi ajaran moral, bahkan sindiran (32).

Dongeng dapat digunakan sebagai metode mendidik serta membentuk karakter positif pada anak oleh orang tua maupun guru. Sebuah penampilan dongeng ditanamkan nilai-nilai yang baik bagi anak melalui penghayatan terhadap maksud dari dongeng. Pengertian dongeng diatas adalah: melatih kognisi, afeksi secara imajinatif. Anak-anak lebih kreatif, selain itu melalui dongeng anak akan terlatih komunikasi dengan mendengarkan kisah kata dari pendongeng. Lewat pesan dongeng yang disampaikan dengan tema-tema tertentu, anak menjadi lebih peka terhadap lingkungan sekitarnya baik itu teman, orangtua dan guru.

Menurut Anti Arena dan Stith Thompson yang dikutip oleh Agus, 2008 yang menyatakan dongeng dikelompokkan dalam empat golongan besar, yaitu:

1. Dongeng binatang Dongeng binatang adalah dongeng yang ditokohkan oleh binatang atau binatang liar. Binatang-binatang dalam jenis ini dapat berbicara dan berakal budi seperti manusia.

2. Dongeng biasa Dongeng biasa adalah jenis dongeng yang ditokohi manusia dan biasanya adalah kisah suka duka seseorang.

3. Lelucun atau Anekdote Lelucun atau anekdot adalah dongeng yang dapat menimbulkan tawa bagi yang mendengarkannya maupun yang menceritakannya.

4. Dongeng berumus Dongeng berumus adalah dongeng yang strukturnya terdiri dari pengulangan. Dongeng ini ada tiga macam, yaitu dongeng bertimbun banyak (*cumulative tales*), dongeng untuk mempermainkan orang (*catch tales*), dan dongeng yang tidak mempunyai akhir (*endless tales*).

Buku berjudul *A Book For Children Literature*, Holoweel yang dikutip mengatakan ada enam segi positif dari sebuah dongeng (32), yaitu:

- a. Dongeng dapat mengembangkan imajinasi dan memberikan pengalaman emosional yang mendalam.
- b. Memuaskan kebutuhan ekspresi diri.

- c. Menanamkan pendidikan moral tanpa harus menggurui.
- d. Menumbuhkan rasa humor sehat.
- e. Mempersiapkan apresiasi sastra.
- f. Memperluas cakrawala khayalan anak. Selain itu, melalui dongeng anak juga diajak untuk belajar berkomunikasi, dan secara tidak langsung dapat melatih anak melontarkan gagasan terhadap pemecahan suatu masalah.

### **2.1.3 Media Promosi Kesehatan**

#### **A. Pengertian Media**

Media pembelajaran adalah semua alat yang bisa dimanfaatkan sebagai penyampai pesan atau pokok pembelajaran, perasaan, merangsang otak, rasa peduli dan skill warga belajar, sehingga menjadi pendukung tahapan pembelajaran. Artinya media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat menyalurkan isi pembelajaran sehingga bisa mendorong peserta didik untuk belajar (29).

Fungsi media dalam proses pembelajaran disamping dapat sebagai penyaji stimulus informasi dan sikap, media dapat juga berfungsi untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi (30). Selain itu, dalam hal-hal tertentu media juga dapat berfungsi sebagai mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik sehingga dapat disimpulkan bahwa media juga memiliki nilai-nilai praktis sebagai berikut:

1. Dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki individu
2. Dapat mengatasi kesukaran-kesukaran di dalam ruang kelas
3. Memungkinkan adanya interaksi langsung antara individu dengan lingkungannya
4. Menghasilkan keseragaman pengalaman
5. Dapat memupuk konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik
6. Dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru

7. Dapat membangkitkan motivasi dan merangsang individu untuk belajar
8. Dapat memberikan ilustrasi pengalaman konsep dasar yang integral dari suatu yang konkrit sampai kepada yang abstrak.

## **B. Jenis Media**

Berdasarkan fungsinya sebagai penyaluran pesan kesehatan, media ini dibagi menjadi 3 (19), yaitu :

### 1. Media cetak

Media ini mengutamakan pesan-pesan visual, biasanya terdiri dari gambaran sejumlah kata, gambar atau foto dalam tata warna. Yang termasuk dalam media ini adalah booklet, leaflet, flyer (selebaran), flip chart (lembar balik), tulisan pada surat kabar atau majalah, poster, foto yang mengungkapkan informasi kesehatan. Ada beberapa kelebihan media cetak antara lain tahan lama, mencakup banyak orang, biaya rendah, dapat dibawa kemana-mana, tidak perlu listrik, mempermudah pemahaman dan dapat meningkatkan gairah belajar. Media cetak memiliki kelemahan yaitu tidak dapat menstimulir efek gerak dan efek suara dan mudah terlipat.

### 2. Media elektronik

Media ini merupakan media yang bergerak dan dinamis, dapat dilihat dan didengar dan penyampaiannya melalui alat bantu elektronika. Yang termasuk dalam media ini adalah televisi, radio, video film, kaset, CD, VCD. Seperti halnya media cetak, media elektronik ini memiliki kelebihan antara lain lebih mudah dipahami, lebih menarik, sudah dikenal masyarakat, bertatap muka, mengikut sertakan seluruh panca indera, penyajiannya dapat dikendalikan dan diulang-ulang serta jangkauannya lebih besar. Kelemahan dari media ini adalah biayanya lebih tinggi, sedikit rumit, perlu listrik dan alat canggih untuk produksinya, perlu persiapan matang, peralatan selalu berkembang dan berubah, perlu keterampilan penyimpanan dan keterampilan untuk mengoperasikannya.

### 3. Media luar ruang

Media menyampaikan pesannya di luar ruang, bisa melalui media cetak maupun elektronik misalnya papan reklame, spanduk, pameran, banner dan televisi layar lebar. Kelebihan dari media ini adalah lebih mudah dipahami, lebih menarik, sebagai informasi umum dan hiburan, bertatap muka, mengikut sertakan seluruh panca indera, penyajian dapat dikendalikan dan jangkauannya relatif besar. Kelemahan dari media ini adalah biaya lebih tinggi, sedikit rumit, perlu alat canggih untuk produksinya, persiapan matang, peralatan selalu berkembang dan berubah, memerlukan keterampilan penyimpanan dan keterampilan untuk mengoperasikannya

### **C. Pengertian Media Lembar Balik**

Media pembelajaran lembar balik adalah media yang menyajikan gambar berseri dengan cara membalik-balik gambar tersebut. Media pembelajaran standar lembar balik digolongkan sebagai media pembelajaran sederhana (33).

Media lembar balik cukup mudah dalam proses pembuatannya, tidak memakan waktu yang lama, persiapan yang tidak terlalu rumit serta biaya yang sedikit. Media ini menampilkan gambar berseri yang penyajiannya dengan cara membalik-balik gambar seri tersebut. Media pembelajaran standar lembar balik dapat berfungsi sebagai media yang dapat meningkatkan perhatian siswa. Keberhasilan pembelajaran dapat diupayakan dengan menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pelajaran yang ditampilkan melalui media pembelajaran standar lembar balik di dalam kegiatan belajar mengajar.

Melalui media lembar balik siswa dapat belajar melalui teks dan gambar sehingga dapat meningkatkan kognitif siswa melalui lambang visual yang dapat memperlancar pencapaian tujuan memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar. Selain itu media standar lembar balik merupakan media visual yang dapat membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

## **D. Kekurangan dan Kelebihan Media Lembar Balik**

1. Kelebihan media papan lembar balik (*flip chart*)
  - a. Lebih menarik perhatian siswa.
  - b. Siswa tidak mudah bosan sehingga dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
  - c. Meningkatkan aktivitas belajar siswa
  - d. Mudah dibawa kemana-mana (*moveable*).
  - e. Dapat digunakan di dalam ruangan atau luar ruangan.
  - f. Mampu menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis.
  - g. Menghemat waktu guru untuk tidak menulis di papan tulis.
  - h. Media papan lembar balik yang telah digunakan dapat disimpan dengan baik, dan dapat dipakai lagi berulang-ulang.
  - i. Dapat diletakkan dimana saja sehingga dapat dilihat kembali.
  - f. Dapat digunakan dalam berbagai metode pembelajaran inovatif.
  - g. Dapat mempermudah mengingat suatu materi pelajaran.
2. Kekurangan media papan lembar balik (*flip chart*)
  - a. Membutuhkan waktu, tenaga, dan biaya yang lebih untuk mempersiapkan media dalam melaksanakan pembelajaran.
  - b. Kurang sesuai untuk pembelajaran dalam kelas besar.
  - c. Terbatasnya keahlian dalam membuat rangka gantungan.

### **2.1.4 Cuci Tangan**

#### **A. Definisi Cuci Tangan**

Mencuci tangan adalah proses yang secara mekanis melepaskan kotoran dan debris dari kulit tangan dengan menggunakan sabun dan air yang mengalir (14). Mencuci tangan merupakan salah satu tindakan sanitasi yang dilakukan dengan cara membersihkan tangan dan jari-jemari dengan menggunakan air atau cairan lainnya yang bertujuan agar tangan menjadi bersih. Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) merupakan perilaku mencuci tangan dengan menggunakan sabun dan air bersih yang mengalir. Mencuci tangan yang baik dan benar adalah dengan menggunakan sabun karena dengan air saja terbukti tidak efektif.

Penggunaan sabun dan air tetap penting pada kedua tangan untuk kesehatan dan kebersihan tangan. Penggunaan sabun dan dengan menggosokkan jemari tangan bertujuan menghilangkan kuman yang tampak maupun tidak tampak seperti: minyak, debu, kotoran lainnya. Cuci tangan dengan air dan sabun biasa sama efektifnya dengan mencuci tangan menggunakan sabun anti mikroba (14).

## **B. Tujuan Cuci Tangan**

Perilaku mencuci tangan menggunakan sabun dan air mengalir yang bersih dapat untuk menurunkan angka infeksi atau penularan penyakit berbasis lingkungan. Mencuci tangan juga bermanfaat untuk membunuh kuman penyakit yang ada di tangan, mencegah penularan penyakit seperti diare, kolera disenteri, typhus, kecacingan, flu burung atau SARS. Selain itu, tangan menjadi bersih dan bebas dari kuman (14).

Indikasi waktu untuk mencuci tangan pakai sabun adalah sebelum makan, sebelum mengolah dan menghindangkan makanan, sebelum menyusui, sebelum memberi makan bayi/balita, sesudah buang air besar/kecil, dan sesudah memegang unggas/hewan.

## **C. Cara Cuci Tangan**

Menurut Undang-Undang Nomor 3 tahun 2014 tentang sanitasi total berbasis masyarakat (STBM), langkah-langkah mencuci tangan yang benar adalah:

1. Basahi kedua tangan setinggi pertengahan lengan memakai air yang mengalir, mengambil sabun kemudian usap dan gosok kedua telapak tangan secara lembut.
2. Usap dan gosok juga kedua punggung tangan secara bergantian.
3. Bersihkan ujung-ujung jari dan sela-sela jari hingga bersih.
4. Bersihkan ujung jari secara bergantian dengan mengatupnya.
5. Gosok dan putar kedua ibu jari secara bergantian.

6. Letakan ujung jari pada telapak tangan kemudian gosok perlahan. Bersihkan kedua pergelangan tangan secara bergantian dengan cara memutar, kemudian diakhiri dengan membilas seluruh bagian tangan dengan air bersih yang mengalir serta mengeringkan memakai handuk atau tisu.

#### **D. Penyakit Yang Dapat Dicegah**

Mencuci tangan dengan sabun adalah salah satu cara paling efektif untuk mencegah penyakit diare dan ISPA, keduanya penyebab utama kematian anak. Mencuci tangan dengan sabun juga dapat mencegah infeksi kulit, mata, kecacingan dan flu burung (14).

##### **1. Penyakit diare**

Penyakit diare menjadi penyebab kematian kedua yang paling umum untuk anak-anak balita. Sebuah ulasan yang membahas sekitar 30 penelitian terkait menemukan bahwa cuci tangan dengan sabun dapat menurunkan angka kejadian diare hingga separuh. Tingkat keefektifan mencuci tangan dengan sabun dalam penurunan angka penderita diare dalam persen menurut tipe inovasi pencegahan adalah: Mencuci tangan dengan sabun (44%), penggunaan air olahan (39%), pendidikan kesehatan (28%), penyediaan air (25%) dan sumber air yang diolah (11%).

##### **2. Infeksi saluran pernapasan**

Infeksi saluran pernapasan adalah penyebab kematian utama anak-anak balita. Mencuci tangan dengan sabun mengurangi infeksi saluran pernapasan ini dengan dua langkah: (1) dengan melepaskan patogen-patogen pernapasan yang terdapat pada tangan dan permukaan telapak tangan dan (2) dengan menghilangkan patogen (kuman penyakit) lainnya (terutama virus entrentic) yang menjadi penyebab tidak hanya diare namun juga gejala penyakit pernapasan lainnya. Bukti-bukti telah ditemukan bahwa praktik-praktik menjaga kesehatan dan kebersihan seperti mencuci tangan sebelum dan sesudah makan/buang air besar/kecil.

##### **3. Infeksi cacing, infeksi mata dan infeksi kulit**

Penelitian juga telah membuktikan bahwa selain diare dan infeksi saluran pernapasan penggunaan sabun dalam mencuci tangan mengurangi kejadian penyakit kulit, infeksi mata seperti trakoma, dan cacangan khususnya untuk ascariasis dan trichuriasis.

### **2.1.5 Siswa**

#### **A. Definisi Siswa**

Pengertian siswa/murid/peserta didik. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian murid berarti anak (orang yang sedang berguru/belajar, bersekolah). Sedangkan menurut Sinolungan menyatakan peserta didik dalam arti luas adalah setiap orang yang terkait dengan proses pendidikan sepanjang hayat, sedangkan dalam arti sempit adalah setiap siswa yang belajar di sekolah.

Menurut Hamalik (2001) siswa atau murid adalah salah satu komponen dalam pengajaran, disamping faktor guru, tujuan dan metode pengajaran. Sebagai salah satu komponen maka dapat dikatakan bahwa murid adalah komponen yang terpenting diantara komponen lainnya.

Murid atau anak didik menurut Djamarah (2011) adalah subjek utama dalam pendidikan setiap saat. Sedangkan menurut Daradjat (dalam Djamarah, 2011) murid atau anak adalah pribadi yang “unik” yang mempunyai potensi dan mengalami berkembang. Dalam proses berkembang itu anak atau murid membutuhkan bantuan yang sifat dan coraknya tidak ditentukan oleh guru tetapi oleh anak itu sendiri, dalam suatu kehidupan bersama dengan individu-individu yang lain.

Berdasarkan uraian diatas, murid atau anak didik anak adalah salah satu komponen manuiswi yang menempati posisi sentral dalam proses belajar mengajar yang ingin meraih cita-cita, memiliki tujuan dan kemudian ingin mencapainya secara optimal.

## **B. Kebutuhan Siswa**

Dalam tahap-tahap perkembangan individu siswa, dan satu aspek yang paling menonjol ialah adanya bermacam ragam kebutuhan yang meminta kepuasan. Beberapa ahli telah mengadakan analisis tentang jenis-jenis kebutuhan siswa antara lain :

1. Kebutuhan-kebutuhan fisiologis: bahan-bahan dan keadaan yang essential, kegiatan dan istirahat

2. Kebutuhan-kebutuhan sosial atau status: menerima dan diterima dan menyukai orang lain.

3. Kebutuhan-kebutuhan ego atau integratif: kontak dengan kenyataan, simbolisasi progresif, menambah kematangan diri sendiri, keseimbangan antara berhasil dan gagal, menemukan individualitasnya sendiri. Maslow menyatakan bahwa mengadakan klasifikasi kebutuhan dasar sebagai berikut:

a. Kebutuhan-kebutuhan akan keselamatan (safety needs)

b. Kebutuhan-kebutuhan memiliki dan mencintai (belongingness and love needs)

c. Kebutuhan-kebutuhan akan penghargaan (esteem needs) Berdasarkan penjelasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa kebutuhan siswa dapat dibedakan menjadi kebutuhan fisiologis, kebutuhan psikologis, kebutuhan sosial dan kebutuhan ego.

### **2.1.6 Sekolah**

#### **A. Pengertian Sekolah**

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, sekolah merupakan bangunan atau lembaga untuk belajar dan mengajar serta tempat menerima dan memberi pelajaran. Sekolah dipimpin oleh seorang Kepala Sekolah. Kepala Sekolah dibantu oleh wakil kepala sekolah. Jumlah wakil kepala sekolah di setiap sekolah berbeda, tergantung dengan kebutuhannya. Sedangkan

sekolah menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 (2003) pasal 18, tentang Pendidikan Nasional, sekolah adalah lembaga pendidikan yang menyelenggarakan jenjang pendidikan formal yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.

Sedangkan menurut Sudirman (dalam Isnaini, 2010) menjelaskan lembaga sekolah adalah pendidikan yang bertujuan untuk mencapai pembinaan inteligensi sehingga diharapkan memperoleh kualifikasi pengetahuan dan fungsional menurut tuntutan disiplin ilmu masing-masing. Menurut Kasijan (dalam Isnaini, 2010) menyatakan belajar yang mempergunakan program terencana disebut pendidikan formal yang disebut juga pendidikan sekolah. Sekolah, baik yang umum ataupun khusus telah didirikan sebagai tempat yang formal untuk memperoleh kebutuhankebutuhan pendidikan di suatu tingkat umur. Masyarakat menerima tanggung jawab untuk mengorganisasikan bangunan-bangunan dan alat-alat, membuat hukum-hukum dan aturan-aturan pendidikan dan membimbing pendidikan para guru dengan memberikan pengetahuan standar minimum.

Maka dapat disimpulkan, sekolah adalah sebuah lembaga pendidikan formal yang bertujuan untuk pembinaan intelegensi seseorang yang sesuai dengan tingkat umurnya.

## **B. Fungsi Sekolah**

Adapun fungsi sekolah menurut Mukhlison (2008), yaitu:

1. Sekolah mempersiapkan anak untuk suatu pekerjaan, dan diharapkan anak telah menyelesaikan sekolahnya dapat melakukan suatu pekerjaan atau paling tidak sebagai dasar untuk mencari pekerjaan.
2. Sekolah memberikan keterampilan dasar
3. Sekolah membuka kesempatan untuk memperbaiki nasib
4. Sekolah menyediakan tenaga pembangunan
5. Sekolah membentuk manusia sosial.

Selain itu, ada juga beberapa fungsi sekolah yang dituliskan oleh Nasution, S. (2004), yaitu:

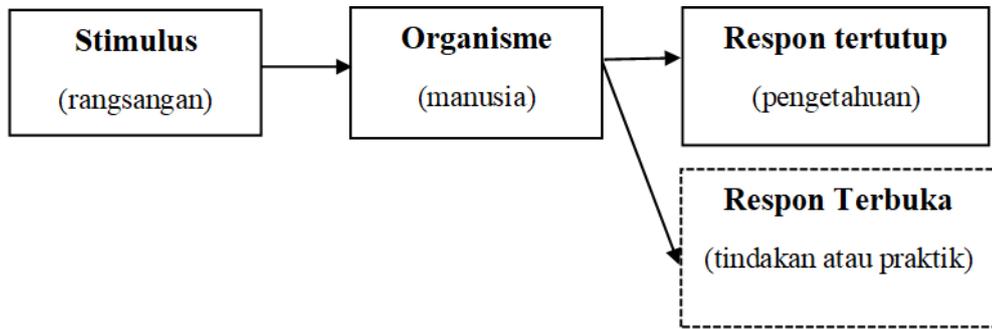
- a. Sekolah mempersiapkan anak untuk suatu pekerjaan
- b. Sekolah memberikan keterampilan dasar
- c. Sekolah membuka kesempatan memperbaiki nasib
- d. Sekolah menyediakan tenaga pembangunan
- e. Sekolah membantu memecahkan masalah-masalah sosial
- f. Sekolah mentransmisi kebudayaan
- g. Sekolah membentuk manusia yang sosial
- h. Sekolah merupakan alat mentransformasi kebudayaan

Maka dapat disimpulkan, fungsi sekolah adalah untuk mempersiapkan anak dengan memberikan ilmu-ilmu dan keterampilan-keterampilan guna untuk agar anak bisa berkerja nantinya dengan memanfaatkan ilmu dan keterampilan yang didapatkannya sehingga dengan bekerja itulah ia dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan hidupnya.

## **2.2 Kerangka Teori**

Penelitian menggunakan struktur teori Stimulus-Organisme-Respon (S-O-R) ini karena peneliti perlu mengubah perilaku seseorang menggunakan instrumen khusus berupa dongeng edukasi. Teori S-O-R ini menerima bahwa alasan untuk melakukan perubahan perilaku bergantung pada dorongan rangsangan (stimulus) yang berkomunikasi dengan organisme. Stimulus akan sangat menentukan pencapaian perubahan perilaku individu.

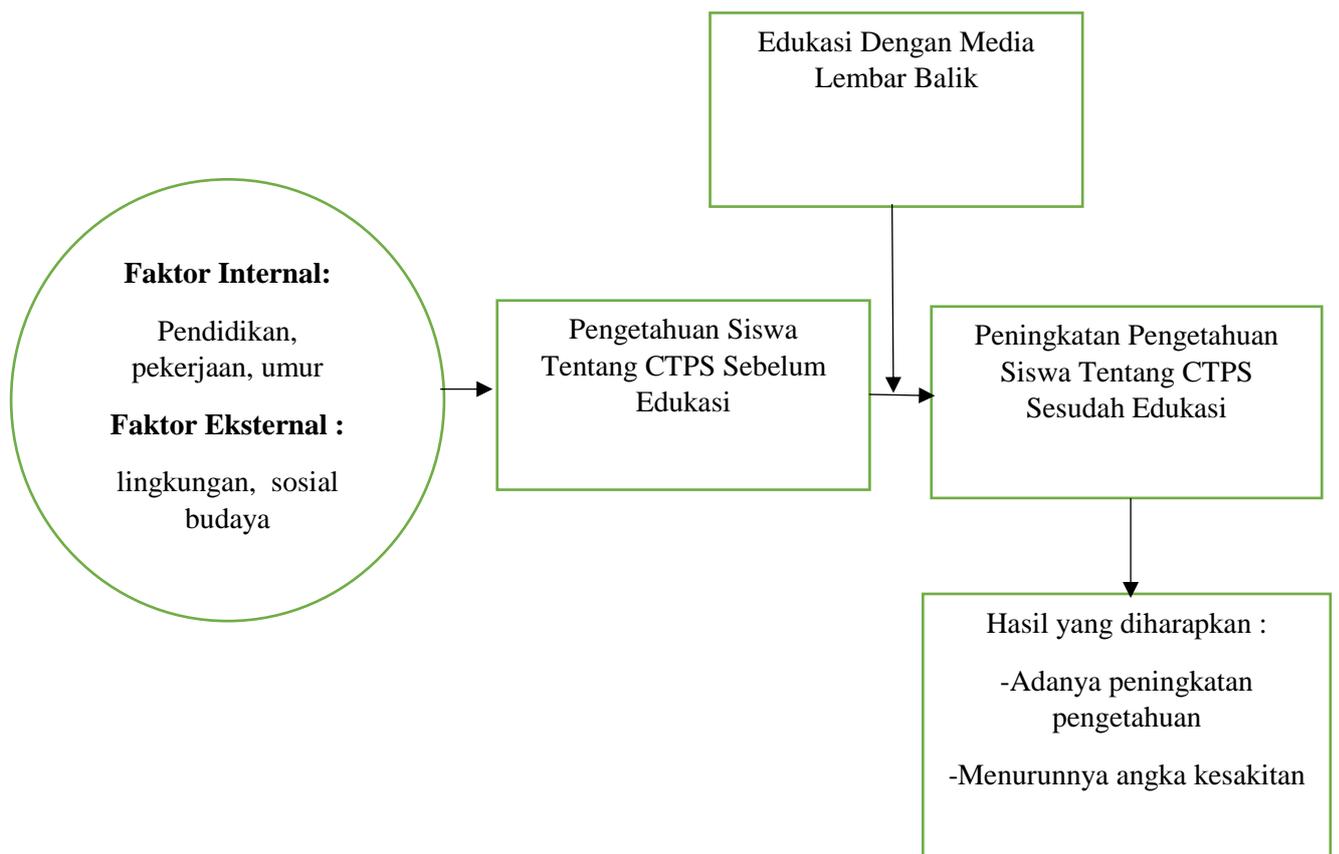
Skinner (1938), seorang analis psikologis berpendapat bahwa tingkah laku adalah reaksi atau tanggapan individu terhadap suatu peningkatan stimulus (rangsangan dari luar). Dengan demikian, perilaku manusia terjadi melalui proses yaitu :



Gambar 1 Bagan Skematik Teori SOR

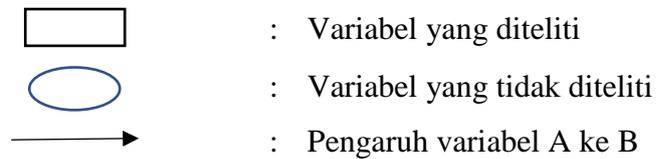
### 2.3 Kerangka Konsep

Berdasarkan kerangka teori yang telah dipaparkan diatas maka, kerangka konsep dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 2 Bagan Skematik Kerangka Konsep Penelitian

Keterangan Gambar :



Variabel Penelitian :

- a. Variabel Independen : Penggunaan media lembar balik untuk menyampaikan edukasi tentang Cuci Tangan Pakai Sabun pada siswa kelas 1-2 di SDN Bunulrejo 3 Kota Malang
- b. Variabel Dependen : Tingkat pengetahuan siswa kelas 1-2 di SDN Bunulrejo 3 Kota Malang

## 2.4 Hipotesis

H1 : Adanya pengaruh penggunaan media lembar balik terhadap peningkatan pengetahuan siswa kelas 1-2 di SDN Bunulrejo 3 Kota Malang dalam edukasi cuci tangan pakai sabun sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.