

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep *Habituation Theory*

a. Pengertian

Habituation memiliki makna yaitu sebuah pembiasaan dengan, sesuatu, atau pada; yang artinya agar menjadi terbiasa dalam sebuah kebiasaan diperlukan penyesuaian (Masyitoh, 2018). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pembiasaan memiliki makna penyesuaian atau adaptasi, yaitu ketika seseorang dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Kebiasaan berasal dari kata biasa, yang mengandung makna pengulangan atau sering melakukan sesuatu yang sama meskipun dalam waktu dan tempat yang berbeda (Nurfirdaus, 2019).

Setiap orang membutuhkan sebuah penyesuaian untuk beradaptasi dalam lingkungannya. Seperti halnya ketika anak mulai masuk dalam dunia sekolah, perlu adanya pembiasaan yang dimulai dari anak harus bangun pagi, mandi, kemudian sarapan dan berangkat sekolah tepat waktu. Kemudian sampai di sekolah diperlukan pembiasaan untuk mengenal lingkungan sekolah, guru, dan teman-teman yang baru, sehingga diperlukan waktu agar anak mampu beradaptasi dengan lingkungannya yang baru yaitu dengan membiasakan diri untuk mengikuti kegiatan mulai sebelum berangkat sekolah hingga sampai sekolah.

Secara umum Pembiasaan (*Habituation*) merupakan kegiatan yang dilakukan secara kontinu, berulang-ulang atau berkesinambungan agar kegiatan tersebut menjadi sesuatu yang menetap atau bersifat otomatis (Masyitoh, 2018). Definisi lain dari Muhyono (2001 : 12) memaparkan makna kebiasaan yaitu hal-hal yang dilakukan berulang, sehingga dalam melakukannya tidak perlu pemikiran. Misalnya ketika orang yang terbiasa menyalakan sepeda motor, maka ia akan melakukannya setiap hari tanpa diperlukan pemikiran dan konsentrasi yang penuh.

Burghardt (Syah, 2010 : 116) dalam penelitian (Nurfirdaus, 2019) menyebutkan bahwa kebiasaan merupakan proses penyusutan kecenderungan respon terhadap stimulus yang telah diberikan secara berulang-ulang, sehingga memunculkan pola tingkah laku baru yang relatif menetap dan bersifat otomatis. Seseorang yang melakukan suatu kegiatan rutinitas nantinya kegiatan tersebut tanpa disadari masuk dalam kegiatan yang wajib dilakukannya dan menempel dalam alam bawah sadarnya. Apabila seseorang telah terbiasa untuk melakukan suatu kegiatan atau rutinitas, maka ia akan merasa kurang ketika ia tidak melakukan kegiatan tersebut. Kebiasaan sendiri menurut Dr. Maxwell Malt dari buku *Psychocybernetics* menetapkan 21 hari untuk membentuk kebiasaan baru.

b. Teori yang berkaitan dengan kebiasaan

1) Teori Koneksionisme atau teori Thorndike

Dalam teori thorndike dijelaskan bahwa seseorang akan memberikan reaksi terhadap respon apabila ada stimulus (rangsangan)

yang nantinya hubungan antara stimulus dengan respon akan menciptakan suatu kebiasaan baru pada seseorang tersebut secara otomatis (W. N. Hidayat & Malihah, 2022). Stimulus berperan sebagai sinyal bagi tubuh untuk bergerak atau bertindak, sedangkan respon dapat diartikan sebagai reaksi yang muncul setelah mendapatkan stimulus (Ananda et al., 2023).

Seseorang yang diberikan suatu arahan atau stimulus ketika melakukan suatu kegiatan yang dilakukan secara rutin, akan menumbuhkan sebuah kebiasaan yang merupakan sebuah respon dari stimulus yang diberikan. Contohnya membiasakan siswa untuk mencuci tangan sebelum makan, dimana guru memberikan arahan atau stimulus terlebih dahulu berbentuk contoh, nasihat, ataupun stimulus lain berupa nyanyian atau pengingat yang dilakukan secara terus menerus, sehingga nantinya akan menjadi sebuah pembiasaan dimana anak akan mencuci tangan sebelum makan.

2) Teori Classical Conditioning

Teori yang ditemukan oleh Ivan Pavlov, seorang tokoh dengan aliran behaviorisme ini mengidentifikasi proses pengondisian klasik menyertakan pemasangan berulang stimulus asli dan netral dengan stimulus yang telah dikondisikan untuk mendapatkan respon yang diinginkan (Ananda et al., 2023). Teori Pavlov banyak dikenal dengan bunyi bel karena Pavlov melakukan eksperimen dengan melibatkan makanan, anjing, dan bel. Dalam eksperimennya, apabila sebuah bel

dibunyikan ketika anjing diberi makanan, anjing meneteskan air liur setiap kali bel dibunyikan, bahkan ketika tidak ada makanan. Dalam teori classical conditioning menyatakan bahwa pembiasaan yang baru akan terlahir apabila stimulus diberikan sebelum adanya pembiasaan yang lain.

3) Teori behavioristik

Teori behavioristik dikemukakan oleh Watson yang berangkat dari gagasan Pavlov, yaitu menerapkan classical conditioning pada manusia. Watson menerangkan bahwa manusia dilahirkan dengan beberapa refleks dan reaksi emosional cinta dan kemarahan (Pratama, 2019). Semua perilaku dibentuk melalui asosiasi stimulus-respon dengan jalan pengkondisian. Eksperimen Watson yang terkenal yaitu dengan melibatkan seorang anak dan tikus, dimana dengan pengondisian tertentu anak yang awalnya tidak takut dengan tikus dapat berubah menjadi takut, yang menunjukkan bahwa pengkondisian sangat mempengaruhi perilaku seseorang.

c. Macam-macam kebiasaan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Suryaningtyas, 2019) menyebutkan ada tiga kelompok habituasi atau kebiasaan, yaitu :

1) Kebiasaan yang bersifat otomatis

Kebiasaan yang bersifat otomatis hampir sama dengan gerakan refleks. Akan tetapi kebiasaan yang bersifat otomatis terkadang masih memerlukan proses mengamati atau berfikir yang kemudian kebiasaan

itu akan terbentuk dengan sendirinya. Kebiasaan yang bersifat otomatis dapat berupa kegiatan berjalan, berlari dan sejenisnya

2) Kebiasaan gerak indera atau tubuh

Kebiasaan gerak indera atau tubuh memainkan peran perasaan di dalamnya. Indera yang dimiliki oleh manusia akan menjadi perangsang untuk menggerakkan tubuh dalam melakukan sesuatu. Misalnya penglihatan seseorang terhadap makanan mendorong seseorang untuk memakannya.

3) Kebiasaan gerakan berfikir

Kebiasaan gerakan berfikir membutuhkan kemampuan untuk berikir dan menalar. Misalnya ketika seseorang akan berbicara ia akan memilih kata-kata yang sekiranya pantas untuk diucapkan, yang kemudian proses ini mengubahnya menjadi kebiasaan yang dilakukan ketika ia berbicara.

d. Indikator kebiasaan

Berdasarkan pernyataan yang disebutkan oleh Amin (2015) dalam jurnal (Ihsani et al., 2018) menyebutkan indikator pembiasaan sebagai berikut :

- 1) Rutin, yang memiliki tujuan agar individu terbiasa untuk melakukan sesuatu secara rutin atau diulang terus-menerus
- 2) Spontan, bertujuan agar individu dapat melakukan suatu kegiatan tanpa adanya arahan lagi
- 3) Keteladanan, dimana tujuannya memberikan contoh mengenai hal yang perlu diubah menjadi kebiasaan kepada individu

e. Langkah-langkah pembiasaan

Proses pembiasaan harus distimulus sejak usia dini agar nantinya anak tidak merasa berat untuk melakukannya (Firrizky & Musi, 2023). Pembiasaan merupakan cara yang efektif untuk menanamkan nilai moral ke dalam jiwa anak agar ia dapat memmanifestasikannya ke dalam kehidupan ketika ia beranak ke usia dewasa.

Arief (2022: 114-115) menegemukakan beberapa syarat dalam melakukan pembiasaan kepada anak-anak yaitu :

- 1) Memulai pembiasaan sedini mungkin sebelum terlambat, sebelum anak tersebut memiliki kebiasaan lain yang berlawanan dengan hal yang akan dibiasakan
- 2) Pembiasaan harus dilakukan dengan terus menerus secara teratur sehingga menjadi kebiasaan yang bersifat otomatis
- 3) Pendidikan harus konsekuen, tegas, dan teguh terhadap pendirian yang telah diambil, dengan kata lain tidak memberikan kesempatan pada anak untuk melanggar pembiasaan yang telah ditetapkan
- 4) Pembiasaan yang semua mekanistik harus semakin mejadi pembiasaan yang disertai kata hati anak sendiri.

f. Faktor-faktor yang mempengaruhi kebiasaan

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Nurfirdaus, 2019) menyebutkan faktor yang mempengaruhi kebiasaan menurut Albert Bandura :

- 1) Lingkungan

Faktor lingkungan seperti lingkungan rumah ataupun lingkungan sekolah mempengaruhi seseorang dalam beraktivitas hingga akhirnya membentuk suatu kebiasaan baik tanpa disengaja maupun tidak disengaja.

2) Pendidikan

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara disengaja dan sistematis dengan tujuan memotivasi, membina, dan membimbing seseorang untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya serta tempat untuk menanamkan kebiasaan dan nilai moral yang baik hingga membentuk karakter yang baik pula.

3) Usia

Usia yang dimiliki seseorang berpengaruh terhadap terbentuknya kebiasaan seseorang pula, seperti misalnya adanya perbedaan kebiasaan makan yang dilakukan oleh balita dan orang dewasa.

4) Jenis kelamin

Keasadaran jenis kelamin akan membantu memahami diri dan menumbuhkan motivasi terbentuknya kebiasaan sesuai dengan kondisi dirinya.

5) Sikap

Sikap dapat diartikan sebagai perasaan dan pikiran seseorang yang diungkapkan dalam tingkah laku ketika sedang menyukai atau tidak menyukai sesuatu yang nantinya tingkahlaku yang dihasilkan tersebut lama kelamaan akan membentuk kebiasaan.

6) Perilaku

Perilaku yang dilakukan secara berulang-ulang atau konsisten dengan cara yang sama dan terus menerus, tanpa sadar akan membentuk suatu kebiasaan atau tabiat seseorang.

g. Kelebihan teori pembiasaan

- 1) Dapat menambah ketepatan dan kecepatan siswa dalam membentuk kebiasaan, dalam hal ini ketepatan waktu kapan saja siswa perlu mencuci tangannya, dan kecepatan terbentuknya pola atau langkah cuci tangan yang baik dan benar.
- 2) Tidak banyak menggunakan konsentrasi dalam pelaksanaannya untuk pemanfaatan kebiasaan
- 3) Gerakan-gerakan yang kompleks dan rumit dengan adanya pembentukan kebiasaan akan menjadi otomatis, dalam hal ini gerakan yang dimaksud yaitu melakukan langkah cuci tangan yang sesuai dengan pedoman
- 4) Aspek *lahiriyah* dan aspek *batiniyah* saling berkaitan dengan pembiasaan, yaitu siswa menjadi mengerti pentingnya melakukan cuci tangan sebagai salah satu upaya pencegahan penyakit.

2. Konsep CTPS

a. Definisi CTPS

Cuci tangan pakai sabun atau yang saat ini dikenal dengan sebutan CTPS merupakan suatu tindakan sanitasi dengan membersihkan tangan mulai sela-sela jari hingga punggung tangan menggunakan sabun dan air mengalir agar menjadi bersih. Mencuci tangan merupakan suatu proses pembuangan kuman, kotoran maupun debu secara mekanis dengan memakai sabun dan air yang mengalir (Bahrah & Wigunarti, 2022)

Mencuci tangan dengan sabun merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah penyakit. Hal ini disebabkan tangan seringkali menjadi agen yang membawa kuman dan menyebarkan kuman tersebut berpindah dari satu orang ke orang lain. Penggunaan sabun dan air mengalir juga menjadi elemen yang penting dalam mencuci tangan agar kuman yang terdapat pada tangan benar-benar hilang.

b. Tujuan CTPS

Cuci tangan pakai sabun dapat membunuh kuman di tangan sebanyak 74% dan lebih efektif membunuh kuman dibandingkan menggunakan hand sanitizer yang hanya mampu membunuh kuman sebanyak 60% (Bahrah & Wigunarti, 2022). Mencuci tangan juga bermanfaat untuk mencegah penularan penyakit berbasis lingkungan seperti kecacingan, kolera, typhus, flu burung, diare, atau ISPA. Waktu yang tepat untuk mencuci tangan pakai sabun menurut Kemenkes tahun 2018 dan UNICEF yang dijelaskan dalam

buku Paduan Opsi Sarana CTPS (Direktorat Guru Pendidikan Dasar, 2022)

yaitu :

- 1) Sebelum dan sesudah makan
- 2) Setelah menggunakan toilet buang air besar/air kecil
- 3) Setelah bermain
- 4) Setelah memegang binatang
- 5) Setelah piket dan membersihkan lingkungan
- 6) Sebelum masuk rumah
- 7) Setiap tangan kotor (setelah memegang uang atau unggas, mengetik, berkebun)
- 8) Setelah bersin/batuk
- 9) Setelah memegang permukaan/benda yang digunakan bersama (gagang pintu, meja)

c. Langkah cuci tangan

Berdasarkan WHO (2020) langkah mencuci tangan sebagai berikut:

1. Basahi tangan, gosok sabun pada telapak tangan kemudian usap dan gosok kedua telapak tangan secara lembut dengan arah memutar
2. Usap dan gosok juga kedua punggung tangan secara bergantian
3. Gosok sela-sela jari tangan hingga bersih
4. Bersihkan ujung jari secara bergantian dengan posisi saling mengunci
5. Gosok dan putar kedua ibu jari secara bergantian
6. Letakkan ujung jari ke telapak tangan kemudian gosok perlahan. Bilas dengan air bersih dan keringkan

d. Penyakit yang dapat dicegah dengan mencuci tangan

1) Diare

Penyakit diare sering kali dikaitkan dengan keadaan air, padahal kuman akibat diare berasal dari kotoran-kotoran manusia seperti tinja dan air kencing. Kuman-kuman penyebab diare dapat menyebabkan seseorang sakit apabila kuman tersebut masuk ke dalam tubuh manusia. Kuman penyebab diare dapat masuk ke dalam tubuh manusia dari mulut melalui tangan-tangan yang kotor, air minum dan makanan yang terkontaminasi, dan peralatan makan yang tidak disterilkan terlebih dulu.

World Health Organization (WHO) menyatakan bahwa angka resiko terjadinya diare yang merupakan penyebab kematian anak hingga 50% dapat diturunkan dengan perilaku mencuci tangan pakai sabun dan dapat dicegah dengan melaksanakan perilaku hidup yang bersih dan sehat salah satunya dengan mencuci tangan dengan baik dan benar.

2) Infeksi Saluran Pernafasan (ISPA)

Cuci tangan pakai sabun dianggap salah satu langkah yang penting dalam mengurangi penularan mikroorganisme dan mencegah infeksi selama lebih dari 150 tahun (Chandrainy & Susilo, 2023). Mencuci tangan dengan sabun dapat mengurangi infeksi saluran pernafasan melalui dua proses yaitu (1) mencuci tangan dapat melepaskan patogen pernafasan yang berada pada telapak hingga punggung tangan, (2)

mencuci tangan dapat menghilangkan kuman penyakit yang menjadi gejala penyakit pernafasan. Mencuci tangan sangat bermanfaat agar mikroorganisme yang ada di tangan dapat terbunuh, dan sudah dibuktikan dari studi terdahulu dapat mencegah infeksi yang sering terjadi di masyarakat, salah satunya infeksi saluran pernafasan (Asda & Sekarwati, 2020).

3) Kecacingan

Infeksi kecacingan merupakan infeksi yang kurang diperhatikan padahal penyakitnya bersifat kronis karena infeksi ini jarang menunjukkan gejala klinis yang jelas dan dampak yang ditimbulkan baru akan terlihat dalam jangka panjang. Faktor-faktor yang menyebabkan infeksi cacing yang masih tinggi yaitu rendahnya tingkat sanitasi pribadi, seperti kebiasaan cuci tangan sebelum dan sesudah makan, dan setelah buang air besar (BAB), perilaku jajan sembarangan, dan perilaku tidak BAB di WC yang menyebabkan tanah yang tercemar feces mengandung telur cacing (Winita & Astuty, n.d.). Mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir dapat mencegah terjadinya penyakit cacingan karena cuci tangan pakai sabun dan air mengalir dapat lebih efektif menghilangkan kotoran dan telur-telur cacing yang menempel pada kuku-kuku tangan dan permukaan kulit.

e. Faktor yang mempengaruhi pelaksanaan CTPS pada anak sekolah

Berdasarkan jurnal pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh (Putri & Manihuruk, 2022) menyebutkan beberapa faktor yang mempengaruhi pelaksanaan CTPS pada anak sekolah sebagai berikut :

1) Citra diri

Citra diri atau gambaran individu terhadap dirinya sangat mempengaruhi kebersihan dirinya. Misalnya karena ada perubahan fisik tangan menjadi kotor sehingga individu peduli terhadap kesehatannya dengan mencuci tangan pakai sabun.

2) Status sosial ekonomi

Mencuci tangan memerlukan alat dan bahan seperti sabun, lap tangan atau tisu kering serta semuanya yang memerlukan uang untuk ketersediaannya.

3) Pengetahuan

Agar memperoleh hasil berupa “tahu” maka diperlukan penginderaan terhadap suatu obyek tertentu. Sebelum anak melaksanakan cuci tangan maka ia harus terlebih dahulu mengerti manfaat mencuci tangan. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang penting untuk membentuk perilaku seseorang. Pengetahuan yang baik dapat meningkatkan kesehatan, oleh karena itu diperlukan pengetahuan yang baik dalam mencuci tangan.

4) Kebiasaan anak

Adanya kebiasaan untuk tidak cuci tangan atau cuci tangan sejak kecil akan terbawa sampai ia dewasa.

5) Keterampilan

Adanya keterampilan yang dimiliki untuk mencuci tangan sangat diperlukan agar tangan yang telah dicuci benar-benar dalam kondisi yang bersih. Keterampilan yang salah dalam mencuci tangan, tidak akan membuat kuman yang ada ditangan mati sehingga dapat menjadi bibit penyakit.

6) Motivasi

Motivasi merupakan suatu dorongan yang menggerakkan seseorang untuk berperilaku untuk mencapai suatu tujuan. Diperlukan suatu motivasi yang dapat menyadarkan anak akan pentingnya mencuci tangan.

7) Pola asuh orangtua

Pada dasarnya pola asuh dapat diartikan seluruh cara atau perlakuan orangtua dalam membimbing, mendidik dan mengajari anak dalam melakukan sesuatu hal. Orangtua harus mengajari anak tentang pentingnya menjaga kesehatan dan kebersihan pada anak sejak dini sehingga ketika anak dewasa ia dapat menerapkan ajaran yang diberikan orangtua sejak ia kecil.

3. Konsep Psikomotor Anak

a. Definisi Psikomotor

Ranah psikomotorik merupakan suatu komponen dari perkembangan individu yang berkaitan dengan gerak fisik, yaitu terbentuk dari pengolahan antara kognisi dan afeksi yang menghasilkan gerak fisik berupa perilaku (W. N. Hidayat & Malihah, 2022). Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan erat dengan gerakan-gerakan tubuh yang pada akhirnya jika dilakukan secara berulang melalui proses belajar akan membentuk hasil akhir berupa keterampilan dan kemampuan bertindak individu.

Hasil belajar psikomotor ini pada hakikatnya merupakan kelanjutan dari belajar kognitif dan hasil belajar afektif. Kompetensi individu dalam ranah psikomotor meliputi kemampuan melakukan gerakan refleks, gerakan persepsi, gerakan dasar, gerakan fisik. Istilah domain dari psikomotor dapat disebut dengan domain motor atau motorik (Kustiawan & Perkasa, 2020). Terdapat beberapa jenis klasifikasi dari domain psikomotor yang terbagi menjadi 6 sub level yang dipaparkan oleh Anita J. Harrow (1977) sebagai berikut :

- 1) Gerakan reflek
- 2) Gerakan dasar fundamental
- 3) Kemampuan perceptual
- 4) Kemampuan fisik
- 5) Gerakan keterampilan
- 6) Komunikasi non-diskursif

b. Karakteristik perkembangan psikomotor anak usia sekolah dasar

Perkembangan merupakan proses perubahan yang bersifat kualitatif yang mengacu pada kualitas fungsi organ-organ jasmaniah. Pada perkembangan terjadi penyempurnaan fungsi psikologis yang tertuang pada kemampuan organ fisiologis. Perkembangan psikomotorik merupakan suatu keadaan perubahan aktivitas fisik berupa gerakan-gerakan yang diikuti oleh proses psikologis didalamnya (Istati, n.d.). Unsur-unsur yang menentukan terjadinya perkembangan motorik yaitu otot, saraf, dan otak yang nantinya akan melaksanakan masing-masing fungsinya dan membentuk “interaksi positif”. Interaksi positif bermakna unsur-unsur yang satu dan lainnya saling berhubungan, saling melengkapi, dan saling menunjang agar keadaan kondisi motoris menjadi lebih sempurna. Perkembangan karakteristik anak dipengaruhi oleh sentuhan secara fisik maupun psikis dari lingkungan hidupnya (S. Hidayat & Nur, 2018).

Lingkungan hidup menjadi faktor terbesar dalam mempengaruhi perubahan anak, karena lingkungan hidup merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari setiap proses perkembangan anak secara dominan. Perkembangan motorik usia anak sekolah dasar umur 6-12 tahun dapat ditandai dengan aktivitas motorik atau gerak yang lincah, sehingga pada usia ini merupakan masa yang ideal untuk dapat belajar meningkatkan kemampuan keterampilan atau psikomotornya. Bagian perkembangan psikomotor anak pada usia 6-12 tahun (Rukmini, 2019) yaitu sebagai berikut:

- 1) Perkembangan motorik kasar

Dapat disebut motorik kasar yaitu apabila gerakan yang dilakukan melibatkan kerja otot yang lebih besar atau lebih berat dan menggunakan seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi kemampuan atau kematangan anak itu sendiri. Karena proses kematangan setiap anak berbeda maka laju perkembangan motorik kasar pada setiap anak juga berbeda-beda. Bermain sepak bola, berenang, berbaris, berlari, dan melompat merupakan beberapa contoh dari perkembangan motorik anak.

2) Perkembangan motorik halus

Motorik halus hanya membutuhkan kerja otot yang kecil dan hanya melibatkan sebagian dari bagian tubuh tertentu. Motorik halus dipengaruhi oleh kesempatan untuk berlatih dan belajar. Perkembangan motorik halus biasanya melibatkan ketepatan koordinasi tangan seperti belajar menggerakkan pergelangan tangan agar lentur misalnya dengan menggambar, menulis, melukis, memindahkan benda dari tangan, atau membuat kerajinan dan melibatkan ketepatan mata seperti menjahit atau mencocokkan gambar. Perkembangan motorik halus dapat dioptimalkan dengan pemberian stimulus yang diberikan secara terus menerus atau konsisten

c. Implikasi Perkembangan Motorik Dalam Pembelajaran

Teori yang ditemukan oleh Benyamin Bloom menyatakan bahwa adanya jarak dalam penguasaan motorik yang ditunjukkan oleh gerakan yang kaku sampai dengan gerakan yang luwes. Diperoleh dari penelitian

yang dilakukan oleh (Nafiati, 2021) yang memaparkan teori dari Simpson (1972) bahwa terdapat tujuh aktivitas untuk mengkategorikan kemampuan psikomotor mulai dari yang paling sederhana hingga yang paling rumit yaitu sebagai berikut :

1) Persepsi (*perception*)

Persepsi berkaitan dengan penggunaan indera dalam menangkap stimulus atau isyarat yang memandu aktivitas gerak. Stimulus yang didapat oleh indera (kesadaran terhadap stimulus) diolah melalui pemilihan isyarat atau pemilihan tugas yang sesuai hingga diterjemahkan (dari persepsi menuju tindakan).

2) Kesiapan (*set*)

Kesiapan merupakan keadaan seseorang yang siap untuk menanggapi atau mempraktekkan suatu kegiatan. Kesiapan yang dimaksudkan meliputi kesiapan mental, kesiapan fisik, dan kesiapan emosi.

3) Gerakan terbimbing (*guided response*)

Kegiatan meniru merupakan tahapan pertama dalam mempelajari keterampilan kompleks. Meniru dapat diartikan sebagai pengulangan suatu perbuatan yang telah dicontohkan atau didemonstrasikan.

4) Gerakan Terbiasa (*mechanism*)

Gerakan terbiasa berkenaan dengan menampilkan suatu respon yang telah dipelajari dan sudah menjadi kebiasaan, sehingga gerak yang ditampilkan menunjukkan suatu kemahiran atau kecakapan.

5) Gerakan yang kompleks (*complex overt response*)

Gerakan yang kompleks merupakan gerakan yang sangat mahir tanpa membutuhkan energi yang banyak. Gerakan mahir memiliki pola gerakan yang kompleks dan terindikasi dengan gerakan yang cepat, akurat, lincah, dan mantap tanpa adanya keraguan dalam melakukannya.

6) Gerakan pola penyesuaian (*adaptation*)

Gerakan pola penyesuaian merupakan keterampilan yang diadaptasi dengan baik sehingga pola-pola gerakan yang asli dapat termodifikasi untuk menyesuaikan situasi yang membutuhkan persyaratan tertentu.

7) Kreativitas (*origination*)

Kreativitas dapat diartikan sebagai adanya penciptaan baru terhadap gerakan-gerakan yang telah dipelajari untuk menyesuaikan situasi atau masalah tertentu.

4. Konsep Keterampilan

a. Definisi Keterampilan

Keterampilan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berasal dari kata terampil mampu, cakap, lihai, atau cekatan. Keterampilan merupakan suatu tindakan yang diperoleh dari tahap belajar (dalam Asrori, 2020, hlm. 115). Keterampilan tercipta dari gerakan-gerakan yang kasar atau tidak terkoordinasi, kemudian melalui proses pelatihan atau belajar

gerakan tersebut akan menjadi gerakan yang lebih halus. Diperlukan suatu proses pengondisian untuk membuat seseorang menjadi terampil. Keterampilan dapat diartikan lebih luas lagi dengan keluwesan dalam melakukan sesuatu setelah adanya pembelajaran secara matang atau terus menerus.

Keterampilan dapat menjadi tolok ukur kemampuan yang dimiliki oleh seseorang (Nasihudin & Hariyadin, 2021). Seseorang yang memiliki keterampilan dalam suatu hal, maka dapat diartikan bahwa ia mampu untuk bertindak dengan cepat dan tepat. Keterampilan erat kaitannya dengan elemen-elemen psikomotor. Nurjan (2020, hlm 50) menyebutkan bahwa keterampilan merupakan gerakan yang melibatkan saraf dan otot-otot (*neuromuscular*) dan gerakan-gerakan motorik, baik motorik kasar maupun motorik halus sehingga dapat melakukan dan menguasai suatu kegiatan tertentu. Keterampilan harus dikembangkan sejak anak berada dalam usia dini agar di masa dewasa anak menjadi pribadi yang lebih siap dan lebih mampu dalam menghadapi berbagai tantangan yang dihadapinya.

b. Faktor yang mempengaruhi keterampilan

Faktor yang mempengaruhi keterampilan berdasarkan teori dari Green (1984) yaitu pengetahuan, pendidikan, pengalaman, lingkungan dan fasilitas, kebiasaan, kebudayaan, umur (Notoatmodjo, 2018). Menurut penelitian lain yang dilakukan oleh (S. Hidayat & Nur, 2018) beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan diantaranya yaitu :

- 1) Motivasi

Motivasi dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat membangun keinginan dalam diri seseorang untuk bergerak melakukan suatu tindakan

2) Pengalaman

Pengalaman yang dimiliki seseorang akan memperkuat kemampuan seseorang dalam melakukan sebuah tindakan (keterampilan). Pengalaman dapat membangun seseorang untuk bisa melakukan tindakan selanjutnya menjadi lebih baik karena sudah melakukan tindakan dimasa lampau.

3) Keahlian

Seseorang yang memiliki keahlian maka ia akan terampil dalam melakukan keterampilan tertentu. Keahlian dapat membuat seseorang mampu dalam melakukan sesuatu yang sudah dipelajari.

c. Jenis-jenis keterampilan

Berdasarkan jurnal (Nasihudin & Hariyadin, 2021) menyebutkan beberapa jenis keterampilan diantaranya

1) Keterampilan intelektual

Keterampilan seseorang merupakan kemampuan seseorang dalam menunjukkan suatu operasi-operasi intelektual yang dapat dilakukannya. Kemampuan intelektual diantaranya yaitu kemampuan untuk berfikir, menganalisis, menafsirkan, mengkritik informasi, dan membuat keputusan.

2) Keterampilan personal

Keterampilan personal dapat berupa kecakapan yang diperlukan oleh seseorang untuk memahami dirinya secara utuh. Keterampilan personal merupakan kecakapan kesadaran diri dan kecakapan berfikir rasional yang diperlukan dalam pengembangan potensi berfikir.

3) Keterampilan sosial

Keterampilan dalam membangun interaksi sosial sangat diperlukan karena individu akan terus berinteraksi dengan individu lainnya. Individu yang memiliki keterampilan yang baik, maka ia akan memiliki keterampilan sosial yang baik pula. Begitu pula dengan individu yang memiliki keterampilan sosial yang buruk, maka ia akan memiliki keterampilan sosial yang buruk pula.

4) Keterampilan berkomunikasi

Keterampilan atau kecakapan berkomunikasi yaitu kemampuan seseorang dalam memilih dan memilah kata serta cara penyampainnya agar mudah dimengerti dan dapat diterima oleh lawan bicaranya. Keterampilan berkomunikasi meliputi keterampilan komunikasi lisan (*oral communication*), keterampilan komunikasi tulisan (*written communication*), dan keterampilan non verbal.

d. Dasar-dasar keterampilan

4 golongan keterampilan menurut Robbins (2000)

1) Keterampilan dasar (*Basic Literacy Skill*)

Keterampilan dasar seperti membaca, menulis, atau mendengar yang merupakan keahlian yang biasa dimiliki oleh setiap individu.

2) Keahlian Teknik (*Technical Skill*)

Keahlian teknik berkaitan dengan pengoperasian suatu sistem dan pengembangan suatu strategi, seperti mengoperasikan komputer, menghitung secara cepat dan tepat, dan lain-lain.

3) Keahlian Interpersonal (*Interpersonal Skill*)

Keahlian interpersonal merupakan kemampuan dalam berkomunikasi atau berinteraksi dengan orang lain. Keahlian interpersonal erat kaitannya dengan interaksi dengan lingkungan sosial seperti berbicara, menyampaikan pendapat, mendengar, dan bekerjasama.

4) Menyelesaikan Masalah (*Problem Solving*)

Menyelesaikan masalah merupakan suatu aktivitas dengan tujuan menyelesaikan suatu permasalahan melalui kemampuan serta proses seperti mengetahui sumber permasalahan, mengetahui penyebab permasalahan, menganalisa serta memilih alternatif solusi yang tepat.

e. Teknik penilaian keterampilan

Penilaian keterampilan terbagi menjadi 5 macam menurut Kemendikbud (2019), yaitu sebagai berikut

1) Penilaian portopolio

Penilaian portopolio merupakan suatu kegiatan penilaian terhadap karya-karya yang telah dibuat kemudian dikumpulkan dengan disusun rapi dan telah diberikan komentar atau masukan dari seseorang

yang lebih ahli. Portopolio terbagi menjadi portopolio proses, dokumentasi, dan pameran. Masing-masing portopolio yang telah dinilai akan disimpan untuk digunakan sebagai pembandingan dan evaluasi dengan portopolio berikutnya agar mengetahui perkembangan mengenai kebiasaan, keterampilan, dan pengetahuan yang terjadi. Karya peserta didik yang dapat disimpan sebagai portofolio dapat berupa gambar, lukisan, foto, prestasi yang dicapai, puisi dan sejenisnya.

2) Penilaian proyek

Penilaian proyek membutuhkan kurun waktu yang lama, karena aspek yang dinilai dalam penilaian proyek lebih kompleks dan bersifat investigasi sistematis seperti aspek perencanaan, pengorganisasian, pengumpulan data, pengolahan data, dan penyajian data yang berkaitan dengan lingkungan sekitar. Tujuan dalam penilaian proyek yaitu untuk mengetahui seberapa dalam kemampuan individu dalam menerapkan, memahami, dan menginvestigasi secara elas suatu topik permasalahan. Untuk memberikan nilai dalam proyek yang telah dilakukan, dapat dilakukan presentasi hasil sesuai penemuan di lapangan dengan laporan tertulis atau *visual display*.

3) Penilaian praktik

Penilaian praktik dinyatakan lebih bersifat otentik atau apa adanya dan sesuai dengan prinsip penilaian otentik asesmen dibandingkan dengan penilaian kertas dan pensil. Tujuan dari penilaian praktik yaitu untuk mengukur kemampuan individu dalam melakukan

suatu kegiatan. Penilaian praktik dapat dilakukan menggunakan instrumen berupa lembar checklist. Dalam penilaian lembar checklist apabila pernyataan dilakukan maka diberi tanda checklist (√) pada kolom “Ya” dan diberi skor 1, dan jika tidak dilakukan maka diberi tanda checklist (√) pada kolom “Tidak” dan diberi skor 0. Contoh penilaian praktik diantaranya yaitu menggunakan peralatan laboratorium sesuai kebutuhan, menyanyi, berenang, menari dan berpidato.

4) Penilaian produk

Penilaian praktik merupakan suatu penilaian terhadap kualitas dan hasil dari pembuatan sebuah produk tertentu. Penilaian produk dinilai berdasarkan kriteria atau jenis masing-masing produk yang dihasilkan dengan jangka waktu tertentu. Beberapa contoh dari penilaian produk diantaranya yaitu produk kerajinan, tarian, lukisan, aransemen musik, karya sastra, dan sejenisnya.

5. Konsep Metode Pembelajaran Demonstrasi

a. Pengertian

Metode demonstrasi adalah metode pengajaran yang menggunakan demonstrasi untuk memperjelas pemahaman atau menunjukkan bagaimana suatu proses pelatihan tertentu bekerja bagi siswa. Menurut Anitah (2007:525) Metode demonstrasi merupakan metode mengajar yang menyajikan bahan pelajaran dengan menunjukkan secara langsung objek

atau cara melakukan sesuatu sehingga dapat dipelajari. Metode ini dapat digunakan pada semua pelajaran disesuaikan dengan topik dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dalam metode demonstrasi cenderung bahan dan situasi yang digunakan adalah objek yang sebenarnya. Demonstrasi merupakan suatu petunjuk tentang terjadinya peristiwa pada penampilan tingkah laku yang ditunjukkan atau dicontohkan sehingga dapat diketahui secara jelas dan dipahami oleh peserta didik secara nyata.

b. Karakteristik

Karakteristik metode demonstrasi menurut (Maryati, 2020) yaitu

- 1) Mempertunjukkan objek sebenarnya
- 2) Ada proses peniruan
- 3) Ada alat bantu yang digunakan
- 4) Memerlukan tempat yang strategis yang memungkinkan seluruh siswa aktif
- 5) Terdapat pengajar dan siswa yang melakukannya

c. Langkah-langkah demonstrasi

Langkah-langkah demonstrasi menurut Imas Kurniasih dan Berlin (2015:87) yaitu sebagai berikut

- 1) Tahap persiapan
 1. Merumuskan tujuan yang harus dicapai siswa setelah proses demonstrasi berakhir

2. Menyiapkan garis besar langkah-langkah demonstrasi yang akan dilakukan

3. Melaksanakan uji demonstrasi

2) Tahap pelaksanaan

Memulai demonstrasi dengan kegiatan yang merangsang siswa untuk berfikir, menciptakan suasana yang menyenangkan dan menghindari suasana yang menegangkan. Memberikan semua siswa kesempatan untuk berfikir lebih lanjut sesuai apa yang dilihat dari proses demonstrasi

3) Tahap akhir

Pengajar memberikan tugas tertentu yang berkaitan dengan pelaksanaan demonstrasi yang dapat dijadikan evaluasi bersama tentang jalannya proses demonstrasi

d. Kelebihan dan kelemahan metode demonstrasi

Kelebihan metode demonstrasi yaitu sebagai berikut :

1) Terjadinya verbalisme dapat dihindari karena siswa disuruh untuk langsung mempraktekkan materi yang sedang dijelaskan

2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik karena siswa tak hanya mendengar tapi juga melihat dan melakukan peristiwa yang sedang terjadi

3) Dengan mengamati dan memperagakan secara langsung, siswa akan memiliki kesempatan untuk membandingkan teori dengan kenyataan sehingga siswa lebih meyakini kebenaran materi pembelajaran

Sedangkan kelemahan dari metode demonstrasi yaitu sebagai berikut :

- 1) Memerlukan persiapan yang lebih lama dan lebih matang karena tanpa persiapan yang memadai demonstrasi bisa gagal. Agar metode demonstrasi efektif, pengajar perlu beberapa kali mencoba terlebih dahulu sehingga memakan waktu yang banyak
- 2) Memerlukan biaya yang lebih mahal karena membutuhkan peralatan, bahan, dan tempat yang memadai
- 3) Memerlukan kemampuan dan keterampilan khusus sehingga pengajar dituntut untuk lebih profesional.

6. Konsep Edukasi Kesehatan

a. Pengertian

Secara tradisional konsep pendidikan kesehatan merupakan suatu proses yang berfokus pada memungkinkan orang untuk merubah perilaku dan gaya hidup yang tidak sehat (Garrigues et al., 2019). Edukasi kesehatan merupakan intervensi yang dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, penalaran, efektivitas, dan berbagai kemampuan individu, yang dapat digunakan untuk menghasilkan kesehatan. Pendidikan kesehatan berfokus pada mendapatkan partisipasi masyarakat dalam program untuk membawa perubahan. Menurut World Health Organisation (WHO) pendidikan kesehatan ialah suatu proses yang memungkinkan seseorang atau masyarakat untuk meningkatkan kesehatan dengan cara mengubah perilaku mereka yang sesuai dengan kesehatan.

b. Tujuan Edukasi Kesehatan

Menurut WHO (1984) dalam (Notoatmodjo, 2018), tujuan pendidikan kesehatan adalah untuk meningkatkan status kesehatan dan mencegah timbulnya penyakit, mempertahankan derajat kesehatan yang sudah ada, memaksimalkan fungsi dan peran pasien selama sakit, serta membantu pasien dan keluarga untuk mengatasi masalah kesehatan.

c. Sasaran Edukasi Kesehatan

Sasaran edukasi kesehatan adalah mencakup individu, keluarga, kelompok dan masyarakat baik di rumah, di puskesmas, dan dimasyarakat secara terorganisir dalam rangka menanamkan perilaku sehat, sehingga terjadi perubahan perilaku seperti yang diharapkan dalam mencapai tingkat kesehatan yang optimal. Pendidikan kesehatan mengupayakan agar perilaku individu, kelompok, atau masyarakat mempunyai pengaruh positif terhadap pemeliharaan dan peningkatan kesehatan.

Menurut (Notoatmodjo, 2018) mengungkapkan sasaran pendidikan dibagi menjadi tiga berdasarkan tahap upaya pendidikan kesehatan, yaitu:

- 1) Sasaran primer (primary target). yaitu masyarakat yang menjadi sasaran langsung pendidikan atau promosi kesehatan, contohnya kepala keluarga, ibu hamil dan menyusui untuk masalah KIA, anak sekolah untuk kesehatan remaja dan sebagainya. Upaya ini sejalan dengan strategi pemberdayaan masyarakat (empowerment).
- 2) Sasaran sekunder (secondary target), yaitu sasaran yang akan menjadi acuan perilaku sehat kepada masyarakat sekitarnya. Kelompok sasaran

sekunder terdiri dari tokoh masyarakat, tokoh agama, tokoh adat dan sebagainya. Upaya ini sejalan dengan strategi dukungan sosial (social support).

- 3) Sasaran tersier (tertiary target), yaitu para pembuat keputusan baik ditingkat pusat, maupun daerah, dengan kebijakan atau keputusan yang dikeluarkan oleh kelompok ini akan mempunyai dampak terhadap perilaku para tokoh masyarakat dan masyarakat umum. Upaya promosi kesehatan yang ditujukan kepada sasaran tersier sejalan dengan strategi advokasi (advocacy).

d. Pemantauan Edukasi Kesehatan

Pemantauan atau follow up bertujuan untuk mengevaluasi efek jangka pendek ataupun jangka panjang dari intervensi edukasi. Beberapa penelitian memaparkan pelaksanaan edukasi dengan waktu follow up yang bervariasi, antara lain 2 minggu (Huda et al., 2021), 4 minggu (Seyyedrasooli et al., 2015), 8 minggu (S. A. Sharoni et al., 2017, 2018) 12 minggu (Fan et al., 2013), 6 bulan (Phuong et al., 2019), 10 bulan (Toygar et al., 2020), 12 bulan (Kellersenn et al., 2015), 24 bulan (Liang et al., 2012)

7. Konsep Media Pembelajaran

a. Media Promosi Kesehatan

Kata media berasal dari kata medium yang berarti perantara. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI, media yaitu alat atau sarana komunikasi untuk menyampaikan pesan. Media promosi kesehatan menurut

(Notoatmodjo, 2018) yaitu semua alat, sarana, atau upaya yang ditujukan untuk menyajikan pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator, sehingga sasaran dapat meningkatkan pengetahuannya dan mengubah perilaku kesehatan ke arah yang lebih positif. Media promosi kesehatan dapat menjadi pembantu penyalur informasi kesehatan dari komunikator kepada sasaran agar sasaran dapat lebih mengerti, dan memahami maksud yang ingin disampaikan oleh komunikator.

Tanpa adanya media promosi kesehatan, informasi yang diterima oleh sasaran menjadi simpang siur dan kurang jelas atau kurang detail. Beberapa tujuan penggunaan media promosi kesehatan adalah (Notoatmodjo, 2018) :

- 1) Media dapat mempermudah penyampaian informasi
- 2) Media dapat meminimalisir kesalahan persepsi
- 3) Media dapat memperjelas informasi yang ingin disampaikan
- 4) Media dapat mempermudah pengertian
- 5) Media dapat menampilkan objek yang dapat ditangkap dengan indera
- 6) Media dapat mengurangi komunikasi yang verbalistik
- 7) Media dapat memperlancar komunikasi.

b. Macam media promosi kesehatan

Media promosi kesehatan dapat dibagi menjadi 3 macam (Notoatmodjo, 2018) yaitu sebagai berikut :

- 1) Berdasarkan penggunaannya
 - a. Bahan bacaan, seperti buku, leaflet, komik, novel, booklet, dan brosur

b. Bahan peraga, seperti poster, seri, lembar balik, slide, dan film

2) Berdasarkan cara produksinya

a. Media cetak

Media cetak menampilkan pesan-pesan yang ditampilkan secara visual, biasanya terdiri dari kata-kata, gambar atau foto. Kelebihan dari media cetak yaitu tidak membutuhkan listrik untuk mengakses, mudah dibawa kemana mana, dan mempermudah pemahaman. Sedangkan kelemahan media cetak yaitu tidak dapat menampilkan efek gerak dan suara karena hanya dapat ditangkap oleh indra penglihatan saja. Beberapa contoh media cetak yaitu buku, maalah, leaflet, brosur, dan koran.

b. Media elektronik

Media elektronik dapat ditangkap oleh indra penglihatan dan pendengaran karena selain menampilkan gambar juga menampilkan suara. Kelebihan dari media elektronik yaitu lebih menarik, lebih mudah untuk dipahami, dan memiliki jangkauan yang luas. Kelemahan dari media cetak yaitu perlu biaya yang tinggi untuk memproduksinya, diperlukan alat yang canggih untuk menyebarkanluaskannya, perlu aliran listrik, dan perlu keterampilan untuk menyimpan dan menggunakannya. Beberapa contoh media elektronik yaitu televisi, radio, film, kaset, dab CD atau DVD

c. Media luar ruang

Media luar ruang menyampaikan pesannya di luar ruangan, dapat menggunakan media cetak maupun media elektronik. Kelebihan dari media ini yaitu lebih mudah dipahami, lebih menarik, dapat digunakan sebagai penampil informasi umum atau pribadi, dan dapat digunakan sebagai hiburan. Kelemahan dari media luar ruang yaitu membutuhkan biaya yang besar untuk memproduksinya, diperlukan peralatan yang canggih dan selalu berkembang, dan diperlukan keterampilan untuk mengoperasikannya.

3) Berdasarkan jenisnya

a. Media visual

Media visual merupakan media yang mengutamakan indera penglihatan saja. Media visual terbagi menjadi 2 jenis yaitu media visual gerak dan media visual diam. Media visual diam contohnya yaitu gambar, lukisan atau foto. Media visual gerak berupa gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sejenisnya.

b. Media audio

Media audio berhubungan erat dengan indera pendengaran. Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan yang berisi suara ke penerima pesan. Berdasarkan sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal berupa kata-kata maupun nonverbal yang berupa jingle, bunyi-bunyian atau vokalisasi. Contoh media audio yaitu radio, podcast, telepon, atau tape recorder.

c. Media audio visual

Media audio visual merupakan media yang menggabungkan media visual dan media audio. Media ini mampu menampilkan gambar atau video yang memiliki suara. Media audio visual terbagi menjadi dua jenis yaitu media audio visual gerak dan media audio visual diam. Media audio visual gerak seperti film bersuara, gambar bersuara, TV bersuara dan sejenisnya. Media audio visual diam berupa halaman bersuara atau buku bersuara.

8. Media Audio Jingle

a. Pengertian

Meskipun sama-sama memiliki irama dan lirik, jingle berbeda dengan lagu. Lagu merupakan karya yang mengekspresikan perasaan pencipta atau penyanyi dan lebih mengedepankan drama daripada pesannya, sedangkan jingle merupakan suatu media yang dibuat untuk menciptakan ekspresi pada pendengarnya melalui lirik nada dan irama. Berbeda dengan lagu, dalam jingle pesan lebih penting dari drama. Jingle merupakan musik singkat sederhana, seringkali dengan kata-kata, mudah diingat baik nada maupun liriknya dan seringkali dinyanyikan oleh pendengarnya dalam berbagai kesempatan.

Jingle kesehatan merupakan perwujudan informasi kesehatan menjadi lirik jingle dengan tujuan pendengar tertarik untuk mendengarnya sehingga wawasannya bertambah. Jingle tepat untuk dipilih sebagai media pembawa informasi dengan sasaran anak-anak karena menurut penelitian

yang telah dikembangkan, mendidik seorang anak dengan menggunakan media pembelajaran berupa lirik jingle akan lebih efektif karena melalui musik akan lebih mudah diinterpretasi oleh otak anak serta akan cenderung bertahan lebih lama dalam ingatannya

Media audio merupakan media yang menyampaikan pesan-pesan yang dikemas dalam bentuk suara. Berdasarkan teori Edgar Dale Cone tentang kerucut pengalaman (*Cone Of Experience*) bahwa sebanyak 20% apa yang didengar manusia akan diingat. Media audio jingle dengan audio yang dikemas berupa jingle atau musik dapat mengoptimalkan fungsi otak bila dihubungkan dengan belajar.

Media audio memiliki kemasan yang sederhana yang dapat memudahkan pendengarnya untuk menyimpan informasi dalam pikirannya. Informasi tersebut nantinya akan diproses menjadi tahu, memahami, aplikasi, menganalisa, sintesis dan evaluasi (Femala & Ayatullah, 2018)

b. Indikator jingle

Menurut Soehadi (2018) terdapat lima indikator dari jingle yang dapat digunakan untuk mengevaluasi jingle yaitu :

- 1) Dapat diingat (Memorability);
- 2) Memiliki arti (Meaningfulness);
- 3) Disukai (Likability);
- 4) Dapat ditransfer (Transferbility);
- 5) Dapat beradaptasi (Adaptability);
- 6) Dapat dilindungi (Protectability).

c. Kelebihan dan kekurangan

1) Kelebihan

Kelebihan memakai media audio yaitu mudah untuk didapatkan. Data dari media audio dapat digunakan bersamaan alat perekam sehingga pengguna bisa menyimpan serta mengulang balik audio untuk diputar lagi dikemudian hari. Media audio yang diputar melalui speaker dapat menjangkau sasaran yang lebih luas. Media audio dapat menyebarkan daya imajinasi yang abstrak, mirip menulis dan menggambar (Faujiah et al., 2022). Media audio juga dapat menggugah rasa ingin tahu sasaran tentang sesuatu serta dapat menanamkan nilai dan kebiasaan positif kepada pendengar yang sulit dicapai oleh media lain.

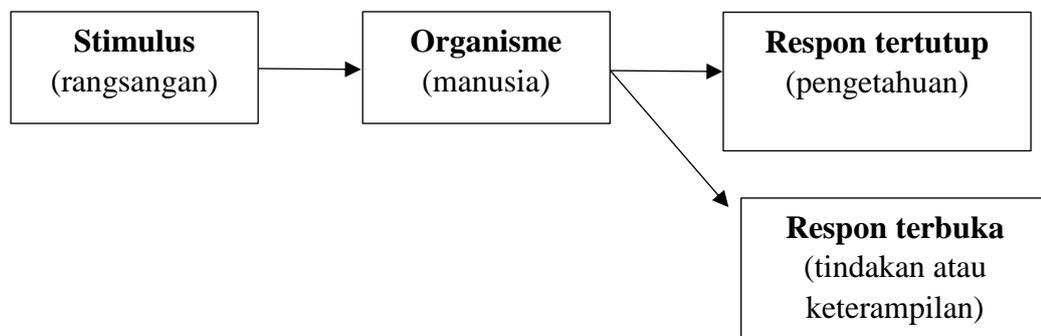
2) Kekurangan

Kekurangan memakai media audio yaitu dalam menyampaikan pesan bersifat 1 arah (*one way communication*).

B. Kerangka Teori

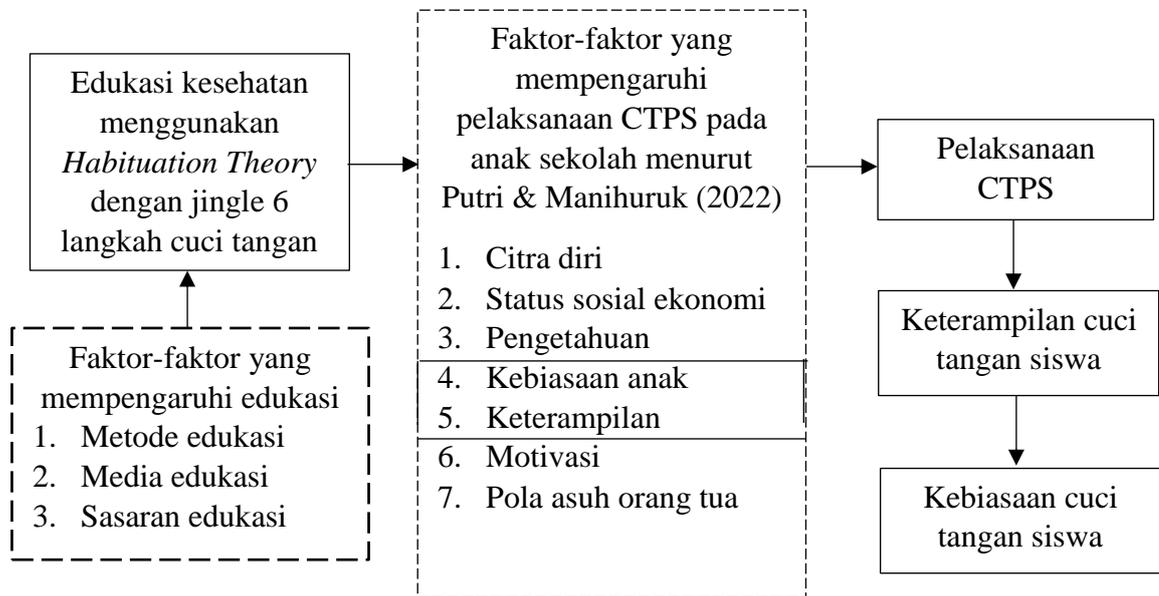
Penelitian yang dilakukan menggunakan struktur teori Stimulus-Organisme-Respon (S-O-R) karena peneliti perlu mengubah keterampilan dan kebiasaan responden menggunakan stimulus khusus berupa metode demonstrasi dengan media audio jingle. Teori S-O-R menerima alasan untuk melakukan perubahan perilaku bergantung pada dorongan atau rangsangan (stimulus) yang berkomunikasi dengan organisme. Stimulus akan berperan sangat penting dalam mencapai perubahan perilaku individu.

Menurut Skinner (1938) seorang ahli psikologi menyatakan bahwa tindakan atau tingkah laku merupakan reaksi atau tanggapan individu terhadap suatu stimulus atau adanya rangsangan dari luar, sehingga tindakan atau perilaku manusia terjadi melalui proses sebagai berikut :



Gambar 1. Bagan Teori S-O-R

C. Kerangka Konsep



Gambar 2. Bagan Kerangka Konsep

Keterangan :

- : Diteliti
- : Tidak Diteliti
- : Arah hubungan

D. Hipotesis

H1 : Ada pengaruh edukasi menggunakan *habituation theory* dengan jingle 6 langkah cuci tangan terhadap pelaksanaan cuci tangan pakai sabun (CTPS)