

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Telaah Pustaka**

Penelitian ini merupakan penelitian yang berawal dari pengetahuan penelitian – penelitian yang sudah ada sebelumnya. Yakni dengan cara menelaah berbagai jurnal, artikel, dan skripsi yang sudah ada mengenai pemanfaatan media kartu untuk mengukur pengaruhnya terhadap pengetahuan atau keterampilan pada anak. Adapun telaah pustaka yang dilakukan adalah dengan menggali informasi dan hasil penelitian yang sudah ditemukan oleh peneliti yang terdahulu sehingga penelitian kali ini dapat melanjutkan penelitian tersebut dan membuktikan kebenaran dari hasil penelitian yang sebelumnya. Beberapa penelitian tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

Anak usia sekolah dasar merupakan kelompok yang berada pada masa yang mudah diasuh dan diarahkan daripada masa sebelum atau setelahnya (Denpasar 2019). Sehingga memberikan edukasi kepada anak usia sekolah dasar memberikan pengaruh yang lebih tinggi daripada usia – usia yang lainnya. Anak usia sekolah dasar merupakan kelompok perkembangan masa akhir kanak – kanak yaitu berkisar dari rentang usia 6 – 12 tahun. Pada usia tersebut, anak akan mulai mengenal perkembangan sosial yang dapat dilihat dari kegiatan bermain dan hubungan dengan teman sebaya (Binti Muliati, 2019). Hal tersebut menggambarkan bahwa dunia anak – anak merupakan dunia yang penuh fantasi, mengikuti keadaan lingkungan dan lebih menerima suatu informasi melalui kegiatan – kegiatan yang menyenangkan. (Devi Bing

Slamet, 2017) Juga menyebutkan bahwa kelas IV SD menjadi peserta didik yang mudah dipengaruhi oleh masyarakat karena sudah mulai mengembangkan potensi pada dirinya.

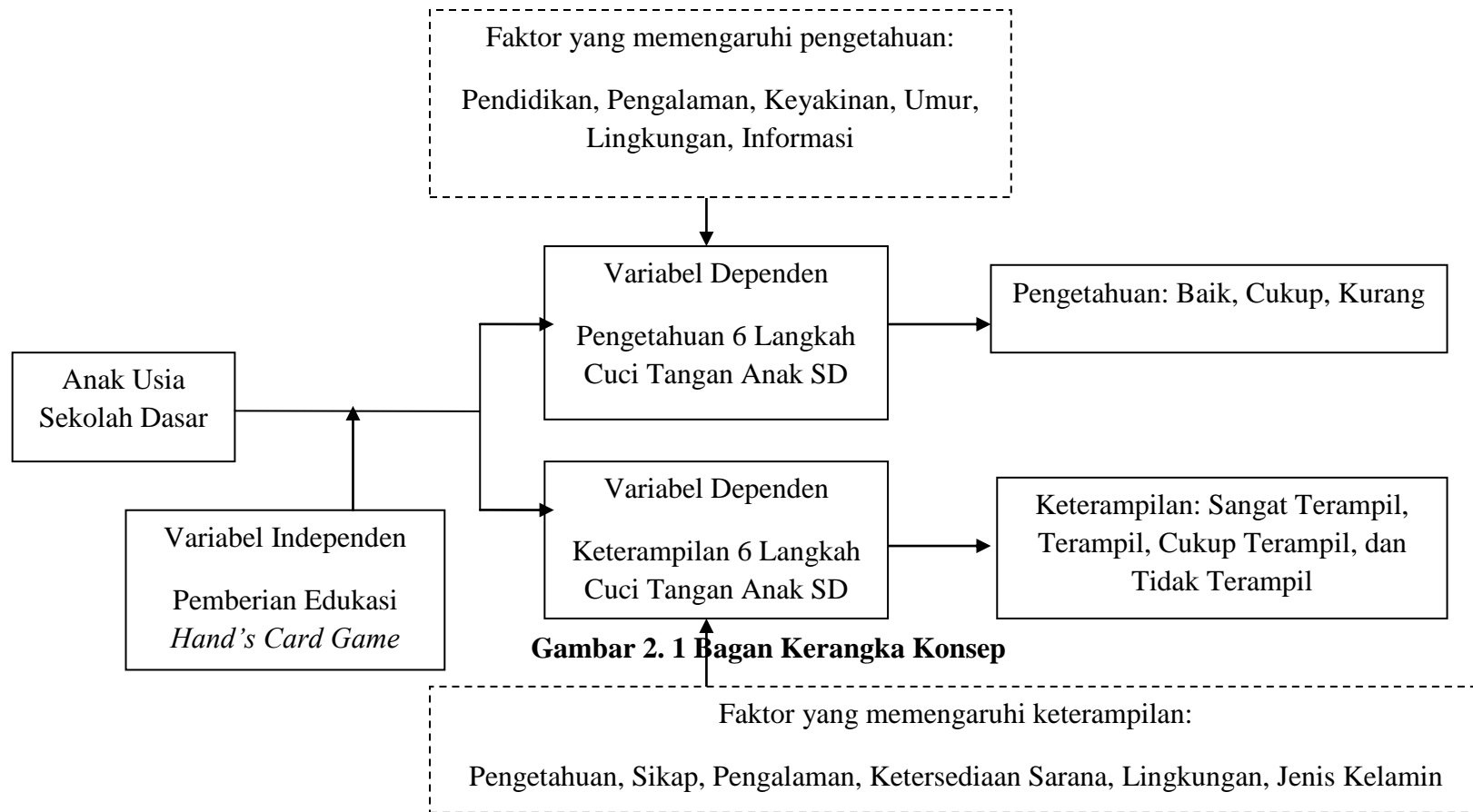
Beberapa media yang menjadi inspirasi dalam penelitian ini yaitu seperti penelitian yang dilakukan (Fadillah et al. 2017) yang berjudul efektivitas media kwartet hidup sehat terhadap pengetahuan dan sikap siswa SD Negeri Margamulya Di Kecamatan Singaparna Kabupaten keaslian Tasikmalaya yang menggunakan warna – warna kontras dan terang pada media kartu kwartet sehingga memberikan peningkatan rata – rata pengetahuan pada siswa dari 5.73 menjadi 8.54. Selain itu juga dari penelitian (Maisje Marlyn Kuhu, Herry Prasetyo 2018) dengan judul efektivitas *flashcard* dan kartu dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang penyakit cacangan di Sekolah Dasar Karang Duren Kecamatan Sokaraja Banyumas menyatakan bahwa pemberian media *flashcard* memberikan peningkatan pengetahuan dan sikap tentang penyakit cacangan sebesar 0,95. Pada penelitian Kuhu, peneliti mengambil ukuran *flashcard* yang digunakan yaitu 12 x 18 cm karena terbukti memberikan dampak yang signifikan bagi anak usia sekolah dasar Begitu pula dengan penelitian dengan (Rahmawati, Muttaqin, and Listiawati 2019) judul peran permainan kartu UNO dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa menyatakan bahwa terjadi peningkatan rata – rata pengetahuan siswa sebelum dilakukan permainan UNO dan setelah permainan kartu UNO yaitu dari 42,57 menjadi 70,83. Penelitian permainan UNO tersebut diambil peneliti dengan alasan permainan UNO yang mengacak kartunya ternyata disambut

antusias oleh siswa sehingga mereka lebih memahami dan mampu berpikir secara lebih kritis, bahkan ditunjukkan pula minat belajar siswa menggunakan kartu dalam penelitian tersebut masuk dalam kategori tinggi yaitu sebesar 4,01. Dengan latar belakang demikian, maka konsep mengacak kartu UNO dapat dijadikan referensi aturan permainan *hand's card game* yang akan dilakukan oleh peneliti.

Langkah cuci tangan memiliki berbagai versi dan beberapa langkah. Peneliti memilih menggunakan 6 langkah karena beberapa alasan yaitu: menurut WHO dalam (Nainggolan 2021) menyatakan bahwa 6 langkah sudah mencakup keseluruhan gerakan dan mampu menghilangkan kuman yang terdapat pada tangan seseorang. Selain itu, waktu yang dipilih untuk mencuci tangan dengan 6 langkah adalah minimal 20 detik apabila menggunakan cairan pembersih beralkohol minimal 60%, dan 40- 60 detik apabila menggunakan air mengalir dan sabun. Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa standar WHO dapat diterapkan untuk dasar edukasi cuci tangan dalam penelitian ini, sehingga diharapkan kuman pada tangan dapat hilang dan tidak menimbulkan kontaminasi dalam tubuh seseorang, terutama anak usia sekolah.

## **B. Kerangka Konsep**

Berdasarkan landasan teori yang sudah dituliskan diatas, maka kerangka konsep dari penelitian ini adalah sebagai berikut:



Keterangan:

Diteliti : \_\_\_\_\_

Tidak Diteliti: .....

### **C. Hipotesis Penelitian**

1. H<sub>0</sub> :

- a) Tidak ada pengaruh edukasi menggunakan media *hand's card game* terhadap pengetahuan anak di SDN Wates Tulungagung mengenai 6 langkah cuci tangan.
- b) Tidak ada pengaruh edukasi menggunakan media *hand's card game* terhadap keterampilan anak di SDN Wates Tulungagung mengenai 6 langkah cuci tangan.

2. H<sub>1</sub> :

- a) Ada pengaruh edukasi menggunakan media *hand's card game* terhadap pengetahuan anak di SDN Wates Tulungagung mengenai 6 Langkah Cuci Tangan.
- b) Ada pengaruh edukasi menggunakan media *hand's card game* terhadap keterampilan anak di SDN Wates Tulungagung mengenai 6 Langkah Cuci Tangan.