

BAB II

TELAAH PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

1. Pengertian

Media pembelajaran menurut (Surayya, 2012) yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi (Falahudin, 2014).

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat dan mediator untuk meningkatkan efektifitas dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.

Fungsi Derek Rowntree (1997) menjelaskan bahwa peran media dalam pembelajaran adalah:

- 1.** Dapat memotivasi siswa untuk menerima pesan.
- 2.** Membangkitkan reaksi siswa terhadap rangsangan yang terdapat dalam media Memudahkan siswa untuk mengulang kembali pesan-pesan yang terdapat dalam media.
- 3.** Anda dapat memberikan umpan balik (umpan balik lebih cepat).
- 4.** Hal ini dapat mendorong siswa untuk berlatih

2. Manfaat

Disampaikan oleh Daryanto (2013), bahwa proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari siswa pengenalan kepada penerima. Dalam proses pembelajaran ada pesan yang ingin kamu sampaikan disampaikan.

Sudjana dan Rivai (2013) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu:

1. Mengajar akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Makna materi pelajaran akan lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa siswa, dan memungkinkan siswa untuk lebih menguasai tujuan pembelajaran.
3. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak hanya narasi verbal melalui kata-kata guru. Agar siswa tidak bosan, dan guru jangan sampai kehabisan tenaga apalagi saat guru mengajar setiap pelajaran.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan deskripsi guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

2.2 Kahoot

a. Pengertian

Kahoot! adalah aplikasi game dengan menggunakan dua alamat website yang berbeda, yaitu <https://kahoot.com/> untuk guru dan <https://kahoot.it/> untuk siswa. Kahoot! itu dapat diakses dan digunakan secara gratis dengan semua fungsi yang dikandungnya. dapat digunakan untuk berbagai bentuk penilaian, termasuk kuis online, polling, dan diskusi, yang semuanya

memiliki opsi permainan yang berbeda. Pada permainan ini koneksi internet sangat di perlukan.

Menurut Rofiyarti dan Sari (2017), Cara Bermain Kahoot untuk pembelajaran di kelas yaitu :

1. Guru mengakses website <https://kahoot.com/> dan membuat akun
2. Guru memilih atau membuat materi sesuai usia dan kebutuhan dengan menggunakan fungsi yang tersedia
3. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok dan menyediakan perangkat (lebih mudah dengan ponsel) dan akses <https://kahoot.it/>.
4. Setelah materi yang sesuai telah dipilih atau diedit, pertanyaan pilihan ganda ditampilkan sejak awal pada perangkat utama guru, setiap kelompok harus didampingi oleh seorang moderator.

Menurut Ningrum (2018), Kahoot memiliki empat properti, yaitu: game, kuis, debat, dan polling. Dalam permainan terdapat kesempatan untuk menanyakan jenis pertanyaan dan menentukan jawaban yang paling tepat, serta waktu untuk menjawab pertanyaan tersebut. Jawabannya secara unik diwakili oleh gambar dan warna. Peserta diminta untuk memilih warna/gambar yang mewakili jawaban pada permainan ini.

Menurut kuesioner dalam (Barus dan Soedewo, 2018) bahwa Kahoot! memiliki beberapa keunggulan yaitu hingga 94,3% dideklarasikan dengan Kahoot! dapat berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan, 75,7% menyatakan ada kerjasama dengan tim untuk menjawab pertanyaan, 94,3% dapat meningkatkan semangat tim, 98,6% menyatakan dapat meningkatkan motivasi belajar, 97,2 dapat meningkatkan minat belajar, 95,7% dapat membantu memahami materi yang disampaikan, 92,8% dapat memperluas

pengetahuannya tentang materi yang disampaikan, 94,7% dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Sedangkan kekurangannya adalah hingga 71,4% koneksi jaringan internet terkadang terputus, 24,3% smartphone tidak dapat diakses melalui internet dari awal, 24,3% smartphone tidak lagi terhubung ke game dapat memainkan 7,1% game setelah koneksi internet terputus. Itu hanya membuang-buang waktu untuk belajar.

Saat menggunakan media Kahoot, guru dan siswa perlu mengakses situs web yang berbeda. Berikut ini adalah contoh tampilan web/aplikasi.

2.3 Konsep Pengetahuan

1. Pengertian

Pengetahuan adalah hasil “mengetahui” dan ini terjadi setelah orang merasakan suatu objek tertentu. Pengenalan dapat dilakukan melalui panca indera pada manusia seperti, penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa dan peraba menurut Bachtar yang dikutip dari Notoatmodjo (2012).

Pengetahuan sering dikaitkan dengan pendidikan, sehingga ada banyak stigmatisasi. Semakin tinggi pendidikan seseorang maka akan berbanding dengan pengetahuan yang dimiliki. Menurut teori WHO (Organization of the Health of the World), suatu bentuk objek kesehatan dapat digambarkan dengan pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman pribadi (Wawan, 2010)

Pengetahuan sangat Menurut Notoatmodjo (2014) tingkat pengetahuan di bidang kognitif ada 6 Level, yaitu:

a. Tahu (*know*)

Tahu dimaknai sebagai ingatan terhadap materi yang diberikan sebelumnya.

b. Memahami (*comprehension*)

Memahami didefinisikan sebagai kemampuan untuk menjelaskan suatu objek yang diketahui dengan benar dan untuk dapat menafsirkan materi dengan benar.

c. Aplikasi(*aplication*)

Menerapkan didefinisikan sebagai kemampuan untuk menerapkan materi yang dipelajari dalam situasi atau situasi . kondisi yang sebenarnya (sebenarnya).

d. Analisis(*analysis*)

Analisis adalah kemampuan untuk menggambarkan suatu bahan atau objek dalam komponen-komponennya, tetapi masih dalam suatu struktur organisasi dan belum saling berkaitan

e. Evaluasi(*evaluation*)

Penilaian mengacu pada kemampuan untuk menetapkan atau menilai suatu materi atau objek.

2. Factor-factor yang mempengaruhi pengetahuan

1. Faktor Internal

a) Umur

Tahun Semakin dewasa tingkat kedewasaan dan kekuatan orang yang lebih dewasa untuk berpikir dan bekerja dengan penuh percaya diri, orang yang lebih dewasa lebih percaya daripada orang

yang belum cukup dewasa. Hasil dari pengalaman mental (Nursalam, 2011).

b) Pengalaman

Pengalaman adalah guru terbaik (*experience is the best teacher*), Anda dapat mengartikan pepatah bahwa pengalaman adalah sumber pengetahuan atau pengalaman adalah cara untuk mendapatkan kebenaran pengetahuan. Oleh karena itu, pengalaman pribadi yang diperoleh digunakan untuk mendapatkan pengetahuan dengan cara mengulang kembali pengetahuan yang diperoleh sebelumnya (Notoadmodjo, 2010).

c) Pendidikan

Semakin tinggi pendidikan seseorang maka akan berbanding dengan pengetahuan yang dimiliki. Di sisi lain, kurangnya pendidikan akan menghambat perkembangan sikap terhadap nilai yang baru (Nursalam, 2011)

d) Pekerjaan

Pekerjaan merupakan kebutuhan yang harus dilakukan guna untuk menunjang kehidupan dan keluarga (After Thomas 2007). , dalam Nursalam 2011).Bekerja bukan merupakan sumber kegembiraan, melainkan cara untuk mencari nafkah yang membosankan, berulang kali dan sangat menantang (Frich 1996 dalam Nursalam, 2011).

e) JenisKelamin

Istilah jenis kelamin / gender merupakan karakteristik yang

melekat baik pada laki-laki atau perempuan yang dikonstruksi secara sosial dan budaya.

2. Faktor External

a) Informasi

Menurut Long (1996) dalam Nursalam dan Pariani (2010), informasi penting digunakan untuk mengurangi kecemasan, seseorang yang menerima informasi akan meningkatkan pengetahuan orang tersebut.

b) Lingkungan

Menurut Notoatmodjo (2010), hasil dari berbagai pengalaman dan pengamatan yang pernah terjadi di lapangan (masyarakat) bahwa perilaku seseorang meliputi terjadinya suatu perilaku kesehatan dimulai dari pengalaman itu sendiri dan adanya faktor eksternal. (lingkungan fisik dan non fisik)

c) Sosial Budaya

Semakin tinggi tingkat pendidikan dan status sosial seseorang maka semakin tinggi pula tingkat pengetahuannya

3. Cara Memperoleh pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2010) ada beberapa cara yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan, yaitu:

1) Cara kuno atau non modern

Metode kuno atau tradisional digunakan untuk memperoleh kebenaran akan pengetahuan sebelum metode ilmiah atau statistik dan penemuan yang ditemukan logis. metode Ini termasuk:

a) Cara coba salah (*trial and error*)

Metode ini dilakukan dengan menggunakan kemampuan pemecahan masalah dan ketika kemampuan tersebut tidak dapat diuji dengan kemampuan lain.

b) Pengalaman pribadi

Pengalaman adalah sumber pengetahuan yang berfungsi untuk memperoleh kebenaran pengetahuan.

c) Melalui jalan fikiran

Untuk memperoleh pengetahuan dan kebenaran, orang harus menggunakan pikiran dan argumen mereka. Ada begitu banyak kebiasaan dan tradisi yang dilakukan orang tanpa mempertimbangkan apakah yang dilakukan itu baik atau tidak. Kebiasaan seperti ini umumnya diturunkan dari generasi ke generasi dari generasi ke generasi, generasi berikutnya. Kebiasaan ini diterima dari asalnya sebagai kebenaran mutlak.

2) Cara modern

Cara baru atau modern dalam memperoleh pengetahuan pada dewasa ini lebih sistimatis, logis dan ilmiah. Cara ini disebut „metode penelitian ilmiah“, atau lebih populer disebut metodologi penelitian (*research methodology*). Cara ini mula-mula dikembangkan oleh Francis Bacon (1561-1626). Ia mengatakan bahwa dalam memperoleh kesimpulan dilakukan dengan mengadakan observasi langsung, dan membuat pencatatan-pencatatan terhadap semua fakta sehubungan dengan objek yang diamati. Pencatatan ini mencakup tiga hal pokok yakni :

1. Segala sesuatu yang positif, yakni gejala tertentu yang muncul pada saat dilakukan pengamatan
2. Segala sesuatu yang negatif, yakni gejala tertentu yang tidak muncul pada saat dilakukan pengamatan
3. Gejala-gejala yang muncul secara bervariasi, yaitu gejala-gejala yang berubah-ubah pada kondisi-kondisi tertentu

4. Kriteria Pengetahuan

Menurut Arikunto (2010), pengetahuan dapat dikenali dan diinterpretasikan dengan menggunakan skala kualitatif, yaitu:

- 1) Nah, jika responden menjawab 76% 100% dari semua pertanyaan dengan benar.
- 2) Cukup jika responden menjawab 56% 75% dari semua pertanyaan dengan benar.
- 3) Kurang jika topik dijawab dengan benar dan 56% dari semua pertanyaan.

5. Pengukur Pengetahuan

Pengetahuan dapat diukur melalui wawancara atau kuesioner dimana peneliti atau responden ditanya tentang isi materi yang akan diukur (Notoatmodjo, 2014)

Menurut Nurhasim (2013), pengetahuan dapat diukur dengan melalui wawancara atau kuesioner yang mereka tahu, hal itu dapat disesuaikan dengan tingkat pengetahuan responden, yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan. Soal yang secara umum dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu soal subjektif seperti soal essay dan soal objektif seperti soal pilihan ganda, benar dan salah. Mengukur pengetahuan dengan mengajukan pertanyaan dan

kemudian memberi peringkat 1 untuk jawaban yang benar dan 0 untuk jawaban yang salah. Pemeringkatan dilakukan pada membandingkan jumlah nilai yang diharapkan (tertinggi) dikalikan 100. Hasil persentase dibagi menjadi 3 kategori, yaitu baik (76 100%), sedang atau cukup (56 75%) dan kurang (<55%) (Arikunto, 2013).

2.4 Cuci Tangan Pakai Sabun

1. Pengertian

Kebersihan adalah suatu keadaan yang bebas dari kotoran, antara lain debu, sampah dan bau. Masalah kebersihan di Indonesia selalu menjadi kontroversi yang berkembang, dengan kasus-kasus terkait masalah kebersihan yang meningkat setiap tahun. (Alfarisi, 2008). Perubahan perilaku dalam CTPS berfokus pada anak usia sekolah, dimana anak usia sekolah merupakan agen perubahan yang dapat menyatukan komponen pendidikan, rumah tangga dan masyarakat. Di dunia hingga 6 juta anak meninggal karena diare setiap tahun, beberapa kematian tersebut terjadi di negara berkembang seperti Indonesia, masih sangat rendah, diperkirakan lebih dari 310 juta anak di bawah usia lima tahun meninggal setiap tahun, sekitar 20 diantaranya karena infeksi diare (RI, 2011). Hasil pemantauan kegiatan hidup bersih dan sehat Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Timur melalui hasil Survei Struktur Perumahan terendah 82% pada tahun 2016, sehingga penggunaan oralit mengalami peningkatan selama 6 tahun terakhir (Kemenkes, 2016).

Menurut Priyoto (2015), cuci tangan adalah salah satu tindakan kebersihan di mana tangan dan jari dibersihkan dengan air atau cairan lain agar tetap bersih, sebagai bagian dari ritual keagamaan atau tujuan lain. Mencuci tangan yang baik harus menggunakan sabun, air mengalir, dan handuk bersih.

Menurut Wawan (2012) perilaku kesehatan dipengaruhi oleh 3 faktor, yaitu

1) Faktor Predisposing (*predisposing factor*)

Merupakan faktor internal pada individu, kelompok atau masyarakat yang mempengaruhi perilaku individu seperti pengetahuan, sikap, keyakinan, nilai dan budaya. Salah satu faktor perilaku adalah pengetahuan atau kognisi yang merupakan area penting dalam konfigurasi tindakan atau perilaku.

2) Faktor pendukung (*enabling factor*)

Apa yang tampak pada lingkungan fisik, apakah terdapat fasilitas atau fasilitas kesehatan seperti dukun, obat-obatan, peralatan yang disterilkan, dll.

3) Faktor pendorong (*reinforcing factor*)

Terdapat pada sikap dan perilaku petugas kesehatan atau pejabat lainnya yang menjadi tolak ukur perilaku manusi.

2. Macam-macam cuci tangan

Macam- macam jenis mencuci tangan (Anam, 2014), yaitu :

1) Mencuci tangan dengan air

Ritual cuci tangan dipraktekkan di seluruh dunia sebagai bagian dari praktik budaya dan agama. Dalam agama Hindu ada "Bahai" ritual cuci tangan, dalam Yudaisme disebut Tevilah dan Netilat Yadayim. Praktek cuci tangan yang serupa diwakili oleh ritual Laabu untuk agama Kristen, mencuci untuk Islam dan misogini di kuil Shinto. Mencuci tangan merupakan salah satu upaya preventif yang menjadi Hidup sehat, cuci tangan pakai air lebih sering dilakukan, namun terbukti tidak efektif menjaga kesehatan dibandingkan cuci tangan pakai sabun. Amalan cuci tangan yang dianjurkan biasanya di bawah air mengalir karena airnya tenang dan digunakan untuk mencuci tangan yang kotor.

2) Mencuci tangan dengan air panas

Meskipun ada beberapa pendapat bahwa mencuci tangan dengan air panas lebih efektif dalam mencuci tangan, pendapat ini tidak didukung oleh bukti ilmiah. Suhu di mana manusia dapat menahan panasnya air tidak efektif dalam membunuh kuman. Yang lain mengklaim bahwa air panas dapat menghilangkan kotoran, minyak, atau bahan kimia, tetapi kepercayaan luas ini tidak terbukti, air panas tidak membunuh mikroorganisme. Suhu yang nyaman untuk mencuci tangan adalah sekitar 45°C , dan suhu itu tidak cukup tinggi untuk membunuh mikroorganisme, mikroorganisme apa pun, tetapi suhu yang jauh lebih tinggi (biasanya sekitar 100°C) dapat membunuh orang Inggris. Ketidakefektifan suhu air dalam membunuh kuman juga tercermin dalam praktik cuci tangan bedah medis standar yang memungkinkan air keran mengalir hingga 2 galon per menit dan kecepatan air membasuh kuman pada suhu rendah tidak penting.

3) Mencuci tangan dengan sabun

Ini adalah praktik cuci tangan yang paling umum setelah mencuci tangan dengan air saja, bahkan cuci tangan pakai sabun adalah anak kesembilan belas. (Anam, 2014)

4) Mencuci tangan dengan tisu basah

Tisu basah awalnya diperkenalkan tidak hanya untuk membersihkan tangan tetapi juga untuk membersihkan kotoran bayi dan permukaan meja dan direkomendasikan di AS untuk peralatan rumah tangga lainnya. Pengendalian dan Pencegahan Penyakit (CDC) Di Amerika Serikat, hingga 76 juta dari 300 juta orang yang tinggal di Amerika Serikat mengembangkan penyakit menular bawaan makanan setiap tahun.

3. Tujuan mencuci tangan

Menurut Kementerian Kesehatan RI (2008), tujuan cuci tangan adalah unsur untuk mencegah penularan infeksi, menurut Kristia (2014) untuk menghindari kontaminasi silang (dari orang ke orang) . Orang atau benda yang terkontaminasi pada orang) penyakit atau penularan kuman.

4. Indikasi waktu mencuci tangan

Informasi waktu cuci tangan menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2013) adalah:

- 1) Setiap kali tangan kita kotor (setelah memegang uang, hewan, berkebun, dll)
- 2) setelah buang air besar,
- 3) sebelum menyentuh makanan,
- 4) setelah bersin, batuk, membuang ingus,
- 5) setelah kembali ke rumah setelah bepergian, setelah bermain.

Menurut Jody (2016), waktu yang tepat untuk cuci tangan pakai sabun adalah:

- 1) Sebelum dan sesudah makan. Ini harus dilakukan, tentu saja. Hal ini dilakukan untuk mencegah terkontaminasinya makanan yang kita makan dengan kuman dan untuk mencegah kuman masuk ke dalam tubuh kita.
- 2) Bukankah kuman mati sebelum dan sesudah menyiapkan makanan? Yang jadi masalah bukan bahan dalam makanannya, tapi kuman yang menempel di tangan saat bahan mentah diproses.

- 3) Setelah buang air besar dan saat buang air kecil Saat buang air besar dan kecil, kuman dan bakteri mudah menempel pada tangan dan harus dibersihkan.
- 4) Setelah bersin atau batuk. Seperti halnya buang air kecil dan buang air besar, ini berarti ketika Anda bersin atau batuk, Anda mengeluarkan bakteri dan kuman dari mulut dan hidung Anda. Refleks kita adalah menutup mulut dan hidung kita dengan tangan, yang menyebabkan kuman menempel di tangan kita.
- 5) Setelah menangani hewan: Bulu hewan berkontribusi besar terhadap bakteri dan kuman, jadi Anda harus mencuci tangan setelah menangani hewan, terutama yang berbulu tebal.
- 6) Setelah menyentuh sampah. Sampah sudah pasti menjadi sumber bakteri dan kuman yang sangat berbahaya bagi tubuh. Sebelum menangani luka, sangat penting untuk mencuci tangan setelah menangani limbah, terutama di bagian tubuh tertentu yang sangat sensitif terhadap bakteri dan kuman. .Jika Anda tidak mencuci tangan sebelum menyentuh luka, kemungkinan besar Anda akan terinfeksi bakteri dan kuman.

5. Langkah-langkah mencuci tangan

- a. Basahi tangan dengan air mengalir,
- b. Bawa sabun cair secukupnya ke semua tangan, sebaiknya bila Sabun mengandung antiseptik,
- c. Gosok pada kedua telapak tangan, gosok hingga ke ujung jari, gosok punggung tangan kiri dengan telapak tangan kanan (atau sebaliknya) dengan jari bersilang (bergantian) antara tangan kanan dan kiri,

gosok antara permukaan dalam jari .Ini dilakukan dengan kedua tangan, lalu letakkan punggung satu jari dengan punggung jari lainnya dan silangkan, gosok ibu jari tangan kanan dengan punggung jari lainnya dengan gerakan melingkar,

- d. Lakukan hal yang sama dengan ibu jari tangan kiri
- e. Kemudian keringkan tangan dengan tisu atau handuk

6. Penyakit yang bisa dicegah dengan cuci tangan pakai sabun

Beberapa penyakit yang bisa dicegah dengan membiasakan cuci tangan pakai sabun antara lain:

1) Diare

Diare adalah suatu kondisi dimana seseorang dengan konsistensi lunak atau cair, bahkan hanya air, buang air besar dan frekuensinya lebih sering (biasanya lebih dari tiga kali) dalam seminggu. suatu hari (Kementerian Kesehatan RI, 2011). Menurut (Alif, 2014), diare adalah gejala yang terjadi karena kelainan fungsi pencernaan dan penyerapan, dan diare disebabkan oleh kelainan transportasi air dan elektrolit di usus, kematian kedua terbanyak pada usia 5 tahun. Sebuah tinjauan dari sekitar 30 penelitian terkait menemukan bahwa mencuci tangan dengan sabun dapat mengurangi tingkat diare hingga setengahnya. Diare sering dikaitkan dengan kondisi air, tetapi penanganan kotoran manusia seperti feses dan urin harus hati-hati karena kuman penyebab diare berasal dari feses tersebut. Kuman-kuman ini membuat Anda sakit jika masuk ke mulut Anda melalui tangan yang telah menyentuhnya. Kotoran, air minum yang terkontaminasi, sayuran mentah dan peralatan makan yang belum dicuci sebelumnya atau terkontaminasi dengan tempat makan yang

kotor (Alif, 2014). Menurut Syafirah (2013), tingkat efektivitas cuci tangan pakai sabun dalam menurunkan angka penderita diare dalam persen menurut jenis inovasi pencegahan: cuci tangan pakai sabun (45%), penggunaan air bersih (39%), Sanitasi (32%), pendidikan kesehatan (28%), pasokan air (25%), sumber air yang diolah (11%).

2) Kecacingan

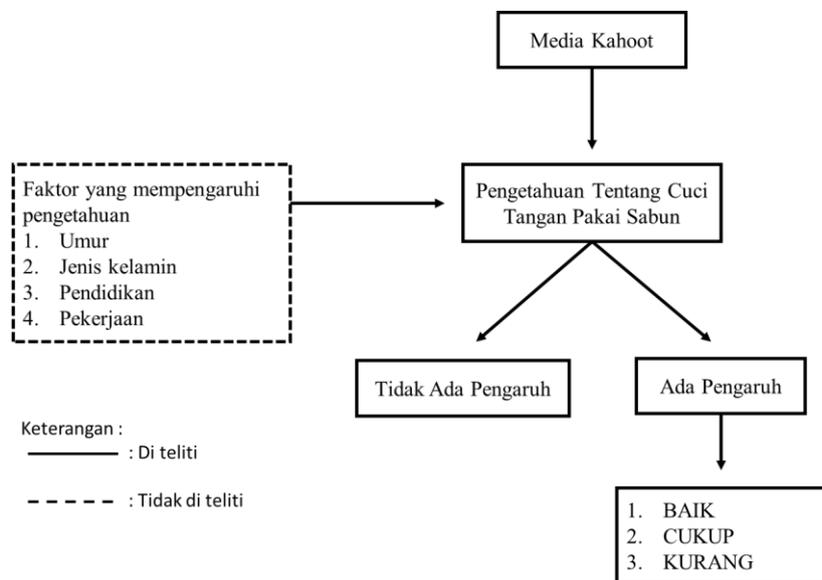
Menurut definisi *World Health Organization* (WHO), helminthiasis adalah penyakit menular yang disebabkan oleh parasit berupa cacing. Cacing biasanya tidak menyebabkan penyakit serius, sehingga sering diabaikan padahal sebenarnya menyebabkan masalah kesehatan. Tetapi dalam keadaan infeksi yang parah atau dalam keadaan luar biasa, cacing memiliki kecenderungan untuk membingungkan penyakit lain dan seringkali bisa berakibat fatal. Kebanyakan cacing kremi ditularkan melalui tangan yang kotor. Cacing kremi adalah jenis penyakit menular yang disebabkan oleh adanya cacing gelang di usus manusia. Penyakit ini mudah menular ke orang lain. Meskipun paling sering terjadi pada anak-anak, cacing kremi juga menginfeksi orang dewasa, terutama yang tidak membersihkan dengan baik (Mufidah, 2012).

2.5 Kerangka Konsep

Berdasarkan kerangka teori Notoatmodjo, faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan cuci tangan pakai sabun adalah; Usia, jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan, pengalaman. Pengetahuan seseorang tentang cuci tangan pakai sabun dapat diukur dengan membagikan kuesioner sebelum dan sesudah tes. Memahami dan memahami cara cuci tangan pakai sabun yang baik dan benar. Melalui edukasi tentang cuci tangan pakai sabun dengan media Kahoot

nantinya peneliti dapat menilai apakah media Kahoot berpengaruh terhadap pengetahuan responden dengan mengukur hasil tes pendahuluan dan lanjutan yang hasilnya baik, cukup, tampilan lebih sedikit

Gambar 2. 1 Kerangka Konsep



Hipotesa Penelitian:

- H0 : Tidak ada pengaruh edukasi menggunakan media pembelajaran Kahoot terhadap pengetahuan tentang cuci tangan pakai sabun pada anak kelas 5 di SD Negeri Gunungjati
- H1 : Adanya pengaruh penggunaan media kahoot terhadap Peningkatan pengetahuan cuci tangan pakai sabun pada anak kelas 5 SDN 3 Gunungjati sebelum dan sesudah diberikan perlakuan