

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Video Animasi

1.1.1 Video

Menurut Jatmika dkk (2019) menjelaskan bahwa video merupakan media untuk menyampaikan pesan atau informasi yang mengarah ke sosialisasi program dalam bidang kesehatan, mengutamakan pendidikan dan penerangan serta komunikasi kesehatan yang bersifat persuasif. Kadang-kadang disisipi iklan layanan masyarakat atau iklan perusahaan obat atau alat-alat laboratorium, selain sebagai media penyampaian pesan, video merupakan segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar gerak. Kemampuan video dalam memvisualisasikan sebuah pesan menjadi gerakan motorik, ekspresi wajah, dan suasana lingkungan tertentu, merupakan suatu kelebihan dari video.

Kadang juga berbentuk hiburan yang mendorong perubahan sikap dalam bidang kesehatan, yang dikemas dalam bentuk drama, cerita-cerita fiksi atau kenyataan dalam masyarakat. Video merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Dengan menggunakan media audio-visual ini maka penyajian isi tema kepada anak akan semakin lengkap dan optimal. Selain itu media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas promotor kesehatan. Dalam hal ini promotor kesehatan tidak selalu berperan sebagai penyampai materi, karena penyajian materi bisa diganti oleh media. Peran promotor kesehatan bisa beralih menjadi fasilitator belajar yaitu memberikan kemudahan bagi anak untuk belajar.

1.1.2 Konsep Dasar Animasi

Menurut Hidayatullah (2011) menyatakan bahwa animasi dapat menarik perhatian, serta mampu menyampaikan suatu pesan dengan baik. Adapun pendapat para ahli mengenai animasi sebagai berikut:

animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak.

Menurut Munir (2013) mengatakan bahwa animasi berasal dari bahasa Inggris, animation dari kata to animate yang berarti “menghidupkan”. Animasi merupakan gambar tetap (still image) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera.

1.1.3 Karakteristik Video Animasi

Karakter animasi telah berkembang yang dulu mempunyai prinsip sederhana sekarang menjadi beberapa jenis animasi menurut Munir (2013):

1. Animasi dua dimensi atau dwimatra dikenal dengan nama flat animation. Terdapat 10 perkembangan animasi dua dimensi yang cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun. Kartun berasal dari kata Cartoon, yang berarti gambar lucu. Oleh karena itu, film kartun kebanyakan film lucu. Seperti Tom and Jerry, Scooby Doo, Doraemon, dan lain sebagainya.
2. Animasi 3D (3 Dimensi) Animasi 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D (dua dimensi). Dengan animasi 3D karakter yang diperlihatkan tampak seperti hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Contohnya film Toy Story buatan Disney.
3. Stop Motion Animation Animasi ini dikenali sebagai claymation karena menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik ini pertama kali diperkenalkan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906. Animasi ini menggunakan plastisin, yaitu bahan lentur seperti permen karet. Tokoh-tokoh dalam animasi Clay dibuat menggunakan rangka khusus untuk kerangka tubuhnya. Setelah itu, di foto gerakan per gerakan. Foto-foto tersebut digabungkan menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton di film.

4. Animasi Tanah Liat (Clay Animation) Jenis animasi ini jarang kita dengar dan temukan diantara jenis lainnya. Padahal teknik animasi ini bukan termasuk teknik baru tetapi sudah lama sekali, bahkan bisa disebut nenek moyangnya animasi. Animasi ini menggunakan plastisin, yaitu bahan lentur seperti permen karet. Tokoh-tokoh dalam animasi Clay dibuat menggunakan rangka khusus untuk kerangka tubuhnya. Kemudian, kerangka tersebut ditutup dengan plastisin sesuai bentuk tokoh yang ingin dibuat. Bagian-bagian tubuh kerangka ini, seperti kepala, tangan, kaki, bisa dilepas dan dipasang kembali. Foto-foto tersebut digabungkan menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton di film.
5. Animasi Jepang (Anime) Anime merupakan sebutan tersendiri untuk film animasi jepang. Anime mempunyai karakter yang berbeda dibandingkan dengan animasi buatan Eropa. Anime menggunakan tokoh-tokoh karakter dan background yang digambar menggunakan tangan dan sedikit bantuan dari komputer.
6. Animasi GIF Animasi GIF merupakan teknik animasi sederhana yang menggunakan prinsip animasi dasar yang berupa gambar-gambar yang saling dihubungkan

1.1.4 Kelebihan Video Animasi

Menurut Waluyanto (2006) kelebihan dari video adalah:

1. Lebih mudah diingat penggambaran karakter yang unik.
2. Efektif karena langsung pada sasaran yang dituju.
3. Efisien sehingga memungkinkan frekuensi yang tinggi.
4. Lebih fleksibel mewujudkan hal-hal yang khayal.
5. Dapat dikombinasi dengan *live action*

1.1.5 Kelemahan Video Animasi

Menurut Nimah (2013), kelemahan dari video animasi memerlukan kreativitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk desain

animasi yang secara efektif dapat digunakan sebagai media pembelajaran, memerlukan software khusus untuk membukanya.

1.2 Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS)

1.2.1 Pengertian Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS)

Menurut Kemenkes RI (2020) mencuci tangan pakai sabun merupakan salah satu tindakan sanitasi dengan membersihkan tangan dan jari menggunakan air dan sabun oleh manusia untuk menjadi bersih dan memutuskan mata rantai kuman dengan enam langkah cuci tangan pakai sabun yang baik dan benar. Perilaku cuci tangan pakai sabun merupakan salah satu tindakan pencegahan penyakit. Hal ini karena tangan merupakan salah satu perantara pembawa kuman dan menyebabkan kuman tersebut berpindah dari satu orang ke orang lain baik dengan kontak langsung maupun tidak. Cuci tangan pakai sabun sebaiknya dilakukan pada lima waktu kritis, yaitu : Sebelum Makan; Sehabis buang air besar; Sebelum menyusui; Sebelum menyiapkan makan; Setelah menceboki bayi; dan Setelah kontak dengan hewan.

1.2.2 Manfaat Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS)

Menurut Kemenkes (2020), cuci tangan pakai sabun (CTPS) terbukti sangat efektif untuk membunuh kuman di tangan karena tangan yang bersih setelah melakukan CTPS dapat mengurangi risiko masuknya virus ke dalam tubuh, manfaat CTPS dalam masa pandemic sangat penting, seperti:

1. Membunuh kuman yang ada di tangan
2. Mencegah penularan penyakit seperti virus covid-19
3. Tangan menjadi bebas dari kuman dan virus

1.2.3 Langkah Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS)

Menurut (Kemenkes RI, 2020) teknik mencuci tangan yang baik dan benar harus memakai sabun dan menggunakan air mengalir dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Basahi tangan dengan air bersih menggunakan sabun.
2. Gosok kedua telapak tangan.
3. Gosok punggung tangan dan sela-sela jari tangan secara bergantian.
4. Gosok punggung jari tangan dengan posisi saling mengunci.
5. Menggosok ibu jari tangan dengan gerakan memutar secara bergantian.
6. Menggosok ujung jari tangan agar bagian kuku tangan terkena sabun dan menghilangkan kuman yang bersembunyi di kuku tangan.
7. Bilas dengan air bersih kemudian keringkan dengan lap sekali pakai dan atau tisu kering.

1.3 Konsep Praktek

1.3.1 pengertian Praktek

Praktek adalah suatu sikap belum otomatis terwujud dalam suatu tindakan (*overt behaviour*). Untuk terwujudnya sikap menjadi suatu perbedaan nyata diperlukan faktor pendukung atau suatu kondisi yang memungkinkan, antara lain adalah fasilitas. Di samping fasilitas, diperlukan faktor dukungan (*support*) dari pihak lain, misalnya suami atau istri, orang tua atau mertua sangat penting untuk mendukung praktik (22). Ada 4 tingkatan praktek yaitu:

1. Persepsi (*Perception*)

Mengenal dan memilih berbagai objek sehubungan dengan tingkatan yang akan diambil merupakan tingkat pertama.

2. Respon Terpimpin (*Guide Respons*)

Dapat melakukan sesuatu sesuai dengan urutan yang benar sesuai dengan contoh merupakan indikator praktek kedua.

3. Mekanisme (*Mechanism*)

Apabila seseorang telah dapat melakukan sesuatu dengan

benar secara otomatis atau sesuatu itu sudah merupakan kebiasaan, maka ia sudah mencapai praktek tingkat tiga.

4. Adaptasi (*Adaptation*)

Adaptasi adalah suatu praktek atau tindakan yang sudah berkembang dengan baik. Artinya tindakan itu sudah dimodifikasinya sendiri tanpa mengurangi kebenarannya tersebut.

1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Praktek

Perilaku seseorang atau subjek dipengaruhi atau ditentukan oleh faktor-faktor baik dari dalam maupun luar subjek. Faktor yang menentukan atau membentuk perilaku ini disebut determinan. Ada 2 teori tentang faktor-faktor perilaku (22). Teori Lawrence Green yaitu:

1.4.1 Faktor-faktor predisposisi (*disposing factors*)

1. Pengetahuan, merupakan hasil “tahu” dan hal ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap pengetahuan ini. Selain penginderaan juga dengan penciuman, perasa, dan perabaan. Pengetahuan yang cukup di dalam cognitive domain mempunyai enam tingkatan, yaitu tahu (know) artinya mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Memahami (comprehension) mempunyai arti suatu kemampuan untuk menjelaskan atau mempraktekkan secara benar. Aplikasi (application) dapat diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menggunakan pengetahuan tentang pentingnya yang telah dipelajari. Sedangkan analisis (analysis) adalah suatu kemampuan untuk menghubungkan dan menguraikan dalam seluruh materi tersebut. Evaluasi (evaluation) berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan penelitian terhadap materi tersebut.
2. Sikap, merupakan kesiapan atau ketersediaan untuk bertindak

dan bukan merupakan pelaksanaan motif tertentu dalam kata lain fungsi sikap belum merupakan tindakan (reaksi terbuka) atau aktivitas, akan tetapi merupakan predisposisi praktik (tindakan)

3. Tindakan, tingkatan-tingkatan praktik antara lain persepsi, respon terpimpin, mekanisme serta adaptasi.
4. Kepercayaan, semua pengetahuan yang dimiliki oleh setiap orang tentang objek, atribut, dan manfaatnya.
5. Nilai-nilai, cara pelaksanaan atau keadaan akhir tertentu lebih disukai secara sosial dibandingkan cara pelaksanaan atau keadaan akhir yang berlawanan
6. Tradisi, perbuatan yang dilakukan berulang-ulang dengan cara yang sama

1.4.2 Faktor-faktor pemungkin (*enabling factors*)

Faktor pemungkin adalah sarana dan prasarana atau fasilitas untuk terjadinya perilaku kesehatan, misalnya puskesmas, posyandu, rumah sakit, tempat pembuangan sampah, makanan yang bergizi, uang, dan sebagainya.

1.4.3 Faktor-faktor penguat (*reinforcing factors*)

Faktor yang mendorong atau memperkuat terjadinya perilaku. Terkadang meskipun seseorang tahu dan mampu untuk berperilaku sehat, tetapi tidak melakukannya.

1.4.4 Penyakit yang dapat timbul akibat tidak mencuci tangan

Menurut KEMENKES RI (2014), cuci tangan pakai sabun sangat efektif dalam mencegah kuman penyakit. Cuci tangan pakai sabun dengan benar dapat mencegah penyakit- penyakit seperti berikut ini :

a. ISPA

ISPA merupakan penyebab kematian utama pada anak-anak balita. Cuci tangan pakai sabun dapat melepaskan kuman-kuman penyakit

yang menyebabkan gejala penyakit pernafasan. Penelitian penelitian membuktikan bahwa mencuci tangan pakai sabun sebelum dan sesudah makan/ buang air besar dan kecil dapat menurunkan infeksi sekitar 25%, sedangkan penelitian di Pakistan membuktikan bahwa mencuci tangan pakai sabun dapat mengurangi ISPA yang terkait dengan pneumonia pada anak hingga 50%. Karakteristik penduduk ISPA terjadi sekitar umur 1-4 tahun (25%), menurut jenis kelamin tidak berbeda antara laki-laki dan perempuan.

b. Diare

Diare merupakan penyebab kematian kedua pada anak-anak balita. Sekitar 30% penelitian terkait cuci tangan mengemukakan bahwa cuci tangan pakai sabun dapat menurunkan angka penderita diare. Penyakit diare disebabkan karena keadaan air, namun seharusnya harus diperhatikan juga penanganan-penanganan kotoran manusia seperti tinja dan kencing karena kuman-kuman penyakit disebabkan oleh kotoran tersebut. Tangan merupakan pembawa utama kuman penyakit, karena tangan adalah anggota tubuh yang sering berhubungan langsung dengan mulut dan hidung. Kuman-kuman penyakit akan masuk kedalam tubuh kita ketika tangan kita telah menyentuh kotoran seperti tinja, air minum yang terkontaminasi, makanan mentah, dan tempat makanan yang tidak dicuci dahulu apabila kotor.

c. Pneumonia

Pneumonia adalah penyakit radang paru-paru yang disebabkan oleh bakteri

d. Infeksi caceng, mata dan kulit.

Penelitian lain membuktikan bahwa cuci tangan pakai sabun dapat mencegah penyakit infeksi caceng, mata dan kulit.

dengan gejala panas tinggi, batuk berdahak, nafas cepat (frekuensi

nafas > 50 kali/ menit), sesak, dan gejala lainnya seperti sakit kepala, gelisah dan nafsu makan menurun.

1.5 Anak Sekolah

Menurut Wong (2008), anak sekolah adalah anak pada usia 6-12 tahun, dimana sekolah menjadi pengalaman inti anak. periode ketika anak-anak dianggap bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dengan orangtua mereka, teman sebaya, dan orang lainnya. Usia sekolah merupakan masa anak untuk memperoleh dasar-dasar pengetahuan dan pengalaman untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dimasa mendatang dan memperoleh keterampilan tertentu.

Untuk menunjang susana proses belajar mengajar yang nyaman Nugraheni, Indarjo dan Suhat (2018) memberikan alasan pentingnya promosi kesehatan di sekolah antara lain:

1. Anak usia sekolah (1 tahun – 6 tahun) mempunyai persentase yang paling tinggi dibandingkan dengan kelompok umur yang lain.
2. Anak sekolah merupakan kelompok yang sangat potensial untuk menerima perubahan atau pembaruan. Pada taraf ini anak dalam kondisi peka terhadap stimulus sehingga mudah dibimbing, diarahkan dan ditanamkan kebiasaan-kebiasaan hidup sehat.

1.6 Konsep Dasar Covid-19

1.6.1 Pengertian Covid-19

Menurut WHO (2020) covid-19 adalah penyakit menular yang diakibatkan infeksi virus coronavirus jenis baru. Penyakit ini diketahui muncul pertama kali di Wuhan, Cina pada Desember 2019. Covid-19 merupakan penyakit pernapasan akut yang menjadi pandemik global dan disebabkan oleh novel coronavirus dan SARS-Cov-2. Gejala Covid-19 antara lain demam, batuk kering, dan sesak napas. Beberapa pasien mengalami gejala mirip pilek dan mengalami nyeri pada tenggorokan dan diare. Menurut WHO (2020) beberapa orang yang terinfeksi tidak menunjukkan gejala dan merasa sehat.

Sebagian dapat pulih dengan sendirinya, sedangkan sebagian lainnya mengalami perburukan kondisi sehingga mengalami kesulitan bernapas dan perlu dirawat di rumah sakit

Covid-19 dapat menular dari orang yang terinfeksi kepada orang lain di sekitarnya melalui percikan batuk atau bersin. Covid-19 juga dapat menular melalui benda-benda yang terkontaminasi percikan batuk atau bersin penderita Covid-19. Orang lain yang menyentuh benda-benda terkontaminasi tersebut lalu menyentuh mata, hidung dan mulut mereka dapat tertular penyakit ini. Virus penyebab Covid-19 dapat bertahan di udara sekitar satu jam, sedangkan di permukaan benda-benda dapat bertahan selama beberapa jam. Berdasarkan kutipan dari Van Doremalen (2020) menyatakan bahwa di permukaan berbahan plastik dan besi tahan karat virus dapat bertahan hingga 72 jam, pada cardboard selama 24 jam dan pada tembaga bertahan selama 4 jam.

Beberapa langkah pencegahan Covid-19 yang direkomendasikan oleh WHO pada tahun 2020 antara lain:

1. Sering mencuci tangan menggunakan sabun dan air mengalir atau antiseptik berbahan alkohol. Deterjen pada sabun dan alkohol pada antiseptik dapat membunuh virus pada tangan.
2. Jaga jarak dengan orang lain minimal satu meter. Hal ini untuk mencegah tertular virus penyebab Covid-19 dari percikan bersin atau batuk.
3. Hindari menyentuh mata, hidung dan mulut sebelum Anda memastikan tangan Anda bersih dengan mencuci tangan menggunakan sabun dan air mengalir atau antiseptik. Tangan yang terkontaminasi dapat membawa virus ini ke mata, hidung dan mulut yang menjadi jalan masuk virus ini ke dalam tubuh dan menyebabkan penyakit Covid-19.
4. Tetaplah berada di dalam rumah agar tidak tertular oleh orang lain di luar tempat tinggal.

1.6.2 Cara Penularan Covid-19

Covid-19 menjadikan angka kejadian dan kematian yang terus bertambah. Cara penularan virus covid-19 sangat mudah menyebar juga menimbulkan kekhawatiran. Di dalam protokol kesehatan covid-19 disebutkan bahwa cara penularan covid-19 yaitu dengan terkena percikan air ludah (*droplet*) yang keluar saat berbicara, batuk atau bersin dan kontak pribadi seperti bersentuhan atau berjabat tangan. Selain itu penyebaran virus juga dapat terjadi saat menyentuh benda yang terkontaminasi virus kemudian menyentuh mulut, hidung, atau mata sebelum mencuci tangan. Bahkan virus covid-19 diperkirakan menyebar melalui kontak dekat dari orang ke orang meski pada Orang Tanpa Gejala (OTG). Kasus yang banyak diinformasikan sebagai pemicu penyebaran infeksi virus covid-19 adalah terjadinya kontak erat bagian tubuh manusia atau mereka yang pernah berinteraksi dengan seseorang yang telah terkonfirmasi positif covid-19 tanpa jaga jarak sekitar satu meter.

1.6.3 Tanda dan Gejala Covid-19

Penularan virus covid-19 dapat terjadi melalui percikan air ludah manusia (*droplet*) dari orang pembawa virus dan terkonfirmasi covid-19 ke orang lain yang belum terinfeksi. Pasien yang terjangkit virus covid-19 sebagian besar 80% memiliki gejala ringan atau bahkan tanpa gejala. Pada beberapa penderita yang saat kondisi imun lemah dengan gejala berat berupa peradangan paru (*pneumonia*) hingga kematian. Gejala Covid-19 ringan sangat mirip dengan gejala penyakit flu dan masuk angin biasa seperti demam, sakit kepala, dan batuk. Akan tetapi, gejala Covid-19 memiliki karakteristik yang sedikit berbeda dengan flu biasa, yakni jenis batuk yang umumnya kering, lemas, demam menggigil, flu dan nyeri otot.

1.6.4 Pencegahan Covid-19 dengan 5M

1. Memakai Masker

Menurut pernyataan dari Basri (2016) masker adalah salah satu Alat Pelindung Diri (APD) yang digunakan untuk melindungi mulut, hidung, dan wajah dari patogen yang ditularkan melalui udara (airborne), droplet, maupun percikan cairan tubuh yang terinfeksi. Penggunaan masker medis adalah salah satu langkah pencegahan yang dapat membatasi penyebaran penyakit saluran pernapasan tertentu yang diakibatkan oleh virus, termasuk Covid-19. Menurut Yulianto (2020) menyatakan penggunaan masker memang terbukti efektif mampu menekan penyebaran Covid-19 bila diimbangi juga dengan melaksanakan protokol kesehatan lainnya seperti, rajin mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir serta jaga jarak dengan orang lain.

2. Cuci Tangan Pakai Sabun

World Health Organization (WHO) menyebutkan, cuci tangan pakai sabun adalah langkah awal yang efektif mencegah segala macam penyakit, seperti infeksi saluran pencernaan dan penyakit pernafasan, karena dengan mencuci tangan pakai sabun kuman dan virus yang ada di tangan bisa hilang.

3. Menjaga Jarak

Menurut Santika (2020) menyatakan bahwa menjaga jarak setidaknya 1 meter dari orang lain. Jarak yang terlalu dekat memungkinkan dapat menghirup tetesan air dan hidung atau mulut orang yang mungkin terinfeksi Covid-19 ketika seseorang itu bersin atau batuk. Cara ini memang bukanlah satu-satunya dan yang paling efektif, namun perlu dilakukan untuk menghambat pertumbuhan virus corona yang sangat pesat sampai ditemukannya vaksin.

4. Menjauhi Kerumunan

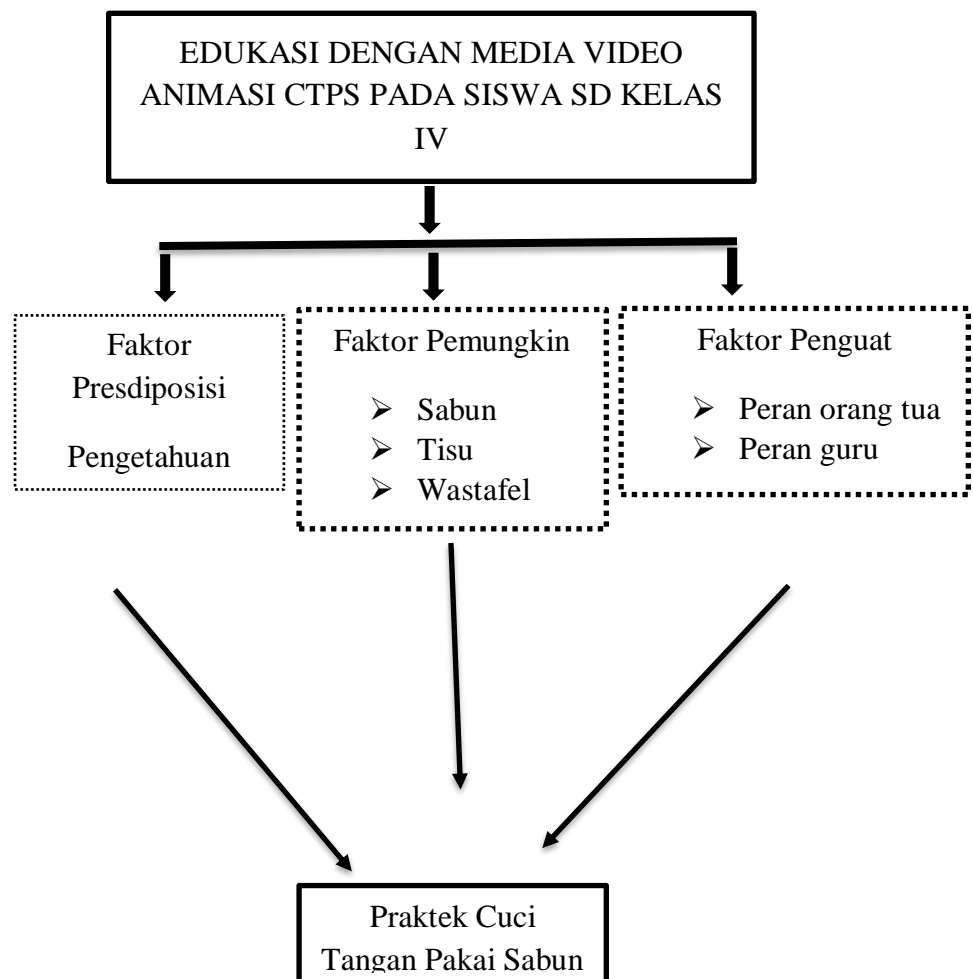
Menurut Anastasia (2021) menyatakan bahwa kita semua diminta untuk menjauhi kerumunan saat berada di luar rumah.

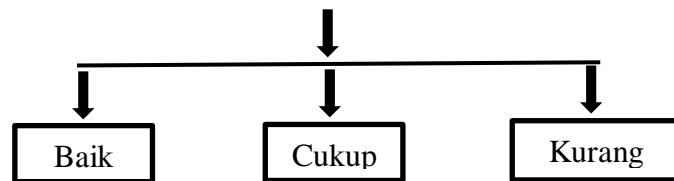
Semakin banyak dan sering kita bertemu dengan orang lain, kemungkinan terinfeksi virus corona bisa semakin tinggi. Hindari berkumpul dengan teman dan keluarga, termasuk berkunjung atau silaturahmi tatap muka dan menunda kegiatan bersama

5. Mengurangi Mobilitas

Menurut Anastasia (2021) menyatakan bahwa bila tidak ada kepentingan yang mendesak, tetaplh untuk berada di dalam rumah. Meski tubuh kita dalam keadaan sehat dan tidak ada gejala penyakit, belum tentu saat pulang ke rumah dengan keadaan yang masih sama Menurut Kemenkes RI tahun 2020, menyatakan untuk sementara waktu sebaiknya tetap di rumah dan melaksanakan ibadah di rumah

1.7 Kerangka Teori

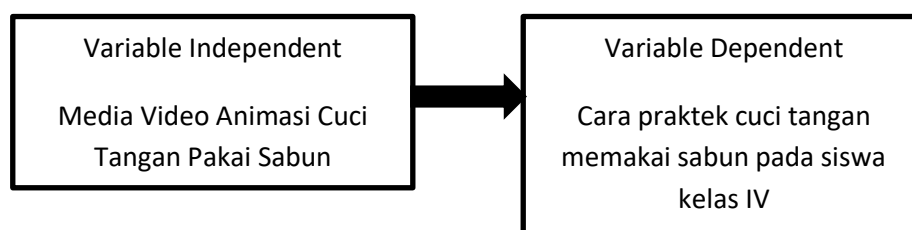




Menurut Lawrence Green (1980) dalam Notoatmodjo (2018), faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku, antara lain;

- 1) Faktor predisposisi (predisposing factor), yang terwujud dalam pengetahuan, sikap, kepercayaan, keyakinan, nilai-nilai dan sebagainya.
- 2) Faktor pemungkin (enabling factor), yang terwujud dalam lingkungan fisik, tersedia atau tidak tersedianya fasilitas atau sarana kesehatan, misalnya puskesmas, obat-obatan, alat-alat steril dan sebagainya.
- 3) Faktor pendukung (reinforcing factor) yang terwujud dalam sikap dan perilaku petugas kesehatan atau petugas lain, yang merupakan kelompok referensi dari perilaku masyarakat.

1.8 Kerangka Konsep



Gambar 2.2 Gambar kerangka konsep pengaruh edukasi menggunakan video animasi terhadap peningkatan Praktek cuci tangan pakai sabun pada siswa kelas IV di SDN kalikajar Kulon 02 Kabupaten Probolinggo

Keterangan:

Variabel dari penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel dependen dan variabel independen. Variabel independen yaitu pengaruh media video animasi dan variabel dependen yaitu cara praktek cuci tangan pakai sabun pada siswa kelas IV.

Hipotesis

H1: Ada pengaruh edukasi menggunakan video animasi mengenai peningkatan praktek cuci tangan pakai sabun pada siswa kelas IV di SD Kalikajar Kulon 02 Kabupaten Probolinggo.