

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Telaah Pustaka

Hasil penelitian sebelumnya yang menjadi referensi dalam menyusun penelitian ini yaitu Penelitian yang dilakukan Penelitian yang dilakukan oleh Eka Fitriyani, Putri Zulmi Nulanda pada tahun 2017 dengan judul Efektivitas Media *Flash cards* dalam meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. Hasil penelitian tersebut adalah Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa *flash cards* dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa (Fitriyani & Nulanda, 2017).

Penelitian yang dilakukan Ratih Wulandari, Herawati Susilo, Dedi Kuswandi pada tahun 2017 dengan judul Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian tersebut adalah penggunaan multimedia interaktif bermuatan game edukasi dalam pembelajaran layak, praktis, efektif, dan menarik (Wulandari et al., 2017).

Penelitian yang dilakukan Angelia Eva Tangkudung pada tahun 2018 dengan judul Hubungan Antara Trias Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) Dengan PHBS Pada Siswa Sd Gmim 53 Mapanget Barat. Hasil penelitian tersebut adalah Ada hubungan antara pendidikan kesehatan dengan pelaksanaan PHBS (Tangkudung, 2018).

Penelitian yang dilakukan Yoyok Beki Prasetyo, Atok Miftachul Hudha, Wahyu Tisna Mayangsari dengan judul Pelaksanaan Program Usaha Kesehatan Sekolah Dalam Upaya Meningkatkan Derajat Kesehatan Pada

Anak Usia Sekolah Dasar di Lombok Timur. Hasil dari penelitian ini adalah ada pengaruh pelaksanaan program UKS dengan peningkatan derajat kesehatan siswa. Dalam hasil analisis data yang didapatkan pelaksanaan UKS yang baik telah mem- pengaruhi derajat kesehatan siswa di Sekolah

Penelitian yang dilakukan Titin Nasiatin, Wiwik Eko Pertiwi, Dina Lusiana Setyowati, Sukri Palutturi pada tahun 2021 dengan judul *The roles of health-promoting media in the clean and healthy living behavior of elementary school students*. Hasil penelitian tersebut adalah Persentase responden yang terpajan media PHBS dan menunjukkan perilaku yang baik lebih tinggi dibandingkan dengan responden yang menunjukkan perilaku buruk, begitu juga dengan responden yang belum pernah terpajan media PHBS (Nasiatin et al., 2021).

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Konsep Pendidikan

Pendidikan kesehatan adalah sejumlah pengalaman yang berpengaruh secara menguntungkan terhadap kebiasaan, sikap, dan pengetahuan yang ada hubungannya dengan kesehatan perseorangan, masyarakat, dan bangsa. pendidikan dapat mempengaruhi seseorang termasuk juga perilaku seseorang akan pola hidup terutama dalam motivasi untuk sikap berperan serta dalam pembangunan kesehatan. Sedangkan pendidikan yang kurang akan menghambat perkembangan seseorang terhadap nilai-nilai yang baru diperkenalkan. Dengan demikian makin tinggi tingkat pendidikan seseorang makin mudah

menerima informasi sehingga makin banyak pula pengetahuan yang dimilikinya dan semakin tinggi tingkat kesadarannya untuk ikut serta dalam pemberian Pendidikan kesehatan (I.W & Khudsiyah, 2021).

2.2.2 Konsep Anak Sekolah Dasar

a. Pengertian Anak Sekolah Dasar

Anak sekolah dasar adalah mereka yang berusia antara 6 – 12 tahun atau biasa disebut dengan periode intelektual. Pengetahuan anak akan bertambah pesat seiring dengan bertambahnya usia, keterampilan yang dikuasaipun semakin beragam. Minat anak pada periode ini terutama terfokus pada segala sesuatu yang bersifat dinamis bergerak. Implikasinya adalah anak cenderung untuk melakukan beragam aktivitas yang akan berguna pada proses perkembangannya kelak (Hidayati, 2014).

b. Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Karakteristik anak usia sekolah umur 6-12 tahun terbagi menjadi empat bagian terdiri dari :

- 1) Fisik/Jasmani
 - a) Pertumbuhan lambat dan teratur.
 - b) Anak wanita biasanya lebih tinggi dan lebih berat dibanding laki-laki dengan usia yang sama.
 - c) Anggota-anggota badan memanjang sampai akhir masa ini.
 - d) Peningkatan koordinasi besar dan otot-otot halus.
 - e) Pertumbuhan tulang, tulang sangat sensitive terhadap

kecelakaan.

- f) Pertumbuhan gigi tetap, gigi susu tanggal, nafsu makan besar, senang makan dan aktif.
- g) Fungsi penglihatan normal, timbul haid pada akhir masa ini.

2) Emosi

- a) Suka berteman, ingin sukses, ingin tahu, bertanggung jawab terhadap tingkah laku dan diri sendiri, mudah cemas jika ada kemalangan di dalam keluarga.
- b) Tidak terlalu ingin tahu terhadap lawan jenis.

3) Sosial

- a) Senang berada di dalam kelompok, berminat di dalam permainan yang bersaing, mulai menunjukkan sikap kepemimpinan, mulai menunjukkan penampilan diri, jujur, sering punya kelompok teman-teman tertentu.
- b) Sangat erat dengan teman-teman sejenis, laki-laki dan wanita bermain sendiri-sendiri.

4) Intelektual

- a) Suka berbicara dan mengeluarkan pendapat minat besar dalam belajar dan keterampilan, ingin coba-coba, selalu ingin tahu sesuatu.
- b) Perhatian terhadap sesuatu sangat singkat.

2.2.3 Konsep Perilaku

Pengertian perilaku ialah suatu kegiatan atau aktifitas individu

yang mempunyai bentangan yang sangat luas, mencakup seperti berjalan, berbicara, bereaksi, berpakaian dan lain-lain. Selain itu yang termasuk dalam perilaku ialah kegiatan internal seperti berfikir, emosi hingga persepsi tentang sesuatu (Fahrurozi, 2021).

Perilaku manusia berdasarkan teori S-O-R atau *Stimulus Organisme Respons* oleh Skinner (1938) dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu perilaku tertutup dan perilaku terbuka.

a) Perilaku tertutup / *covert behavior*

Perilaku tertutup ialah suatu respon terhadap stimulus yang belum dapat diamati oleh orang lain secara jelas, terbatas pada persepsi, pengetahuan dan sikap terhadap stimulus. Contoh dari perilaku ini adalah saat seseorang berfikir.

b) Perilaku terbuka / *overt behavior*

Perilaku terbuka ialah perilaku yang merupakan respon terhadap stimulus tertentu yang dapat diamati oleh panca indra, dan dapat diamati oleh orang lain (Notoatmodjo, 2010).

Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku seseorang, Notoadmodjo (2010) menjelaskan bahwa perilaku dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu :

a) Faktor predisposisi

Faktor predisposisi merupakan pengetahuan dan persepsi individu mengenai sesuatu, seperti pengetahuan dan persepsi tentang kesehatan, adat istiadat, tradisi, agama dan lain sebagainya.

b) Faktor pemungkin

Faktor pemungkin merupakan ketersediaan sarana dan prasarana fasilitas kesehatan. Agar dapat berperilaku sehat, sarana dan prasarana diperlukan untuk mendukung dan mempermudah.

c) Faktor penguat

Untuk menguatkan atau memberi dukungan, selain sarana dan prasarana serta fasilitas, perlu adanya suri tauladan atau percontohan dari tokoh masyarakat, tokoh agama maupun petugas kesehatan.

2.2.4 Konsep Pengetahuan

Pengetahuan adalah suatu hasil dari rasa ingin tahu melalui proses pemberian rangsangan pada system sensoris terutama pada mata dan telinga terhadap suatu objek tertentu. Pengetahuan seseorang dipengaruhi beberapa factor antara lain tingkat pendidikan, pekerjaan, umur, factor lingkungan dan factor social budaya (Purnamasari & Raharyani, 2020).

Pengetahuan merupakan hasil yang dihasilkan setelah individu melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia yaitu indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Pengetahuan atau ranah kognitif merupakan dominan yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang. Tingkat pengetahuan didalam domain kognitif terdiri dari enam tingkatan. Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan

melalui wawancara atau angket untuk menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden (Alfikrie, 2017).

1) Tahu (*know*)

Termasuk dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingatkan kembali (*recall*) sesuatu yang spesifik dan seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh karena itu, tingkatan ini merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.

2) Paham (*comprehension*)

Diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan tentang secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.

3) Aplikasi (*application*)

Suatu kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada kondisi yang sebenarnya. Aplikasi yang disini dapat diartikan sebagai penggunaan hukum, rumus, metode, prinsip, dan sebagainya dalam konteks atau situasi yang nyata.

4) Analisis (*analysis*)

Suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau objek kedalam komponen-komponen tetapi masih di dalam satu struktur organisasi dan masih ada kaitannya satu sama

lainnya, kemampuan analisis ini dapat dilihat dari penggunaan kata kerja seperti dapat menggambarkan, membedakan, memisahkan, mengelompokkan, dan sebagainya.

5) Sintesis (*synthesis*)

Suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru.

6) Evaluasi (*evaluation*)

Kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu objek atau materi. Penilaian ini didasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada.

Menurut Notoatmodjo (2007), faktor yang mempengaruhi pengetahuan yaitu:

1) Tingkat pendidikan

Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang, maka seseorang tersebut akan lebih mudah dalam menerima hal-hal baru sehingga akan lebih mudah pula menyelesaikan hal baru tersebut.

2) Informasi

Seseorang yang mempunyai sumber informasi yang lebih banyak akan memberikan pengetahuan yang jelas.

3) Budaya

Budaya sangat berpengaruh terhadap tingkat pengetahuan seseorang, karena informasi baru akan disaring, kiranya sesuai atau tidaknya kebudayaan yang ada dan agama yang dianut.

4) Pengalaman

Pengalaman disini berkaitan dengan umur dan pendidikan individu, yang artinya memiliki pendidikan yang tinggi pengalaman akan bertambah luas dengan berjalannya umur.

2.2.5 Konsep Sikap

Sikap adalah bagaimana pendapat atau penilaian orang atau klien terhadap hal yang terkait dengan kesehatan dan faktor yang terkait dengan faktor risiko kesehatan. Sikap menggambarkan suka atau tidak suka seseorang terhadap objek. Sikap sering diperoleh dari pengalaman sendiri atau dari oranglain. Sikap positif terhadap nilai nilai kesehatan tidak selalu terwujud dalam suatu tindakan. Hal ini disebabkan oleh beberapa alasan antarlain (Notoatmodjo, 2010).

1. Sikap akan terwujud di dalam suatu tindakan sesuai pada situasi saat itu.
2. Sikap akan diikuti atau tidak diikuti oleh tindakan yang mengacu kepada pengalaman oranglain.
3. Sikap diikuti atau tidak diikuti oleh suatu tindakan berdasarkan pada banyak atau sedikitnya pengalaman seseorang.

4. Nilai yang ada di masyarakat selalu menjadi pegangan setiap orang dalam menyelenggarakan hidup bermasyarakat.

2.2.6 Konsep Game Edukasi

2.2.1.1 Pengertian Game Edukasi

Game edukasi adalah sebuah permainan yang dibuat khusus untuk kepentingan pendidikan. Game edukasi merupakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dengan cepat karena didukung permainan yang menarik dan anak menjadi aktif. Permainan edukatif adalah permainan yang khusus dikembangkan untuk tujuan pendidikan. Permainan edukatif merupakan sarana pembelajaran yang dapat dengan cepat meningkatkan pemahaman karena didukung dengan permainan yang menarik dan anak menjadi aktif. Isi dari game yang merupakan kombinasi dari berbagai elemen seperti grafik, animasi, teks, suara dan video menjadi pendorong untuk menarik perhatian dan minat anak-anak di kelas. Anak-anak dapat melihat, mendengar, mengamati, dan berinteraksi dengan tombol navigasi, alat, dan elemen navigasi lainnya yang disertakan dalam program game (Wijayanto, 2017).

2.2.1.2 Tujuan Game Edukasi

Permainan edukatif dapat membantu anak berkembang sehingga dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan temannya, membantu anak menciptakan hal baru atau berinovasi dalam suatu permainan, meningkatkan daya pikir anak, meningkatkan perasaan anak. anak, melatih kemampuan bahasa

anak, membentuk akhlak anak yang dapat mengembangkan rasa sosial anak.

2.2.1.3 Macam Macam Game Edukasi

1) Monopoli Edukatif

Permainan monopoli metode monopoli yang sudah dimodifikasi dapat digunakan sebagai media edukasi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap, game monopoli juga memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa (Enjelina et al., 2020).

2) Ular Tangga Edukatif

Permainan lain yang paling populer untuk anak-anak adalah permainan ular tangga. Permainan Ular Tangga adalah permainan papan untuk anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan papan Ular Tangga dibagi menjadi kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar dengan serangkaian "tangga" atau "ular" yang menghubungkannya ke kotak lain. Tidak ada permainan papan ular tangga standar, sehingga siapa pun dapat membuat ukuran permainan papan ular tangga dengan banyak bidang, ular dan tangga yang mereka inginkan (Tut & Nanik, 2020).

3) Flash Card

Flash cards merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh doman untuk meningkatkan

berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian (S. Wahyuni, 2020). *Flash cards* merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar-gambar yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pemberian edukasi. *Flash cards* dapat membantu meningkatkan daya ingat anak-anak, karena visual memberikan pengaruh yang lebih besar dalam mengingat atau memahami sesuatu dibandingkan verbal/audio (Fitriyani & Nulanda, 2017).

Flash cards merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar-gambar yang dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata. Ukuran tulisan dan gambar yang ada di dalam *flash cards* harus dibuat dengan ukuran yang cukup besar, supaya seluruh anggota kelas dapat melihat konten yang ada di dalam *flash cards* tersebut (S. Wahyuni, 2020).

flash cards merupakan sebuah kartu yang mana terdapat sebuah kata, kalimat atau gambar di dalamnya. *flash cards* merupakan arti kata tersebut. *Flash cards* merupakan media yang sangat praktis karena dapat dibuat secara bersama-sama oleh guru dan siswa. Media *flash cards* memiliki beberapa kelebihan, antara lain mudah dibawa kemana-mana,

praktis, mudah diingat, menyenangkan. Mudah dibawa kemana-mana; yakni dengan ukuran yang kecil *flash cards* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas. Praktis, yakni dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media *flash cards* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak berserakan. Mudah diingat, kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat huruf atau teksnya. Menyenangkan, media *flash cards* dalam penggunaannya dapat melalui permainan (Fitriyani & Nulanda, 2017).

Flash cards merupakan media yang sangat praktis karena dapat dibuat secara bersama-sama oleh guru dan siswa. Salah satu indikasi bahwa visual imagery memiliki kemungkinan memberikan kode memori yang efektif adalah siswa biasanya lebih mudah dalam mengenali gambar daripada tulisan (Fitriyani & Nulanda, 2017).

2.2.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Game Edukasi

Sebagai media dalam pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut :

1. Game adalah sesuatu yang menyenangkan dan menghibur. Bermain merupakan media pembelajaran yang menarik karena memiliki unsur persaingan dalam menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah.
2. Bermain memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Karena pembelajaran yang baik dikenal sebagai pembelajaran aktif, bermain memiliki kemampuan untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran aktif.
3. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Umpan balik yang cepat tentang apa yang sedang dilakukan akan memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif.
4. Permainan memungkinkan penerapan konsep atau peran pada situasi dan peran nyata dalam masyarakat.
5. Keterampilan yang diperoleh melalui bermain akan lebih mudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari daripada keterampilan yang diperoleh melalui presentasi siswa.
6. Permainan dapat digunakan untuk berbagai tujuan pendidikan dengan memodifikasi beberapa alat, aturan atau masalah.
7. Game dapat dengan mudah dibuat dan dimainkan. Memainkan game yang bagus tidak selalu mengharuskan seseorang menjadi ahli. Guru atau siswa yang belajar sendiri bisa melakukan ini.

Sebagaimana media-media lainnya, permainan juga mempunyai kelemahan yang patut untuk dipertimbangkan antara lain:

1. Terlalu menyenangkan untuk dimainkan, sehingga Anda tidak memperhatikan waktu.
2. Jika situasi sosial dirangsang, permainan cenderung terlalu menyederhanakan konteks sosial, sehingga bukan tidak mungkin siswa mendapat kesan yang salah.

2.2.7 PHBS di Sekolah

Perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) adalah suatu upaya dalam menciptakan lingkungan yang sehat untuk memperhatikan setiap orang melakukan perilaku kesehatan anggota keluarga atau individu sehingga dapat berperan aktif dalam setiap kegiatan-kegiatan kesehatan di masyarakat. Program PHBS dikembangkan berdasarkan peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 2269/MENKES/PER/XI/2011. Didalam pedoman ini ada beberapa tatanan yang mengatur upaya peningkatan PHBS, diantaranya tatanan rumah tangga, tatanan institusi kesehatan, tatanan tempat-tempat umum, tatanan tempat kerja, dan tatanan institusi pendidikan (Sari & Mulyadi, 2021).

PHBS di institusi Pendidikan adalah sekumpulan perilaku yang dipraktikan oleh peserta didik, guru, dan masyarakat lingkungan sekolah atas dasar kesadaran sebagai hasil

pembelajaran, sehingga secara mandiri mampu mencegah penyakit, meningkatkan kesehatannya, serta berperan aktif dalam mewujudkan lingkungan sehat. Secara nasional ada 8 indikator yang dipakai sebagai ukuran untuk menilai dan mengetahui PHBS di tatanan institusi pendidikan mencakup mencuci tangan dengan air yang mengalir dan menggunakan sabun, mengkonsumsi jajan sehat di kantin sekolah, menggunakan jamban yang bersih dan sehat, olahraga yang teratur dan terukur, memberantas jentik nyamuk, tidak merokok di sekolah, membuang sampah pada tempatnya, menimbang berat badan dan mengukur tinggi badan (Nurdiantini, I., Prastiwi, S., & Nurmaningsari et al., 2012)

Manfaat PHBS di lingkungan sekolah yaitu supaya terwujudnya sekolah yang bersih dan sehat sehingga siswa, guru dan masyarakat lingkungan sekolah terlindungi dari berbagai ancaman penyakit, meningkatkan semangat proses belajar mengajar yang berdampak pada prestasi belajar siswa, citra sekolah sebagai institusi pendidikan semakin meningkat sehingga mampu menarik minat orang tua dan dapat mengangkat citra dan kinerja pemerintah dibidang pendidikan, serta menjadi percontohan sekolah sehat bagi daerah lain. Beberapa indikator PHBS di lingkungan sekolah antara lain:

- a. Mencuci tangan dengan air yang mengalir dan menggunakan sabun

Siswa dan guru mencuci tangan dengan sabun dan air

bersih yang mengalir sebelum makan dan sesudah buang air besar. Perilaku cuci tangan dengan air mengalir dan menggunakan sabun mencegah penularan penyakit seperti diare, kolera, disentri, typhus, cacian, penyakit kulit, hepatitis A, ISPA, flu burung, dan lain sebagainya. WHO menyarankan cuci tangan dengan air mengalir dan sabun karena dapat meluruhkan semua kotoran dan lemak yang mengandung kuman. Cuci tangan ini dapat dilakukan pada saat sebelum makan, setelah beraktivitas diluar sekolah, bersalaman dengan orang lain, setelah bersin atau batuk, setelah menyentuh hewan, dan sehabis dari toilet. Usaha pencegahan dan penanggulangan ini disosialisasikan di lingkungan sekolah untuk melatih hidup sehat sejak usia dini. Anak sekolah menjadi sasaran yang sangat penting karena diharapkan dapat menyampaikan informasi kesehatan pada keluarga dan masyarakat.

b. Mengonsumsi jajanan sehat di kantin sekolah

Disekolah siswa dan guru membeli atau konsumsi makanan/jajanan yang bersih dan tertutup di warung sekolah sehat. Makanan yang sehat mengandung karbohidrat, protein, lemak, mineral dan vitamin. Makanan yang seimbang akan menjamin tubuh menjadi sehat. Makanan yang ada di kantin sekolah harus makanan yang bersih, tidak mengandung bahan berbahaya, serta penggunaan air matang untuk kebutuhan minum.

c. Menggunakan jamban yang bersih dan sehat

Jamban yang digunakan oleh siswa dan guru adalah jamban yang memenuhi syarat kesehatan (leher angsa dengan septictank, cemplung tertutup) dan terjaga kebersihannya. Jamban yang sehat adalah yang tidak mencemari sumber air minum, tidak berbau kotoran, tidak dijamah oleh hewan, tidak mencemari tanah disekitarnya, mudah dibersihkan dan aman digunakan.

d. Olah raga yang teratur dan terukur

Aktivitas fisik adalah salah satu wujud dari perilaku hidup sehat terkait dengan pemeliharaan dan peningkatan kesehatan. Kegiatan olah raga disekolah bertujuan untuk memelihara kesehatan fisik dan mental anak agar tidak mudah sakit. Dalam rangka meningkatkan kesegaran jasmani, perlu dilakukan latihan fisik yang benar dan teratur sehingga tubuh tetap sehat dan segar. Dengan melakukan olahraga secara teratur akan dapat memberikan manfaat antara lain: meningkatkan kemampuan jantung dan paru, memperkuat sendi dan otot, mengurangi lemak atau mengurangi kelebihan berat badan, memperbaiki bentuk tubuh, mengurangi risiko terkena penyakit jantung koroner, serta memperlancar peredaran darah.

e. Memberantas jentik nyamuk

Kegiatan ini dilakukan dilakukan untuk memberantas penyakit yang disebabkan oleh penularan nyamuk seperti penyakit demam berdarah. Memberantas jentik nyamuk di lingkungan sekolah dilakukan dengan gerakan 3M (menguras,

menutup, dan mengubur) tempat-tempat penampungan air (bak mandi, drum, tempayan, ban bekas, tempat air minum, dan lain-lain) minimal seminggu sekali. Hasil yang didapat dari pemberantasan jentik nyamuk ini kemudian di sosialisasikan kepada seluruh warga sekolah

f. Tidak merokok di sekolah

Siswa dan guru tidak ada yang merokok di lingkungan sekolah. Timbulnya kebiasaan merokok diawali dari melihat orang sekitarnya merokok. Di sekolah siswa dapat melakukan hal ini mencontoh dari teman, guru, maupun masyarakat sekitar sekolah. Banyak anak-anak menganggap bahwa dengan merokok akan menjadi lebih dewasa. Merokok di lingkungan sekolah sangat tidak dianjurkan karena rokok mengandung banyak zat berbahaya yang dapat membahayakan kesehatan anak sekolah.

g. Menimbang berat badan dan mengukur tinggi badan

Siswa menimbang berat badan dan mengukur tinggi badan setiap bulan. Kegiatan penimbangan berat badan di sekolah untuk mengetahui pertumbuhan dan perkembangan anak serta status gizi anak sekolah. Hal ini dilakukan untuk deteksi dini gizi buruk maupun gizi lebih pada anak usia sekolah.

h. Membuang sampah pada tempatnya

Sampah adalah suatu bahan yang tebuang atau dibuang dari sumber hasil aktivitas manusia maupun alam. Sampah ditampung dan dibuang setiap hari ditempat pembuangan yang memenuhi

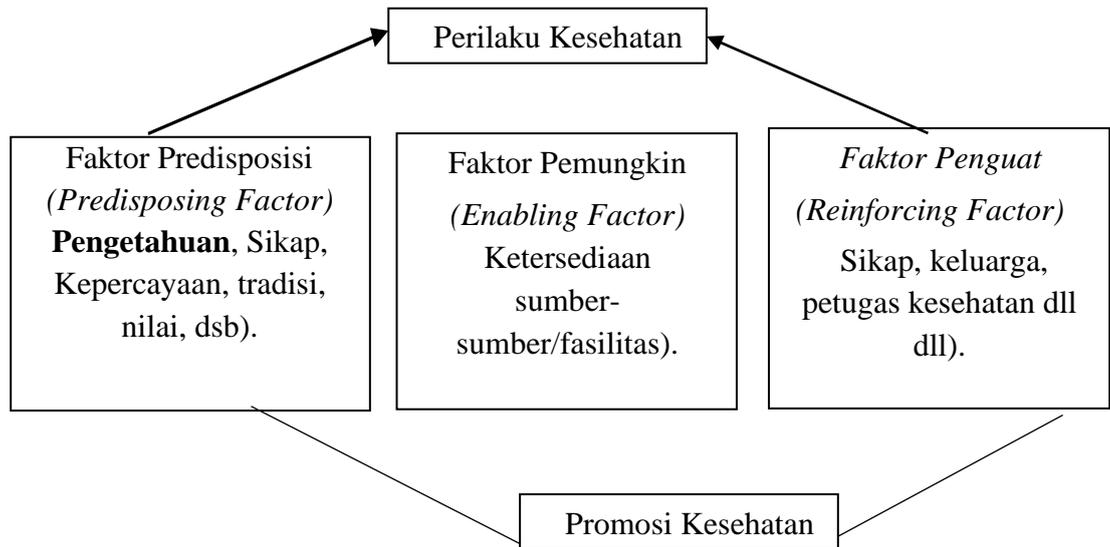
syarat karena membuang sampah tidak pada tempatnya akan dapat mengakibatkan penyakit dan akan mencemari udara disekitarnya. Mendidik anak untuk selalu membuang sampah pada tempatnya akan dapat menekan angka penyakit yang dapat muncul di lingkungan sekolah.

2.2.8 Konsep Sekolah Dasar

Sekolah merupakan salah satu institusi yang berperan penting dalam pemberian edukasi atau pendidikan kesehatan pada anak sebagai upaya untuk menanamkan perilaku sehat (very fridayanti & nita prameswari, 2016). Anak usia sekolah merupakan kelompok yang masih mudah diberikan pemahaman tentang pengetahuan, sikap dan perilaku yang nantinya akan mempengaruhi kehidupan dewasanya. Dan juga sifat anak mudah bosan, sehingga untuk mengajak anak belajar, guru dan orang tua pada umumnya cenderung menggunakan berbagai aksesoris dan permainan untuk membangkitkan minat belajar anak. Untuk pembelajaran yang efektif, tidak cukup dengan memberikan informasi, tetapi pembelajar harus memiliki pengalaman (Hamdalah, 2013).

2.3 Kerangka Teori

Menurut Lawrence Green (1980) dalam , perilaku (Notoatmodjo, 2014) di pengaruhi faktor :

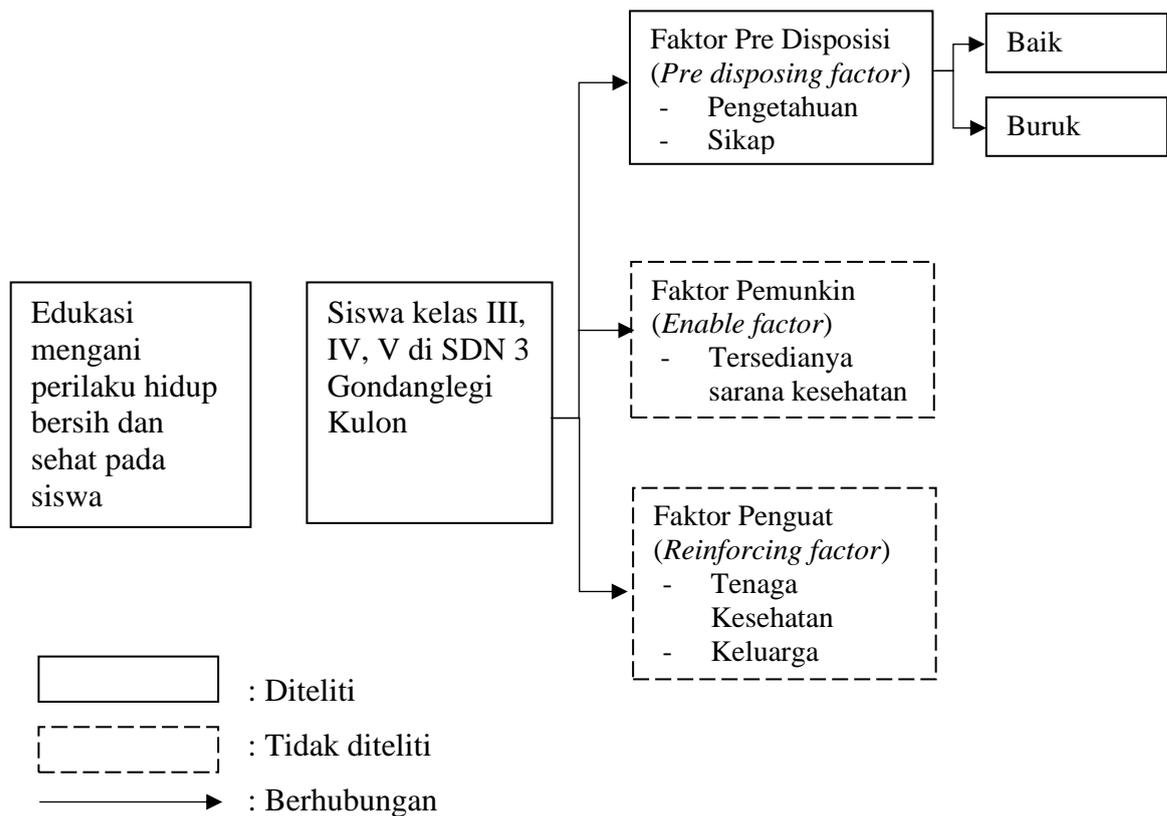


Gambar 2. 1 Kerangka Teori

Sumber : Teori Lawrence W Green dalam Notoadmodjo 2014

2.4 Kerangka Konsep

Berdasarkan latar belakang, tujuan penelitian, dan tinjauan pustaka, maka kerangka konseptual dapat disajikan dalam bentuk skema atau bagan sebagai berikut :



Gambar 2. 2 Kerangka Konsep Modifikasi Teori Lawrence Green dalam Motoatmodjo 2014

Dari kerangka konseptual diketahui terdapat beberapa faktor yang berpengaruh terhadap siswa sekolah dasar yaitu pengetahuan dan sikap. Dengan dilakukannya edukasi akan menimbulkan perubahan pengetahuan dan sikap dari siswa sekolah dasar. Dalam penelitian ini akan dilakukan edukasi mengenai perilaku hidup bersih dan sehat dengan menggunakan media game edukasi terhadap pengetahuan dan sikap siswa sekolah dasar. Konsep utama penelitian

adalah untuk mengetahui Efektivitas *flashcards* terhadap pengetahuan dan sikap anak sekolah mengenai PHBS di sekolah.

2.5 Hipotesis

H0 : Tidak ada efektivitas flash cards terhadap pengetahuan dan sikap anak mengenai perilaku hidup bersih dan sehat di SDN 3 Gondanglegi Kulon.

H1 : Ada Efektivitas flash cards terhadap pengetahuan dan sikap anak mengenai perilaku hidup bersih dan sehat di SDN 3 Gondanglegi Kulon.