

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Konsep Pengembangan Media Video Animasi**

##### **1. Pengembangan Media Edukasi**

Model ADDIE dapat digunakan sebagai salah satu pengembangan media pembelajaran. Model ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations. Model ADDIE tersebut dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang media pembelajaran<sup>10</sup>. Metode penelitian *Research and Development* digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut<sup>10</sup>.

Prosedur pengembangan Model ADDIE terdiri dari beberapa tahap, meliputi: (1) Tahap Analisis (*Analysis*), yaitu proses menganalisis obyek yang dipelajari oleh sasaran edukasi, yang meliputi analisis kebutuhan dan analisis masalah. Hasil yang didapat yaitu berupa karakteristik calon sasaran edukasi, identifikasi masalah serta identifikasi kebutuhan sasaran. (2) Tahap Desain (*Design*) yaitu proses perancangan meliputi, menetapkan tujuan pembelajaran, menyusun tes, sesuai tujuan pembelajaran serta menentukan strategi pembelajaran yang sesuai. (3) Tahap Pengembangan (*Development*), yaitu proses pembuatan produk, dilanjutkan uji coba produk. (4) Tahap Implementasi (*implementation*), yaitu proses penerapan produk yang telah dikembangkan. (5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*), yaitu proses untuk melihat keberhasilan dalam perencanaan pembuatan produk sampai implementasi produk. Implementasi dilakukan pada setiap tahapan kegiatan sebagai evaluasi formatif, dengan tujuan untuk kebutuhan revisi. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi<sup>11</sup>.

##### **2. Kelayakan Media Edukasi**

Untuk menilai kualitas media edukasi menggunakan kriteria berikut: (1) Kualitas materi dan tujuan, meliputi: ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, daya tarik, kewajaran, dan kesesuaian dengan situasi siswa. (2) Kualitas pembelajaran, meliputi: memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas daya dorong, fleksibilitas instruksional, hubungan

dengan program pengajaran lainnya, kualitas penilaian. (3) Kualitas teknis, meliputi: kemudahan penggunaan, kualitas tampilan, kualitas, kualitas pengelolaan program, kualitas pendokumentasian, dan kualitas teknik lain yang lebih spesifik<sup>12</sup>

### **3. Media Video Animasi**

Animasi merupakan suatu gerakan yang dihasilkan melalui proses manipulasi visual. Animasi merupakan perubahan pada gambar dalam setiap waktu yang ditentukan. Penggunaan media video animasi ini dapat meningkatkan motivasi belajar serta memberi wawasan yang lebih terhadap sasaran. Istilah dalam pembelajaran menggunakan media video animasi ini adalah edutainment atau belajar dengan cara yang menyenangkan. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik perhatian sasaran<sup>13</sup>

### **4. Kelebihan Video Animasi**

Kelebihan atau keuntungan media video animasi yaitu (1) Video animasi dapat melengkapi pengalaman dasar peserta didik saat mereka membaca, melakukan diskusi serta praktik. (2) Video animasi dapat menggambarkan proses dengan tepat dan dapat disaksikan secara berulang kali. (3) Mendorong serta meningkatkan motivasi. (4) Mengandung nilai positif serta dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok. (5) Video animasi dapat ditujukan pada kelompok besar maupun kecil, kelompok heterogen maupun perorangan<sup>13</sup>.

### **5. Kelemahan Video Animasi**

Kelemahan penggunaan media video animasi yaitu sebagai berikut. (1) Pembuatan video animasi memerlukan waktu yang cukup lama (2) Video yang tersedia terkadang tidak selalu sesuai dengan kebutuhan serta tujuan belajar yang dikehendaki, kecuali video tersebut dirancang serta diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri<sup>13</sup>.

### **6. Proses Pembuatan Media Video Animasi**

- a. Analisis perencanaan produk, melakukan wawancara dengan ahli pakar promosi kesehatan tentang isi dan bentuk media.
- b. Analisis kebutuhan sasaran edukasi, menganalisis kebutuhan anak usia sekolah dengan melakukan wawancara kepada Guru

- c. Perancangan desain produk yaitu merancang desain produk yang menarik, sesuai dengan isi dan kemampuan yang diharapkan
- d. Menyusun penilaian produk, yaitu berupa ceklyst yang digunakan untuk konsultan ahli media dan partisipan sebagai sasaran uji coba
- e. Pembuatan produk sesuai desain produk
- f. Validasi, yaitu penilaian produk awal oleh ahli materi/media untuk menilai kelayakan media, konten isi pesan dan desain media. Hasil penilaian tersebut dijadikan dasar untuk merevisi produk yang dikembangkan.
- g. Revisi 1, berdasarkan hasil validasi dari ahli materi/media dilakukan revisi produk media edukasi pertama.
- h. Melakukan uji coba produk yang pertama yaitu dengan 3 partisipan. Pada tahap ini partisipan diminta mengisi ceklyst untuk menilai kepraktisan penggunaan produk yang dikembangkan.
- i. Revisi 2, pada tahap ini dilakukan revisi berdasarkan penilaian yang diberikan oleh 3 orang partisipan dan meminta saran ahli media agar sesuai dengan penilaian sebelumnya.
- j. Uji coba produk yang kedua yaitu dengan 5 orang partisipan. Dalam uji coba ini partisipan juga diminta mengisi ceklyst untuk menilai kepraktisan produk.
- k. Revisi 3, merevisi produk berdasarkan penilaian uji coba dengan 5 orang partisipan dan saran dari validator agar sesuai dengan penilaian sebelumnya.
- l. Treatment lapangan, yaitu produk media digunakan untuk treatment kepada 20 orang responden penelitian. subjek penelitian yang digunakan dalam treatment diambil sesuai kriteria dan dilakukan secara nonrandom tanpa menggunakan variabel kontrol. Prosedur atau metode yang digunakan, yaitu metode Pra-Experimental: The One Group Pretest-Posttest Design. Pada tahap ini responden penelitian diminta untuk mengisi kuesioner pengetahuan dan sikap cuci tangan

## **B. Desain Grafis**

### **1. Pengertian Desain Grafis**

Grafis merupakan visual yang menyajikan fakta, ide maupun gagasan melalui kata-kata, kalimat serta symbol maupun gambar. Grafis biasa digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas ide serta mengilustrasikan fakta<sup>14</sup>.

### **2. Kategori Desain Grafis**

Secara garis besar kategori desain grafis dibedakan menjadi berikut, (1) Printing memuat majalah, desain buku, booklet, poster, flyer, leaflet, publikasi serta periklanan, (2) Web design atau desain interaktif, (3) Film, animasi, TV komersial serta media interaktif, (4) Identifikasi (Logo), EGD yaitu desain yang mencakup desain industri seperti iklan, branding serta company profile, (5) Desain produk, desain kemasan, merchandise serta pemaketan<sup>15</sup>.

### **3. Peranan Desain Grafis Pada Media**

Desain grafis merupakan ilmu yang mempelajari serta mengembangkan bahasa visual sebagai keperluan informasi serta komunikasi pelontaran pesan. Pesan visual yang disampaikan berupa informasi produk, jasa maupun gagasan pada audiensi secara komunikatif dengan tujuan sebagai publikasi, promosi serta pemasaran dengan menggunakan media informasi berupa televisi, majalah, website, surat kabar maupun brosur.

Agar pesan tersampaikan dengan efektif dan dapat dipahami serta dapat mengubah sikap audiensi, perlu diperhatikan hal-hal berikut<sup>15</sup>.

#### **a. Komunikatif**

Terdapat 5 cara agar karya visual menjadi komunikatif, (1) Agar mudah diterima oleh sasaran, visualisasi harus mendukung, (2) Mempelajari pesan yang akan disampaikan, (3) Mempelajari hal-hal yang diminati sasaran berkaitan dengan visual misalnya, ikon, elemen serta gambar, (4) Mengolah pesan verbal menjadi visual dengan tanda pesan visual yang mudah dipahami, gampang dan nyaman dibaca maupun dilihat, (5) Buatlah secara sederhana dan menarik.

#### **b. Kreatif**

Visualisasi disajikan dengan unik dan tidak sering digunakan, agar menarik. Rancangan elemen grafis seperti warna, objek, layout serta huruf

dibuat secara asli. Pesan disusun secara sistematis untuk memudahkan tata alir dan alur. Informasi didukung oleh navigasi dengan susunan tata letak yang luwes tanpa meninggalkan kaidah komunikasi serta keindahan.

**c. Sederhana**

Visualisasi dibuat tidak rumit agar kejelasan isi pesan mudah diterima dan diingat oleh sasaran.

**d. Kesatuan (unity)**

Kesatuan merupakan penggunaan bahasa visual yang senada dan utuh agar materi pesan secara utuh menyatu dan harmonis dalam sebuah grafis. Hal ini merupakan upaya yang bertujuan mempermudah pengamat desain menangkap nuansa visual yang tematik serta mempermudah proses pembentukan informasi yang akan disampaikan.

**e. Penggambaran Objek ke dalam Bentuk Image yang Presentatif**

Gambar dapat berupa fotografi maupun gambar atau informasi berupa tabel, diagram maupun gambar bergerak seperti animasi dan film. Gambar dapat diklasifikasikan sebagai gambar latar belakang desain maupun objek yang dapat memperjelas informasi.

**f. Pemilihan Warna yang Sesuai**

Perpaduan warna yang tepat dapat membuat nuansa yang berbeda walaupun memakai gambar yang sama.

**g. Tipografi ( Font dan susunan Huruf)**

Digunakan untuk memvisualkan bahasa verbal untuk mendukung isi pesan, baik secara fungsi bacaan maupun psikologis.

**h. Tata Letak (Layout)**

Usaha untuk membentuk serta menata unsur grafis seperti teks dan gambar menjadi media komunikasi efektif.

**i. Unsur Visual Bergerak (Animasi / Movie)**

Animasi/Movie dibuat sebagai daya tarik di media seperti televisi, gadget serta video, sebelumnya dibuat storyboard yang digunakan untuk acuan beberapa gambar sebagai perancangan proses produksi.

#### **j. Navigasi (Ikon)**

Ikon berfungsi sebagai tanda untuk mengeksekusi tujuan yang akan dikehendaki, ikon dibuat dengan konsisten agar efektif dalam penggunaannya. Ikon dirancang dengan sederhana dan menarik berfungsi untuk pemandu.

### **C. Konsep Cuci Tangan**

#### **1. Pengertian Cuci Tangan**

Cuci tangan adalah kegiatan membersihkan kotoran yang melekat pada tangan dengan memakai sabun dan air mengalir (Depkes, 2017). Cuci tangan merupakan salah satu cara untuk menghindari penularan penyakit. Kebiasaan mencuci tangan secara teratur perlu diterapkan pada anak, jika sudah terbiasa mencuci tangan pada waktu-waktu penting cuci tangan diharapkan hal tersebut menjadi akan menjadi kebiasaan yang positif bagi anak dalam hal pencegahan penyakit<sup>3</sup>

#### **2. Sikap Cuci Tangan**

Mencuci 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 : (1) Sebelum Makan; (2) Setelah dari toilet; (3) Setelah bermain; (4) Setelah batuk/bersin; (5) Setelah menyentuh/memegang hewan<sup>3</sup>

#### **3. Manfaat Cuci Tangan**

Manfaat dari mencuci tangan yaitu<sup>2</sup>:

- a. Membunuh kuman dan penyakit yang berada di tangan
- b. Mencegah penularan berbagai penyakit seperti diare, desentri, tipus, kolera, cacangan, penyakit kulit dan ISPA.
- c. Tangan menjadi bersih dan terbebas dari kuman

#### **4. Langkah Mencuci Tangan dengan Baik dan Benar**

Teknik mencuci tangan yang baik dan benar harus memakai sabun dan menggunakan air mengalir dengan langkah-langkah sebagai berikut<sup>2</sup>:

- a. Basahi tangan dengan air bersih menggunakan sabun

- b. Gosok kedua telapak tangan
- c. Gosok punggung tangan dan sela-sela jari tangan secara bergantian
- d. Gosok punggung jari tangan dengan posisi saling mengunci
- e. Menggosok ibu jari tangan dengan gerakan memutar secara bergantian
- f. Menggosok ujung jari tangan agar bagian kuku tangan terkena sabun dan menghilangkan kuman yang bersembunyi di kuku tangan
- g. Bilas dengan air bersih kemudian keringkan dengan lap sekali pakai dan atau tisu kering

#### **5. CTPS di sekolah**

Sekolah memainkan peran penting dalam mendidik siswa tentang perilaku kesehatan dan kebersihan. Sarana CTPS di sekolah harus memenuhi standar minimum sesuai dengan stratifikasi UKS sebagai berikut:

- a. Setiap kelas memiliki akses ke fasilitas cuci tangan
- b. Setiap fasilitas cuci tangan harus memiliki sabun dan air mengalir
- c. Setiap fasilitas harus mudah dijangkau oleh semua siswa termasuk yang berkebutuhan khusus.

Unit Kesehatan Sekolah (UKS) dan guru juga harus mensosialisasikan informasi tentang cara cuci tangan yang benar dengan metode interaktif dan menyenangkan serta menggunakan materi KIE (Komunikasi, Informasi, dan Edukasi) <sup>2</sup>

### **D. Konsep Pengetahuan**

#### **1. Pengertian**

Menurut Notoatmodjo (2003), pengetahuan yaitu hasil dari tahu yang terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005), pengetahuan merupakan sesuatu yang berkaitan dengan proses pembelajaran <sup>16</sup>.

#### **2. Tingkat Pengetahuan**

Pengetahuan tercakup dalam domain kognitif terdapat enam tingkatan<sup>9</sup>:

##### **a. Tahu (Know)**

Kemampuan untuk mengenali serta mengingat definisi, fakta, gagasan, peristilahan, urutan, metodologi, prinsip dasar dan sebagainya. Tahu ini merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.

**b. Memahami (comprehension)**

Suatu kemampuan untuk menjelaskan dengan benar mengenai objek yang diketahui, serta dapat menginterpretasikan materi tersebut dengan benar

**c. Aplikasi (Application)**

Aplikasi yaitu kemampuan menggunakan materi yang dipelajari pada kondisi real (sebenarnya). Aplikasi dapat diartikan sebagai penggunaan hukum, rumus, prinsip, metode dalam situasi yang lain.

**d. Analisis (analysis)**

Suatu kemampuan untuk menjabarkan materi maupun objek ke dalam komponen dalam satu struktur organisasi serta masih terdapat kaitan satu sama lain.

**e. Sintesis (synthesis)**

Suatu kemampuan untuk meletakkan serta menghubungkan bagian ke dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru

**f. Evaluasi (evaluation)**

Evaluasi berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu materi maupun objek

**3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan**

Faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan , yaitu <sup>9</sup>:

**a. Pendidikan**

Suatu usaha untuk mengembangkan kepribadian serta kemampuan di dalam maupun di luar sekolah. Pendidikan merupakan suatu proses perubahan sikap serta tata laku dari seseorang maupun kelompok serta sebuah usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran serta pelatihan.

**b. Informasi/media massa**

Suatu teknik untuk mengumpulkan, menyimpan, menyiapkan, memanipulasi serta menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu.

**c. Sosial, budaya dan ekonomi**

Tradisi atau kebiasaan yang dilakukan oleh orang-orang tanpa melalui penalaran baik dan buruk.



**d. Lingkungan**

Segala sesuatu yang ada di sekitar, baik lingkungan fisik, biologis maupun sosial.

**e. Pengalaman**

Suatu cara untuk memperoleh kebenaran dengan cara mengulang kembali pengetahuan yang diperoleh dalam memecahkan masalah yang dihadapi

**4. Pengukuran Pengetahuan**

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara maupun pemberian kuesioner yang berisikan pertanyaan mengenai isi materi yang diukur dari subjek penelitian atau responden. Kategori penilaian pada penelitian ini menggunakan kuesioner dengan kriteria sebagai berikut, skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban yang salah. Total skor pengetahuan tertinggi yaitu 10 dan terendah 0. Pengukuran pengetahuan ini berkaitan dengan pengetahuan mengenai cuci tangan pakai sabun (CTPS) Pengukuran tingkat pengetahuan dikategorikan sebagai berikut <sup>16</sup>:

- a. Tingkat pengetahuan baik jika responden menjawab pertanyaan pada kuesioner dengan benar  $\geq 75\%$  dari seluruh pertanyaan kuesioner
- b. Tingkat pengetahuan cukup jika responden mampu menjawab pertanyaan dengan benar sebesar 56 – 74% dari seluruh pertanyaan pada kuesioner
- c. Tingkat pengetahuan dikatakan kurang jika responden mampu menjawab pertanyaan dengan benar sebesar  $< 55\%$  dari seluruh pertanyaan pada kuesioner

**E. Konsep Sikap**

**1. Pengertian**

Sikap merupakan pernyataan evaluative terhadap suatu objek, orang maupun peristiwa. Sikap pada seseorang memerlukan unsur respons serta stimulus. Sikap dikategorikan menjadi tiga pemikiran yaitu berorientasi pada kesiapan respons serta pada skema triadik <sup>16</sup>.

## 2. **Tingkatan Sikap**

Tingkatan sikap dibagi menjadi 4 sebagai berikut<sup>16</sup>:

### a. **Menerima (receiving)**

Menerima diartikan bahwa orang (subjek) mau serta memperhatikan stimulus yang diberikan.

### b. **Merespon (responding)**

Merespon merupakan memberi jawaban bila ditanya, mengerjakan serta menyelesaikan tugas yang diberikan. Karena dengan menjawab pertanyaan serta mengerjakan tugas yang telah diberikan berarti orang menerima ide tersebut.

### c. **Menghargai (valuing)**

Mengajak orang lain mengerjakan maupun mendiskusikan masalah atau indikasi sikap tingkat tiga.

### d. **Bertanggung Jawab (responsible)**

Bertanggung jawab atas sesuatu yang telah dipilih dengan segala resiko.

## 3. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Sikap**

Faktor – faktor yang mempengaruhi sikap antara lain <sup>16</sup> :

### a. **Pengalaman Pribadi**

Pengalaman pribadi merupakan sesuatu yang terjadi secara tiba – tiba yang meninggalkan kesan paling mendalam pada jiwa seseorang. Kejadian serta peristiwa yang terjadi berulang dan terus-menerus secara bertahap diserap ke dalam individu akan mempengaruhi terbentuknya sikap

### b. **Pengaruh Orang Lain yang dianggap Penting**

Pengaruh orang lain dalam pembentukan sikap sangat berperan, misalnya di pedesaan dalam kehidupan masyarakat, mereka akan mengikuti apa yang diberikan tokoh masyarakat.

**c. Kebudayaan**

Dimana kita hidup memiliki pengaruh yang besar terhadap pembentukan sikap. Pada kehidupan bermasyarakat diwarnai dengan kebudayaan di daerahnya.

**d. Media Masa**

Media elektronik maupun cetak sangat berpengaruh terhadap pembentukan opini serta kepercayaan seseorang. Dengan pemberian informasi dengan media masa mengenai suatu hal maka akan memberikan landasan kognitif bagi terbentuknya sikap.

**e. Lembaga Pendidikan**

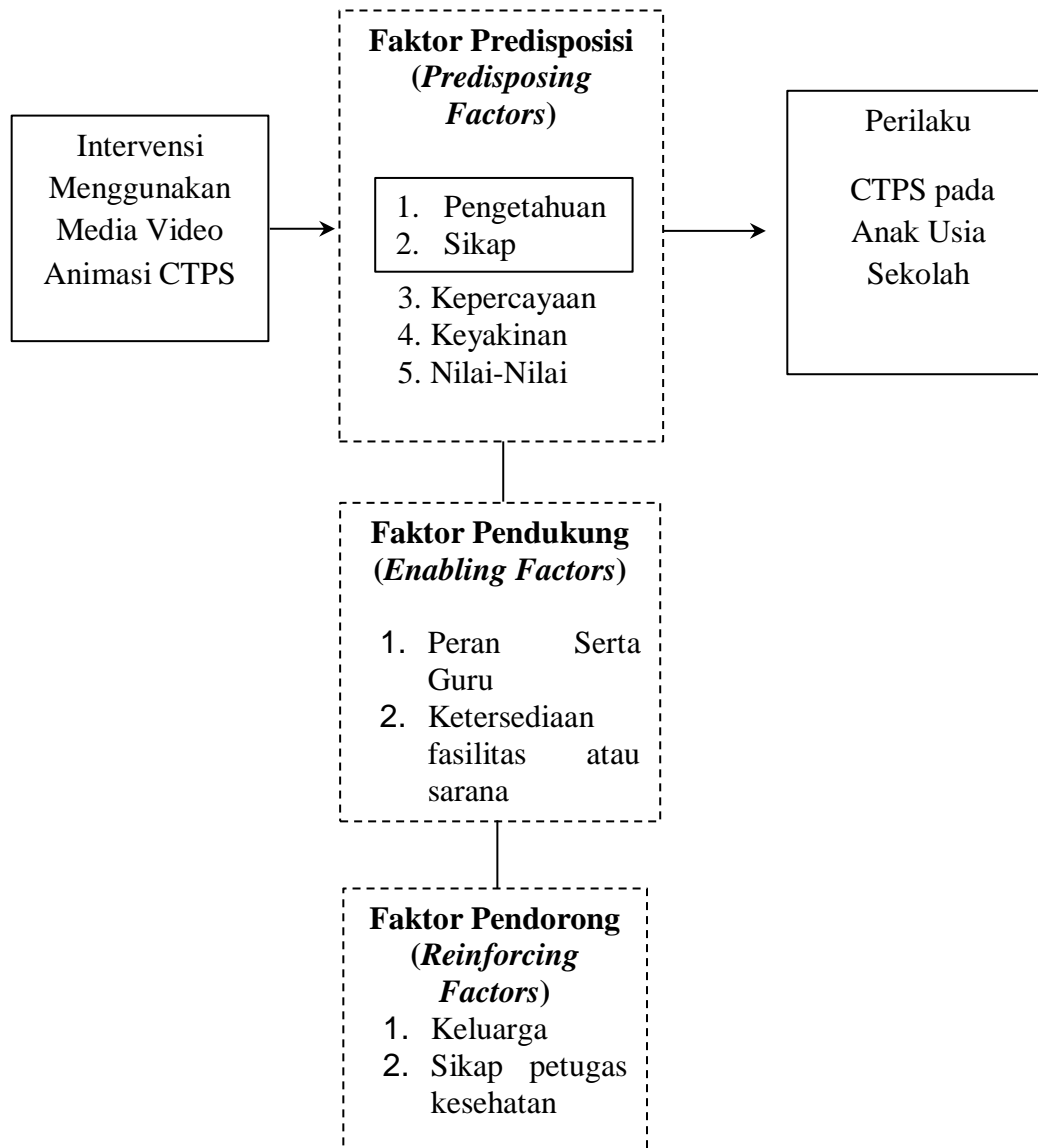
Dalam lembaga pendidikan serta agama berpengaruh dalam pembentukan sikap, dikarenakan keduanya memiliki dasar pengertian serta konsep moral dalam diri individu.

**4. Pengukuran Sikap**

Menurut (Notoatmodjo S, 2010) Pengukuran sikap dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Pengukuran sikap secara langsung dapat dilakukan dengan menanyakan pendapat atau pernyataan dari responden terhadap suatu objek. Pengukuran sikap secara tidak langsung dilakukan dengan pernyataan hipotesis kemudian dinyatakan pendapat responden melalui kuesioner. Kuesioner mengacu pada skala likert dengan bentuk pertanyaan terdiri dari jawaban setuju, ragu dan tidak setuju<sup>16</sup>. Tiap pertanyaan akan dinilai sebagai berikut: Favorable, skor: 4 Sangat Setuju, 3 Setuju, 2 Tidak Setuju, 1 Sangat Tidak Setuju. Unfavorable, skor: 1 Sangat Setuju, 2 Setuju, 3 Tidak Setuju, 4 Sangat Tidak Setuju. Kategori sikap positif jika  $> \text{mean}$  dan sikap Negatif jika  $\leq \text{mean}$

**F. Kerangka Teori**

Berdasarkan teori dasar dari Lawrence Green perilaku kesehatan seseorang dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu:



Gambar 2.1 Kerangka Teori Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Sikap Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) Pada Anak Usia Sekolah

### G. Hipotesis Penelitian

Ada dua jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian:

- a. Hipotesis kerja ( $H_a$ ) : hipotesis alternatif
- b. Hipotesis Nol ( $H_0$ ) : hipotesis nol/statistik

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H<sub>a</sub>: Ada perbedaan penggunaan media video animasi untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap CTPS pada anak usia sekolah.

H<sub>0</sub>: Tidak ada perbedaan penggunaan media video animasi untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap CTPS pada anak usia sekolah