

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Konsep Pengetahuan

A. Pengertian

Menurut Notoatmojo (2014), Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia, yakni indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga. Terdapat berbagai jenis pengetahuan yaitu :

a. Pengetahuan Faktual

Pengetahuan yang berupa potongan-potongan informasi yang terpisah-pisah atau unsur dasar yang ada dalam suatu disiplin ilmu tertentu. Terdapat dua macam pengetahuan faktual yaitu Pertama, pengetahuan tentang terminologi (knowledge of terminology) yang mencakup pengetahuan tentang label atau simbol tertentu baik yang bersifat verbal maupun non verbal. Kedua, pengetahuan tentang bagian detail dan unsur-unsur (knowledge of specific details and element) yang mencakup pengetahuan tentang kejadian, orang, waktu dan informasi lain yang sifatnya sangat spesifik.

b. Pengetahuan Konseptual

Merupakan pengetahuan yang menunjukkan saling keterkaitan antara unsur-unsur dasar dalam struktur yang lebih besar dan semuanya berfungsi bersama-sama. Pengetahuan konseptual mencakup skema, model pemikiran, dan teori baik yang implisit maupun eksplisit.

c. Pengetahuan Prosedural

Merupakan pengetahuan tentang bagaimana mengerjakan sesuatu, baik yang bersifat rutin/kebiasaan maupun yang baru.

d. Pengetahuan Metakognitif

Merupakan pengetahuan tentang kognisi secara umum dan pengetahuan tentang diri sendiri. Penelitian tentang metakognitif menunjukkan bahwa seiring dengan perkembangannya audiens menjadi semakin sadar akan pikirannya dan semakin banyak tahu tentang kognisi, dan apabila audiens bisa mencapai hal ini maka mereka akan lebih baik lagi dalam belajar.

(M Pakpahan, 2021)

B. Tingkat Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui pancaindera manusia, yakni indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba (Notoatmodjo, 2012). Menurut Notoatmodjo (2014), pengetahuan yang tercakup dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan yaitu :

a. Tahu (*Know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk kedalam pengetahuan tingkatan ini adalah mengingat kembali (*Recall*) terhadap suatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari merupakan tingkatan pengetahuan yang paling rendah.

b. Memahami (*Comprehention*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar, orang yang telah paham terhadap objek suatu materi harus dapat menjelaskan, menyimpulkan, dan meramalkan terhadap objek yang dipelajari.

c. Aplikasi (*Application*)

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

d. Analisis (*Analysis*)

Kemampuan untuk melakukan penyelidikan terhadap suatu peristiwa untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya untuk menjabarkan suatu materi dalam struktur organisasi.

e. Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis menunjukkan kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang

baru. Dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi yang ada.

f. Evaluasi (*Evaluating*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian lain berdasarkan suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau menggunakan kriteria yang telah ada.

Menurut Sulaiman (2015) tingkatan pengetahuan terdiri dari 4 macam, yaitu pengetahuan deskriptif, pengetahuan kausal, pengetahuan normatif dan pengetahuan esensial. Pengetahuan deskriptif yaitu jenis pengetahuan yang dalam cara penyampaian atau penjelasannya berbentuk secara objektif dengan tanpa adanya unsur subyektivitas. Pengetahuan kausal yaitu suatu pengetahuan yang memberikan jawaban tentang sebab dan akibat. Pengetahuan normatif yaitu suatu pengetahuan yang senantiasa berkaitan dengan suatu ukuran dan norma atau aturan. Pengetahuan esensial adalah suatu pengetahuan yang menjawab suatu pertanyaan tentang hakikat segala sesuatu dan hal ini sudah dikaji dalam bidang ilmu filsafat.

C. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Notoatmojo (2014), menyebutkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan antara lain:

a. Pendidikan

Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang kepada orang lain agar dapat memahami suatu hal. Tidak dapat dipungkiri bahwa semakin tinggi pendidikan seseorang, semakin mudah pula mereka

menerima informasi. Hal tersebut membuat pengetahuan yang dimilikinya akan semakin banyak. Sebaliknya, jika seseorang memiliki tingkat pendidikan yang rendah, maka akan menghambat perkembangan sikap orang tersebut terhadap penerimaan informasi dan nilai-nilai yang baru diperkenalkan.

b. Pekerjaan

Lingkungan pekerjaan dapat membuat seseorang memperoleh pengalaman dan pengetahuan, baik secara langsung maupun tidak langsung.

c. Umur

Dengan bertambahnya umur seseorang akan mengalami perubahan aspek fisik dan psikologis (mental). Secara garis besar, pertumbuhan fisik terdiri dari empat kategori perubahan yaitu perubahan ukuran, perubahan proporsi, hilangnya ciri-ciri lama, dan timbulnya ciri-ciri baru. Perubahan ini terjadi karena pematangan fungsi organ. Pada aspek psikologis atau mental, taraf berpikir seseorang menjadi semakin matang dan dewasa.

d. Minat

Minat sebagai suatu kecenderungan atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Minat menjadikan seseorang untuk mencoba dan menekuni suatu hal, sehingga seseorang memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam

e. Pengalaman

Pengalaman adalah suatu kejadian yang pernah dialami seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Orang cenderung berusaha melupakan pengalaman yang kurang baik. Sebaliknya, jika pengalaman tersebut menyenangkan, maka secara psikologis mampu menimbulkan kesan yang sangat mendalam dan membekas dalam emosi kejiwaan seseorang. Pengalaman baik ini akhirnya dapat membentuk sikap positif dalam kehidupannya.

f. Kebudayaan Lingkungan Sekitar

Lingkungan sangat berpengaruh dalam pembentukan sikap pribadi atau sikap seseorang. Kebudayaan lingkungan tempat kita hidup dan dibesarkan mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan sikap kita. Apabila dalam suatu wilayah mempunyai sikap menjaga kebersihan lingkungan, maka sangat mungkin masyarakat sekitarnya mempunyai sikap selalu menjaga kebersihan lingkungan.

D. Cara Memperoleh Pengetahuan

Menurut (Notoatmodjo, 2014), ada beberapa cara untuk memperoleh pengetahuan, yaitu:

a. Cara Coba-Salah (*Trial and Error*)

Cara coba-coba ini dilakukan dengan menggunakan kemungkinan dalam memecahkan masalah, dan apabila kemungkinan tersebut tidak berhasil, dicoba kemungkinan yang lain. Apabila kemungkinan kedua ini gagal pula, maka dicoba dengan kemungkinan ketiga, dan apabila kemungkinan ketiga gagal dicoba kemungkinan keempat dan

seterusnya, sampai masalah tersebut dapat dipecahkan. Itulah sebabnya maka cara ini disebut metode trial (coba) dan error (gagal atau salah) atau metode coba- salah/coba-coba.

b. Cara Kekuasaan atau Otoritas

Dalam kehidupan manusia sehari-hari, banyak sekali kebiasaan-kebiasaan dan tradisi-tradisi yang dilakukan oleh orang, tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan tersebut baik atau tidak. Kebiasaan-kebiasaan ini biasanya diwariskan turun temurun dari generasi ke generasi berikutnya. Dengan kata lain, pengetahuan tersebut diperoleh berdasarkan pada otoritas atau kekuasaan, baik tradisi, otoritas pemerintah, otoritas pemimpin agama, maupun ahli-ahli ilmu pengetahuan. Prinsip ini adalah, orang lain menerima pendapat yang dikemukakan oleh orang yang mempunyai otoritas, tanpa terlebih dahulu menguji atau membuktikan kebenarannya, baik berdasarkan fakta empiris, ataupun berdasarkan penalaran sendiri. Hal ini disebabkan karena orang yang menerima pendapat tersebut menganggap bahwa yang dikemukakannya adalah benar.

c. Berdasarkan Pengalaman Pribadi

Pengalaman adalah guru yang baik, dimana pepatah ini mengandung maksud bahwa pengalaman itu merupakan sumber pengetahuan, atau pengalaman itu merupakan suatu cara untuk memperoleh pengetahuan.

d. Melalui Jalan Pikiran

Sejalan dengan perkembangan umat manusia, cara berpikir manusia pun ikut berkembang. Dari sini manusia telah mampu menggunakan

penalarannya dalam memperoleh pengetahuannya. Dengan kata lain, dalam memperoleh kebenaran pengetahuan manusia telah menggunakan jalan pikirannya, baik melalui induksi maupun deduksi.

e. **Cara Modern dalam Memperoleh Pengetahuan**

Cara baru dalam memperoleh pengetahuan pada dewasa ini lebih sistematis, logis, dan ilmiah.

2.1.2 Konsep Anak Usia Sekolah

A. Definisi Anak Usia Sekolah

Anak usia Sekolah Dasar (SD) adalah anak yang memasuki usia 6 hingga 12 tahun (Damayanti, Lutfiya, & Nilamsari, 2019). Periode ketika anak-anak dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan orang tua mereka, teman sebaya, dan orang lainnya. Usia sekolah merupakan masa anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu

Pengetahuan anak akan bertambah pesat seiring dengan bertambahnya usia, keterampilan yang dikuasainya 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.

B. Karakteristik Anak Usia Sekolah

Usia sekolah dasar disebut juga periode intelektualitas, atau periode keserasian bersekolah. Pada umur 6 – 7 tahun seorang anak dianggap sudah

matang untuk memasuki sekolah. Periode sekolah dasar terdiri dari periode kelas rendah dan periode kelas tinggi. Adapun karakteristik anak usia sekolah dasar menurut Notoatmodjo (2012), sebagai berikut:

Karakteristik siswa kelas rendah sekolah dasar usia 6-9 tahun adalah sebagai berikut:

- a. Adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani dengan prestasi sekolah
- b. Adanya kecenderungan memuji diri sendiri
- c. Suka membanding-bandingkan dirinya dengan yang lain
- d. Pada masa ini (terutama pada umur 6 – 9 tahun) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak
- e. Tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang ada di dalam dunianya
- f. Apabila tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting

Karakteristik siswa kelas tinggi sekolah dasar usia 10-12 tahun adalah sebagai berikut:

- a. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret
- b. Realistik, mempunyai rasa ingin tahu dan ingin belajar
- c. Menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal atau mata pelajaran khusus, para ahli yang mengikuti teori faktor ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor

- d. Pada umur 11-12 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya, setelah kira-kira umur 11 tahun pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikannya sendiri
- e. Pada masa ini anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah
- f. Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama-sama
- g. Pada permainan ini biasanya anak tidak lagi terikat kepada aturan permainan yang tradisional; mereka membuat peraturan sendiri

2.1.3 Konsep Bermain Pada Anak

A. Definisi Bermain

Menurut Hidayat (2012), bermain merupakan suatu aktivitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktikkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif, mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa. Sebagai suatu aktivitas yang memberikan stimulasi dalam kemampuan keterampilan, kognitif, dan afektif maka sepatutnya diperlukan suatu bimbingan, mengingat bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan bagi dirinya sebagaimana kebutuhan lainnya seperti kebutuhan makan, kebutuhan rasa aman, kebutuhan kasih sayang, dan lain-lain.

Melalui bermain anak dapat mengekspresikan pikiran, perasaan, fantasi serta daya kreasi dengan tetap mengembangkan kreatifitasnya dan beradaptasi lebih efektif terhadap berbagai sumber stress. Dengan bermain anak dapat belajar mengungkapkan isi hati melalui kata-kata, anak belajar dan mampu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, obyek bermain, waktu, ruang dan orang (Ridha, 2014).

B. Fungsi Bermain

Dunia anak tidak dapat dipisahkan dengan dunia bermain, keduanya bersifat universal pada semua bangsa dan kultur. Diharapkan dengan bermain, anak mendapatkan stimulasi yang cukup agar dapat berkembang secara optimal (Susilaningrum, 2013). Ridha (2014) dalam buku ajar keperawatan anak menyebutkan fungsi bermain terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak adalah sebagai berikut :

- a. Perkembangan sensoris-motorik, permainan akan membantu perkembangan gerak halus dan pergerakan kasar anak dengan cara memainkan suatu obyek yang sekiranya anak merasa senang.
- b. Perkembangan kognitif, dapat membantu anak untuk mengenal benda-benda disekitarnya.
- c. Kreatifitas, mengembangkan kreatifitas anak dalam bermain sendiri atau secara bersama.
- d. Perkembangan sosial, belajar beinteraksi dengan orang lain dan mempelajari peran dalam kelompok.

- e. Kesadaran diri (self awareness), dengan bermain anak sadar akan kemampuannya sendiri dan kelemahannya maupun tingkah laku terhadap orang lain.
- f. Perkembangan moral, dapat diperoleh dari orang tua dan juga orang lain yang ada disekitar anak.
- g. Komunikasi, bermain merupakan alat komunikasi terutama pada anak yang masih belum dapat menyatakan perasaannya secara verbal

C. Klasifikasi Bermain

Menurut Supartini Yupi (2012) ada beberapa jenis permainan baik ditinjau dari isi permainan maupun karakter sosialnya.

a. Berdasarkan Isi Permainan

1. *Sosial affective play*

Inti permainan ini adalah adanya hubungan interpersonal yang menyenangkan antara anak dan orang lain, misalnya bayi akan mendapat kesenangan dan kepuasan dari hubungan yang menyenangkan dari orang tuanya atau orang lain.

2. *Sense of pleasure play*

Permainan ini menggunakan alat yang dapat menimbulkan rasa senang pada anak dan biasanya mengasyikkan, misalnya dengan menggunakan pasir, anak akan membuat gunung – gunung atau benda – benda apa saja yang dapat dibentuknya dengan pasir.

3. *Skill play*

Permainan ini akan meningkatkan keterampilan anak khususnya motorik kasar dan halus, misalnya anak akan terampil memegang

benda – benda kecil, memindahkan benda dari satu tempat ketempat yang lain.

4. *Games*

Games atau permainan adalah jenis permainan yang menggunakan alat tertentu yang menggunakan perhitungan atau skor, permainan ini bisa dilakukan oleh anak sendiri atau dengan temannya. Banyak sekali jenis permainan ini mulai dari yang sifatnya tradisional maupun modern, misalnya ular tangga.

5. *Unoccuprea behaviour*

Pada saat tertentu, anak sering terlihat mondar – mandir, tersenyum, tertawa, jinjit – jinjit, bungkuk memainkan kursi, meja atau apa saja yang ada disekelilingnya.

6. *Dramatic play*

Pada permainan ini anak memainkan peran sebagai orang lain melalui permainannya. Anak berceloteh sambil berpakaian meniru orang dewasa, misalnya ibu guru, ibunya, bapaknya, dan sebagainya. Apabila anak bermain dengan temannya akan terjadi percakapan diantara mereka tentang peran orang tertentu

b. Berdaasrkan Karakter Sosial

1. *Onioker play*

Pada jenis permainan ini anak hanya mengamati temannya yang sedang bermain, tanpa ada inisiatif yaitu berpartisipasi dalam permainan. Jadi, anak tersebut bersifat pasif, tetapi ada proses pengamatan terhadap permainan yang sedang dilakukan temannya.

2. *Solitary play*

Pada permainan ini anak tampak berada dalam kelompok permainan, tetapi anak bermain sendiri dengan alat permainan yang dimilikinya dan alat permainan tersebut berbeda dengan alat permainan yang digunakan temannya tidak ada kerjasama atau komunikasi dengan teman sepermainannya.

3. *Pararel play*

Pada permainan ini, anak dapat menggunakan alat permainan yang sama, tetapi antara satu anak dengan anak yang lain tidak terjadi kontak satu sama lain, sehingga antara anak satu dengan yang lain tidak ada sosialisasi satu sama lain, biasanya permainan ini dilakukan oleh anak usia 1 – 3 tahun.

4. *Associative play*

Pada permainan ini sudah terjadi komunikasi anak satu dengan anak yang lain, tetapi tidak terorganisasi, tidak ada pemimpin atau yang memimpin permainan dan tujuan permainan tidak jelas, contoh permainan jenis ini adalah bermain boneka, hujan - hujan dan bermain masak – masakan.

D. Yang Perlu Diperhatikan Dalam Bermain

Menurut Ngastiyah (2014), hal-hal yang perlu diperhatikan dalam aktivitas bermain adalah sebagai berikut :

- a. Ekstra energi, untuk bermain diperlukan ekstra energi misal pada anak yang sakit, kecil keinginannya untuk bermain.
- b. Waktu, anak harus mempunyai cukup waktu untuk bermain.

- c. Alat permainan, untuk bermain diperlukan alat permainan yang sesuai dengan umur dan taraf perkembangannya.
- d. Ruang untuk bermain, yang penting ada tempat untuk bermain.
- e. Pengetahuan cara bermain, anak belajar bermain mulai dengan mencoba-coba sendiri, meniru teman atau diberi tahu caranya oleh orang lain. Cara yang terakhir akan lebih baik karena anak akan mendapat pengetahuan cara menggunakan mainan lebih luas.
- f. Teman sebaya, untuk bermain anak memerlukan teman.

E. Contoh Permainan Edukatif

a. Ular Tangga

Metode permainan ular tangga dapat menjadi salah satu metode audio visual alternatif yang efektif karena cenderung menghasilkan minat yang tinggi pada anak-anak. Permainan ular dan tangga mengaktifkan aspek emosi dan aspek kognitif dalam proses pembelajaran. Permainan ular tangga ini menciptakan perasaan bahagia dan emosi positif yang muncul melalui motivasi ketika subjek berharap menang, kepuasan ketika berhasil menjawab pertanyaan dan menaiki tangga, kegagalan yang menyenangkan, komunikasi dan hubungan sosial yang erat antara pemain. Melalui permainan ular tangga, anak-anak dapat memperoleh pengetahuan tentang cara mengubah perilaku sehat mereka. Secara umum, pemilihan permainan ular tangga menunjukkan metode permainan yang baik dan efektif serta sederhana dan dapat dimainkan di waktu luang; akrab dan menciptakan suasana yang menantang karena untuk mencapai keberhasilan, anak harus belajar dan

menunjukkan pengetahuan baru dan keterampilan bermain. Selain itu, anak belajar menerima konsekuensi dari permainan seperti berupa reward dalam bentuk naik tangga dan hukuman dalam bentuk ular yang turun. Hal ini dapat memberikan anak-anak berupa pengalaman keberhasilan dan kegagalan yang berguna untuk kesehatan mental mereka sehingga mereka lebih terampil dalam beradaptasi dengan lingkungan sosial. Anak-anak juga belajar mengendalikan diri dalam interaksi sosial saat bermain. Akhirnya, proses belajar juga menjadi lebih mudah karena anak segera mendapat umpan balik melalui jawaban yang benar yang disebutkan oleh pemain lain. Hadiah dalam permainan ini adalah dalam bentuk pernyataan atau gambar di papan permainan bahwa pemain adalah anak yang sehat. Pernyataan positif ini ternyata membantu subjek dalam mengingat informasi.

b. Kuartet

Katu adalah kertas tebal, berbentuk persegi panjang yang digunakan untuk berbagai keperluan, berbentuk hampir sama dengan karcis. Kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar, dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Biasanya tulisan judul gambar ditulis paling atas dari kartu dan tulisannya lebih diperbesar atau dipertebal dari tulisan gambar, ditulis dua atau empat baris secara vertikal ditengah antara judul dan gambar. Tulisan yang menerangkan gambar itu biasanya ditulis dengan tinta berwarna (Setyorini, 2013). Kartu kuartet merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan

dalam pendidikan, sebab permainan ini selain menyenangkan dan keberadaanya tidak asing dengan siswa, materi dalam kartu kuartet disajikan dalam bentuk gambar yang dilengkapi dengan keterangan sehingga memiliki daya tarik tersendiri bagi anak untuk mempelajarinya meskipun pada permainan tersebut dituntut adanya kecerdasan, ketegasan dan keterangan untuk mempelajari dan memahami ide-ide atau konsep dasar yang perlu dihafal.

c. Kartu *Truth or Dare (TOD)*

Media kartu bermain *truth or dare* merupakan media yang di dalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab dengan jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan secara berani (Tarigan & Saskia, 2019; Vijayta & Isnawati, 2022). Proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media kartu *truth or dare* umumnya dilaksanakan secara berkelompok, dengan menggunakan dua macam kartu yakni kartu *truth* dan kartu *dare* (Fanny & Sakti, 2021). Pada permainan *truth or dare* kartu *truth* umumnya berisi pertanyaan yang dijawab dengan jawaban “iya” atau “tidak”, sedangkan kartu *dare* umumnya berisi tantangan yang harus dilakukan oleh siswa (Nasrudin & Kurnadi, 2020). Konsep dari proses pembelajaran menggunakan media kartu bermain *truth or dare* yakni mengajak siswa untuk belajar sambil bermain. Dengan proses belajar sambil bermain, siswa akan lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran serta materi pembelajaran akan dapat diterima dengan baik. Permainan *truth or dare* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran karena

permainan ini dapat meningkatkan hasil belajar dan respon siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Fanny & Sakti, 2021). Selain itu media kartu bermain truth or dare merupakan media yang sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada peserta didik karena memiliki nilai valitas yang cukup tinggi (Rizqiyah, 2018). Pembelajaran menggunakan kartu bermain truth or dare juga praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa (Vijayta & Isnawati, 2022). Oleh karena itu peneliti tertarik untuk menggunakan media kartu *truth or dare* dalam penelitian ini.

2.1.4 Konsep Diare

A. Pengertian Diare

Diare merupakan pengeluaran feses yang berbentuk tidak normal dan cair. Bisa juga didefinisikan dengan buang air besar yang tidak normal dan berbentuk cair dengan frekuensi BAB lebih dari biasanya. Bayi dapat dikatakan diare bila BAB sudah lebih dari 3 kali sehari buang air besar, dan sedangkan neonatus dikatakan diare jika sudah buang air besar sebanyak lebih dari 4 kali dalam sehari. (Lia dewi, 2014).

Diare adalah suatu kondisi buang air besar yang tidak normal dimana buang air besar >3 kali dalam sehari dengan konsistensi feses yang encer/cair dapat disertai atau tanpa disertai dengan darah atau lender yang merupakan akibat dari terjadinya proses implamasi pada lambung atau usus (Wijayaningsih, 2013).

B. Penyebab Diare

Menurut Haroen N. S, Suraatmaja dan P. O Asnil dalam Wijayaningsih (2013) ditinjau dari sudut patofisiologi, penyebab diare akut dapat dibagi dalam dua golongan yaitu sebagai berikut:

- a. Diare sekresi (*secretory diarrhoe*), disebabkan oleh:
 1. Infeksi virus, kuman-kuman pathogen dan apatogen seperti shigella, salmonella, golongan vib-rio, E. Coli, clostridium perfarings, B. Cereus, stapylococus aureus, comperastaltik usus halus yang disebabkan bahan-bahan kimia dari makanan (misalnya keracunan makanan, makanan yang pedas, terlalu asam), gangguan psikis (ketakuatan, gugup), gangguan saraf, alergi, hawa dingin dan sebagainya.
 2. Defisiensi imun terutama SIGA (secretory imonolbulin A) yang mengakibatkan terjadinya berlipat gandanya bakteri atau flata usus dan jamur terutama canalida.
- b. Diare osmotik (*osmotic diarrhea*) disebabkan oleh:
 1. Malabsorpsi makanan: karbohidrat, protein, lemak (LCT), vitamin dan mineral.
 2. Kurang kalori protein.
 3. Bayi berat badan lahir rendah dan bayi baru lahir

Sedangkan menurut Ngastiyah dalam (Wijayaningsih, 2013), penyebab dari diare dapat dibagi dalam beberapa faktor yaitu:

a. Faktor infeksi

Infeksi enteral merupakan penyebab utama diare pada anak, yang meliputi: infeksi bakteri, infeksi virus (enteovirus, poliomyelitis, virus echo coxsackie). Adeno virus, rota virus, astrovirus, dan lain-lain, dan infeksi parasite: cacing (ascaris, trichuris, oxyuris, strongxloides), protozoa (Entamoeba histolytica, giardia lamblia, trichomonas humonis), jamur (canida albicous). Infeksi parenteral ialah infeksi di luar alat pencernaan makanan seperti Otitis Media Akut (OMA), Tonsillitis atau Tonsilofaringitis, Bronkopneumonia, Ensefalitis dan sebagainya. Keadaan ini terutama terdapat pada bayi dan anak berumur di bawah dua tahun.

b. Faktor malabsorpsi

1. Karbohidrat: disakarida (intoleransi laktosa, maltosa, dan sukrosa) dan monosakarida (intoleransi glukosa, fruktosa, dan galaktosa). Pada anak serta bayi yang paling berbahaya adalah intoleransi laktosa.
2. Protein.
3. Lemak

c. Faktor makanan, misalnya makanan basi, beracun, serta alergi

d. Faktor psikologis

C. Patofisiologis

Mekanisme dasar yang menyebabkan terjadinya diare ialah yang pertama gangguan osmotik, akibat terdapatnya makanan atau zat yang tidak dapat diserap akan menyebabkan tekanan osmotik dalam rongga usus

meninggi, sehingga terjadinya pergeseran air dan elektrolit kedalam rongga usus, isi rongga usus yang berlebihan ini akan merangsang usus untuk mengeluarkannya sehingga timbul diare.

Kedua akibat rangsangan tertentu (misal toksin) pada dinding usus akan terjadi peningkatan sekresi air dan elektrolit ke dalam rongga usus dan selanjutnya diare timbul karena terdapat peningkatan isi rongga usus.

Ketiga gangguan motilitas usus, terjadinya hiperperistaltik akan mengakibatkan berkurangnya kesempatan usus menyerap makanan sehingga timbul diare sebaliknya bila peristaltik usus menurun akan mengakibatkan bakteri timbul berlebihan yang selanjutnya dapat menimbulkan diare pula.

Selain itu diare juga dapat timbul, akibat masuknya mikroorganisme hidup ke dalam usus setelah berhasil melewati asam lambung, mikroorganisme tersebut berkembang biak, kemudian mengeluarkan toksin dan akibat dari toksin tersebut terjadi hipersekresi yang selanjutnya akan menimbulkan diare.

Sedangkan akibat dari diare akan terjadi beberapa hal menurut Wijayaningsih (2013) sebagai berikut:

a. Kehilangan air (dehidrasi)

Dehidrasi terjadi karena kehilangan air (output) lebih banyak dari pemasukan (input), merupakan penyebab terjadi kematian pada diare.

b. Gangguan keseimbangan asam basa (metabik asidosis)

Hal ini terjadi karena kehilangan Na-bicarbonat bersama tinja/feses. Metabolisme lemak tidak sempurna sehingga benda kotor tertimbun

didalam tubuh, terjadinya penimbunan asam laktat karena adanya anorexia jaringan. Produk metoabolisme yang bersifat asam meningkat karena tidak dapat dikeluarkan oleh ginjal (terjadi oliguria atau anuria) dan terjadinya pemindahan ion Na dari cairan ekstraseluler ke dalam cairan intraseluler.

c. Hipoglikemia

Hipoglikemia terjadi dalam 2 sampai 3% anak yang menderita diare, lebih sering pada anak yang sebelumnya telah menderita KKP. Hal ini terjadi karena adanya gangguan penyimpanan atau penyediaan glikogen dalam hati dan adanya gangguan absorpsi glukosa. Gejala hipoglikemia akan muncul jika kadar glukosa darah menurun hingga 40mg% pada bayi dan 50 persen pada anak-anak.

d. Gangguan gizi

Terjadi penurunan berat badan dalam waktu singkat, hal ini disebabkan oleh:

1. Makanan sering dihentikan oleh orang tua karena takut diare atau muntah yang bertambah hebat.
2. Walaupun susu diteruskan, sering diberikan dengan pengeluaran dan susu yang encer ini diberikan terlalu lama.
3. Makanan yang diberikan sering tidak dapat dicerna dan diabsorpsi dengan baik karena adanya hiperperistaltik.

e. Gangguan sirkulasi

Sebagai akibat diare dapat terjadi renjatan (shock) hipovolemik, sehingga perfusi jaringan berkurang dan terjadi hipoksia, asidosis

bertambah berat, dapat mengakibatkan perdarahan pada otak, kesadaran menurun dan bila tidak segera diatasi dapat menimbulkan kematian.

D. Tanda dan Gejala

Menurut Ngastiyah (2014), gambaran klinis penyakit diare bermula dengan pasien cengeng, gelisah, suhu tubuh biasanya meningkat, nafsu makan berkurang atau tidak ada, kemudian timbul diare. Tinja cair, mungkin disertai lendir atau lendir dan darah. Warna tinja makin lama berubah kehijau-hijauan karena bercampur dengan empedu. Anus dan daerah sekitarnya timbul lecet karena sering defekasi dan tinja makin lama makin asam sebagai akibat makin banyak asam laktat yang berasal dari laktosa yang tidak diabsorpsi oleh usus selama diare. Gejala muntah dapat timbul sebelum atau sesudah diare dan dapat disebabkan karena lambung turut meradang atau akibat gangguan keseimbangan asam basa dan elektrolit. Bila pasien telah banyak kehilangan cairan dan elektrolit, gejala dehidrasi mulai nampak, yaitu berat badan turun, turgor berkurang, mata dan ubun-ubun besar menjadi cekung (pada bayi), selaput lender bibir dan mulut serta kulit tampak kering.

E. Komplikasi

Komplikasi kehilangan akibat diare (Ngastyah, 2014):

- a. Dehidrasi (ringan, sedang, berat, hipotnik, isotonik, atau hipertonic)
- b. Renjatan hipovolemik
- c. Hipokalemia (dengan gejala meteorismus, hipotoni otot, lemah, bradikardi, perubahan elektrokardiogram)
- d. Hipoglikemia

- e. Intoleransi sekunder akibat kerusakan vili mukosa usus dan defisiensi enzim laktase
- f. Kejang, terjadi pada dehidrasi hipertonik
- g. Malnutrisi energi protein, (akibat muntah dan diare, jika lama atau kronik)

F. Penatalaksanaan

Berdasarkan Kementerian Kesehatan RI (2011), kebijakan pengendalian penyakit diare di Indonesia bertujuan untuk menurunkan angka kesakitan dan angka kematian karena diare bersama lintas program dan lintas sektor terkait.

Strategi pengendalian penyakit diare yang dilaksanakan pemerintah adalah :

- a. Melaksanakan tatalaksana penderita diare yang standar di sarana kesehatan melalui lima langkah tuntaskan diare (LINTAS Diare) yaitu:
 - 1. Rehidrasi menggunakan oralit osmolaritas rendah
 - 2. Zinc selama 10 hari berturut-turut
 - 3. Pemberian antibiotik sesuai indikasi
 - 4. Pemberian nasehat
- b. Meningkatkan tata laksana penderita diare di rumah tangga yang tepat dan benar.
- c. Meningkatkan SKD (Sistem Kewaspadaan Dini) dan penanggulangan KLB (Kejadian Luar Biasa) diare.
- d. Melaksanakan upaya kegiatan pencegahan yang efektif.
- e. Melaksanakan monitoring dan evaluasi.

G. Pencegahan

Menurut DEPKES RI (2016) PHBS Sekolah merupakan kegiatan memberdayakan siswa, guru dan masyarakat lingkungan sekolah untuk mau melakukan pola hidup sehat untuk menciptakan sekolah sehat. Manfaat PHBS di Sekolah mampu menciptakan lingkungan yang bersih dan sehat, meningkatkan proses belajar mengajar dan para siswa, guru hingga masyarakat lingkungan sekolah menjadi sehat.

Indikator PHBS di Sekolah yang berhubungan dengan diare:

a. Mencuci tangan dengan sabun sebelum dan sesudah makan,

Mencuci tangan dengan air yang mengalir dan menggunakan sabun Menurut (Proverawati, 2012), kedua tangan kita sangat penting untuk membantu menyelesaikan berbagai pekerjaan. Makan dan minum sangat membutuhkan kerja dari tangan. Jika tangan bersifat kotor, maka tubuh sangat beresiko terhadap masuknya mikroorganisme. Cuci tangan dapat berfungsi untuk menghilangkan / mengurangi mikroorganisme yang menempel di tangan. Cuci tangan harus dilakukan dengan menggunakan air bersih dan sabun. Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS), merupakan cara mudah dan tidak perlu biaya mahal. Karena itu, membiasakan CTPS sama dengan mengajarkan anak-anak dan seluruh keluarga hidup sehat sejak dini. Dengan demikian, pola hidup bersih dan sehat (PHBS) tertanam kuat pada diri pribadi anak anak.

Menurut DEPKES RI (2014) waktu yang tepat untuk mencuci tangan yakni :

1. Sebelum dan setelah makan
2. Sebelum memegang makanan
3. Sebelum melakukan kegiatan apapun yang memasukkan jari-jari ke dalam mulut atau mata
4. Setelah buang air kecil dan air besar
5. Setelah buang ingus dan setelah buang sampah
6. Setelah bermain dengan hewan/unggas termasuk hewan peliharaan
7. Sebelum memasukkan dan mengeluarkan lensa kontak
8. Sebelum mengobati luka

Menurut DEPKES RI (2014) cara mencuci tangan yang baik dan benar adalah sebagai berikut :

1. Basahi tanganmu terlebih dahulu dengan air yang mengalir. Air yang mengalir dapat diperoleh dari air kran, air dalam ember dituang dengan menggunakan gayung
2. Gosokkan tangan dengan sabun secara benar ke semua bagian tangan dan jari-jari selama 10-15 detik, terutama untuk membersihkan bagian bawah kuku, antara jari-jari, telapak dan punggung tangan
3. Bilas tangan dengan air bersih yang mengalir
4. Keringkan tangan dengan handuk bersih atau tissue dan bila menggunakan kran tutup kran dengan tissue.

b. Mengonsumsi jajanan sehat,

Menurut DEPKES RI, jajanan adalah makanan yang dibeli dan dikonsumsi dari luar rumah, misalnya jajanan kantin sekolah.

Jajanan sehat mengandung gizi seperti kalori, protein dan vitamin, meskipun kandungan kalori cenderung lebih banyak. Jajan tidak selalu merupakan kebiasaan buruk karena anak-anak sekolah punya aktivitas yang tinggi sehingga memerlukan jajan di antara waktu makan pagi dan makan siang. Jajanan akan mengatasi rasa lesu atau kurang bergairah selama anak berada di sekolah dan sebagai upaya pengenalan terhadap aneka ragam makanan.

Alasan mengapa siswa sekolah tidak boleh jajan sembarangan, sebagai berikut :

1. Bila jajan sembarangan, kita tidak dapat memastikan apakah jajanan tersebut bersih, bergizi, sehat dan aman.
2. Jajanan yang tidak terjamin kebersihannya bisa saja sudah tercemar kuman sehingga menyebabkan penyakit diare atau disentri, atau padamakanan tersebut ada telur cacing yang menyebabkan penyakit cacing.
3. Jajan sembarangan tidak aman karena kita tidak tahu apakah bahan makanan tambahan yang digunakan seperti zat pewarna, zat pengawet, bumbu penyedap itu aman bagi kesehatan kita. Bahan makanan tambahan yang tidak aman dapat menjadi racun bagi tubuh. Reaksi yang ditimbulkan oleh keracunan makanan bisa seperti muntah, diare dan lain sebagainya.

c. Menggunakan jamban bersih dan sehat

Menurut Maryunani (2013), Jamban adalah suatu ruangan yang mempunyai fasilitas pembuangan kotoran manusia yang terdiri atas

tempat jongkok atau tempat duduk dengan leher angsa (cemplung) yang dilengkapi dengan unit penampungan kotoran dan air untuk membersihkannya.

Kriteria jamban yang sehat menurut DEPKES RI, sebagai berikut :

1. Tidak mencemari sumber air minum (jarak antara sumber air minum dengan lubang penampungan minimal 10 meter.
2. Tidak berbau
3. Kotoran tidak dapat dijamah oleh serangga dan tikus
4. Tidak mencemari tanah sekitarnya
5. Mudah dibersihkan dan aman digunakan
6. Dilengkapi dinding dan atap pelindung
7. Penerangan dan ventilasi cukup
8. Lantai kedap air dan luas ruangan memadai
9. Tersedia air, sabun dan alat pembersih

d. Olahraga yang teratur

Olah raga adalah serangkaian gerak raga yang teratur dan terencana untuk memelihara gerak (mempertahankan hidup) dan meningkatkan kemampuan gerak (meningkatkan kualitas hidup). Menurut DEPKES RI, tujuan olah raga secara rutin adalah :

1. Agar tubuh kita selalu bugar
2. Menjadi semangat untuk belajar
3. Memelihara kesehatan fisik dan mental agar tetap sehat dan tidak mudah sakit.
4. Untuk pertumbuhan dan perkembangan fisik yang optimal

e. Memberantas jentik nyamuk

Menurut DEPKES RI, yang dimaksud dengan memberantas jentik disekolah adalah kegiatan memeriksa dan membersihkan tempat-tempat penampungan air bersih yang ada di sekolah agar terbebas dari jentik nyamuk. Alasan mengapa perlunya memberantas jentik di sekolah adalah agar siswa terhindar dari berbagai penyakit yang ditularkan oleh nyamuk seperti demam berdarah, malaria dan kaki gajah. Memberantas jentik nyamuk dilakukan pada tempat-tempat yang berpotensi menjadi tempat perkembangbiakannya.

f. Membuang sampah pada tempatnya

Menurut (DEPKES RI), sampah adalah suatu bahan yang terbuang atau dibuang dari sumber hasil aktivitas manusia maupun alam. Membuang sampah pada tempatnya menghindari tubuh supaya tidak tertular penyakit, juga menjaga kebersihan lingkungan sekolah.

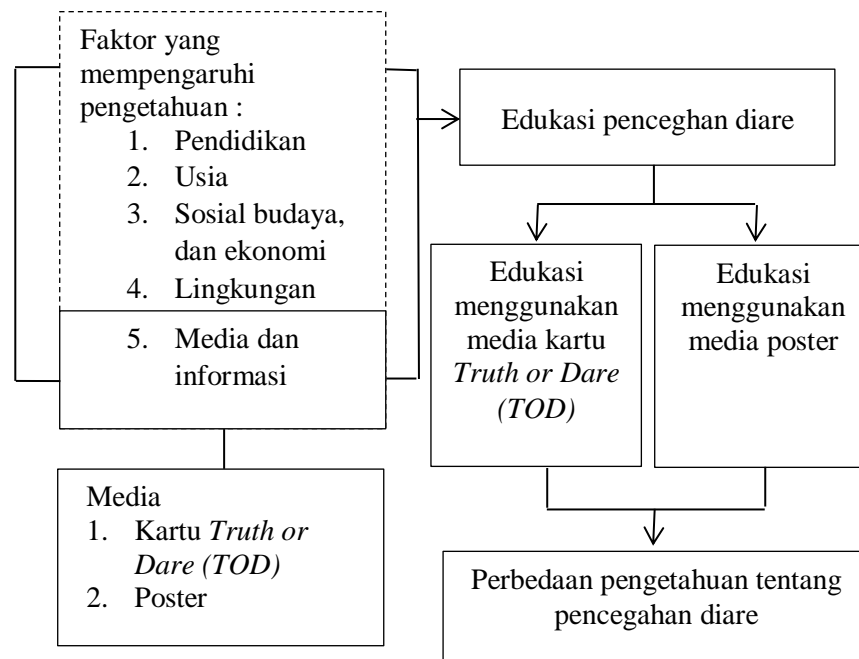
Akibat dari membuang sampah sembarangan diantaranya :

1. Sampah menjadi tempat berkembang biak dan sarang seranggadan tikus
2. Sampah menjadi sumber polusi dan pencemaran tanah, air dan udara
3. Sampah menjadi sumber dan tempat hidup kuman-kuman yang membahayakan kesehatan.
4. Sampah dapat menimbulkan kecelakaan dan kebakaran,

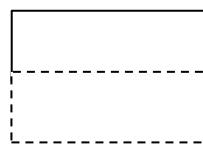
g. Melakukan kerja bakti bersama warga lingkungan sekolah untuk menciptakan lingkungan yang sehat.

Kerja bakti menjadi salah satu cara menjaga kebersihan lingkungan sekitar yang efektif. Tidak hanya membantu membersihkan lingkungan, kebiasaan kerja bakti juga dapat memperkuat jalinan kerja sama antar warga. Biasanya, kegiatan kerja bakti membersihkan lingkungan sekitar ini dilakukan setidaknya sekali dalam seminggu.

2.2 Kerangka Konsep



Keterangan :



: Variabel yang diteliti

: Variabel yang tidak diteliti

Gambar 1 Kerangka Konsep

2.3 Hipotesis

Hipotesis penelitian :

H_0 : Tidak terdapat perbedaan signifikan pengetahuan siswa sekolah dasar tentang pencegahan diare menggunakan kartu *truth or dare* dan poster

H_1 : Terdapat perbedaan signifikan pengetahuan siswa sekolah dasar tentang pencegahan diare menggunakan kartu *truth or dare* dan poster