

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Pustaka

1. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat

Perilaku Sehat adalah pengetahuan, sikap, dan tindakan yang lebih aktif untuk memelihara dan mencegah risiko terjadinya penyakit, melindungi diri dari penyakit, serta berperan aktif dalam upaya Gerakan Kesehatan Masyarakat (Universitas Sebelas Maret, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013). Perilaku Hidup Bersih dan Sehat adalah perilaku kesehatan yang dilakukan atas kesadaran sehingga semua anggota keluarga atau keluarga dapat menolong dirinya sendiri di bidang kesehatan dan berperan aktif dalam kegiatan masyarakat (Depkes RI, 2007). PHBS adalah sekumpulan perilaku yang dipraktikkan atas kesadaran individu sebagai hasil pembelajaran, yang dapat menjadikan seseorang, keluarga atau masyarakat mampu menolong diri sendiri (mandiri) di bidang kesehatan dan dapat berperan aktif untuk mewujudkan kesehatan masyarakat (Kementerian Kesehatan RI, 2011).

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat dikelompokkan menjadi 5 tatanan yaitu:

- a. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di Rumah Tangga adalah upaya untuk memberdayakan anggota rumah tangga untuk menciptakan keluarga sehat dan menerapkan pola hidup sehat serta berperan aktif dalam gerakan kesehatan masyarakat.
- b. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di tempat kerja adalah upaya untuk memberdayakan para pekerja agar mau dan mampu menerapkan perilaku hidup sehat dan bersih dalam mewujudkan tempat kerja yang sehat dan meningkatkan produktivitas kerja.
- c. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di tempat umum adalah upaya untuk memberdayakan masyarakat untuk menciptakan lingkungan yang sehat dan berperan aktif dalam mewujudkan tempat-tempat umum yang sehat.
- d. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di institusi kesehatan adalah upaya untuk memberdayakan pasien, masyarakat pengunjung dan petugas untuk menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat untuk mencegah penularan penyakit di Institusi kesehatan.

- e. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di sekolah adalah upaya kegiatan untuk memberdayakan guru, siswa dan masyarakat lingkungan sekolah untuk mau melakukan pola hidup sehat dan bersih atas kesadaran sebagai hasil pembelajaran, mencegah penyakit menular dan mewujudkan lingkungan sehat.

2. Indikator PHBS di Sekolah

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat adalah upaya memberdayakan guru, siswa dan masyarakat lingkungan sekolah untuk mau melakukan pola hidup sehat dan bersih atas kesadaran sebagai hasil pembelajaran, mencegah penyakit menular dan mewujudkan lingkungan sehat. PHBS di sekolah mempunyai 8 indikator yaitu:

Tabel 2.1 Tabel Indikator PHBS Sekolah

No.	Indikator
1.	Membuang sampah pada tempatnya
2.	Melakukan kerja bakti bersama warga lingkungan sekolah
3.	Tidak merokok di lingkungan sekolah
4.	Menggunakan jamban bersih
5.	Olahraga yang teratur
6.	Mengonsumsi jajanan sehat
7.	Memberantas jentik nyamuk
8.	Mencuci tangan dengan sabun sebelum dan sesudah makan

3. Pengertian Cuci Tangan

Cuci tangan adalah salah satu perilaku hidup bersih dan sehat yang dapat dilakukan di dalam sekolah. Perilaku hidup bersih dan sehat adalah perilaku seseorang yang meningkatkan kesehatan berdasarkan kesadaran, sehingga mampu mewujudkan lingkungan yang bersih dan sehat (Notoadmojo,2007). Menurut Proverwati dan Rahmawati (2012), perilaku hidup bersih dan sehat merupakan suatu contoh pola hidup keluarga dan menjaga kesehatan keluarga yang mempunyai tingkat kesadaran masing-masing, sehingga dapat menolong kesehatannya sendiri dan berperan aktif dalam kesehatan masyarakat. Lawrence Green (1980) dalam jurnal Notoadmojo (2018) menyatakan ada tiga faktor yang mempengaruhi perilaku seseorang yaitu presdiposising

(sikap, pengetahuan, kepercayaan), enabling (fasilitas, sarana prasana) dan reinforcing (sikap dukungan orang tua, guru, petugas kesehatan).

Cuci tangan adalah tindakan kebersihan dengan cara menggosok tangan dengan sabun pada seluruh permukaan tangan kemudian dibilas dengan air mengalir (Potter, 2005 dalam Setiawan 2014). Cuci tangan pakai sabun merupakan tindakan kesehatan dalam membersihkan sela jari-jari dengan menggunakan sabun dan air mengalir agar tangan menjadi bersih dan menghilangkan kuman yang ada di tangan (KEMENKES RI, 2014). Cuci tangan pakai sabun hingga saat ini masih belum menjadi kegiatan rutin bagi masyarakat untuk melaksanakan cuci tangan khususnya pada anak-anak (Kemenkes, 2010). Cuci tangan pakai sabun merupakan salah satu permasalahan pada anak usia sekolah yang berkaitan dengan kebersihan masing-masing. Anak usia sekolah adalah waktu yang paling tepat untuk menanamkan kegiatan cuci tangan pakai sabun. Kesehatan masyarakat dan bangsa yang akan datang untuk menerapkan kebiasaan hidup sehat yang ditentukan kesehatan anak usia sekolah (Maryunani, 2012). Anak sekolah merupakan masa yang memperoleh dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh kemampuan tertentu (Azhari Erwin Agus, dkk. 2020). Cara yang paling efektif dan sederhana untuk menghilangkan kuman pada tangan yaitu dengan cara cuci tangan pakai sabun dan air mengalir (Kemenkes, 2011).

Rohmah dan Soraya (2012) Cuci tangan merupakan proses membersihkan kuman yang menempel pada tangan cara membersihkan permukaan tangan dengan sabun dan dibilas dengan air mengalir. Tangan merupakan sumber utama pembawa kuman penyakit karena tangan sering berhubungan langsung dengan mulut, hidung dan lain lain. Cuci tangan yang baik membutuhkan peralatan yaitu sabun, anti septic, air mengalir, handuk, lap, atau tisu untuk hasil yang maksimal mencuci tangan dilakukan selama 20-30 detik (Wati, 2010 dalam Setiawan 2014). Cuci tangan yang benar adalah menggunakan sabun dan air yang mengalir dengan langkah yang benar.

4. Tujuan cuci tangan

Cuci tangan bertujuan untuk menghilangkan kuman yang menempel pada tangan yang dapat ditularkan kepada orang-orang. Cuci tangan merupakan kunci dalam pencegahan penyakit menular, dengan mencuci tangan pakai sabun dan air mengalir lebih

efektif untuk menghilangkan virus atau mikroorganisme penyebab penyakit yang berada pada tangan (Rachmayanti, 2013). Sebagian orang sudah menerapkan cuci tangan pakai sabun, tetapi sebagian orang juga masih belum yang menerapkan khususnya pada anak usia sekolah. Cuci tangan memakai sabun dapat mencegah penyakit menular dan mengganggu pernafasan seperti diare, cacangan, ISPA.

5. Manfaat cuci tangan

Salah satu anggota tubuh kita yang sering menyentuh hidung dan sering berhubungan dengan mulut adalah tangan. Maka dari itu tangan adalah pembawa kuman penyakit, jika tangan kotor maka akan menyebabkan resiko terhadap masuknya kuman ke dalam tubuh. Cuci tangan pakai sabun terbukti untuk mencegah penyakit menular (Kusbiantoro, 2012). Cuci tangan yang bersih dapat membunuh kuman yang ada di tangan, dan mencegah penyakit menular seperti ISPA, diare, cacangan.

6. Penyakit yang dapat dicegah dalam mencuci tangan

Cuci tangan pakai sabun adalah kegiatan yang sangat efektif dalam mencegah penyakit menular dan membersihkan kuman penyakit dari tangan (Kemenkes RI, 2014). Cuci tangan pakai sabun dengan benar dapat mencegah penyakit seperti berikut ini:

1). ISPA

ISPA merupakan penyakit yang mengakibatkan kematian utama pada anak, kejadian penyakit batuk-pilek pada anak di Indonesia diperkirakan 3 sampai 6 kali per tahun (Fauziah, Sudarti, 2018). Cuci tangan pakai sabun dapat menghilangkan kuman penyakit yang menyebabkan gejala penyakit pernafasan batuk-pilek.

2). Diare

Diare merupakan penyakit yang menyerang pada saluran pencernaan, penderita diare biasanya akan buang air besar berkali-kali dan mengalami dehidrasi (Arif, Teguh, 2012). Tangan adalah penyebab utama terjadinya penyakit, karena tangan merupakan anggota tubuh yang sering sekali berhubungan langsung dengan mulut dan hidung.

7. Praktek cuci tangan

Kemenkes RI (2014) ada 6 langkah untuk melakukan praktek cuci tangan yaitu:

Tabel 2.2 Tabel Praktek Cuci Tangan

1.	Basahi kedua tangan dengan air mengalir, ambil sabun kemudian ratakan pada kedua telapak tangan
2.	Usap dan gosok kedua punggung tangan dan sela jari
3.	Gosok kedua telapak tangan dan sela jari
4.	Gosok punggung jari pada kedua tangan dengan posisi tangan mengunci
5.	Putar ibu jari kiri dengan memutar dalam gengaman telapak tangan dan sebaliknya
6.	Kuncupkan tangan kemudian putar-putar ujung kuku dan sebaliknya bilas dengan air bersih dan keringkan dengan lap atau tisu.

8. Konsep Media

Media adalah suatu alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Gerlach & Ely dalam Arsyad (2014:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Menurut Criticos dalam Daryanto (2013:5) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Sementara itu, Gagne' dan Briggs dalam Arsyad (2014:4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar grafik, televisi, dan komputer. Berbeda dengan Gagne dan Briggs, Hamalik dalam Arsyad (2014:19) mengemukakan

bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

9. Jenis-jenis Media

Terdapat jenis-jenis media pembelajaran, berikut merupakan jenis-jenis media pembelajaran menurut para ahli. Sadiman dkk (2012:28-81) membagi media pembelajaran menjadi 3 kelompok besar:

1. Media Grafis termasuk media visual: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/*chart*, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel, papan buletin.
2. Media Audio berkaitan dengan indera pendengaran: radio, alat perekam pita magnetik, laboratorium bahasa.
3. Media Proyeksi Diam: film bingkai (*slide*), film rangkai, *overhead* proyektor, proyektor *opaque*. *tachitoscope*, *microprojection* dengan *microfilm*.

Selanjutnya Leshin dkk dalam Arsyad (2014:79) membagi jenis-jenis media yaitu:

1. Media berbasis manusia (pendidik, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, dan lain-lain).
2. Media berbasis cetakan (buku, penuntun, buku kerja/latihan, dan lembaran lepas).
3. Media berbasis visual (buku, *charts*, grafik, peta, figur/ gambar, transparansi, film bingkai atau *slide*).
4. Media berbasis audio-visual (video, film, *slide* bersama tape, televisi).
5. Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer dan video interaktif).

Anderson dalam Ariani dkk (2010:90) menggolongkan media menjadi 10 jenis mencakup:

1. Audio yang terdiri dari kaset audio, siaran radio, CD dan telepon.
2. Cetak yang terdiri dari buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, dan gambar.
3. Audio-cetak yang terdiri dari kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis.

4. Proyeksi visual diam yang terdiri dari *overhead* transparansi (OHT) dan film bingkai (*slide*).
5. Proyeksi audio visual yang terdiri dari film bingkai *slide* bersuara.
6. Visual gerak yang terdiri dari film bisu.
7. Audio visual gerak yang terdiri dari film gerak bersuara, video/VCD, dan televisi.
8. Obyek fisik yang terdiri dari benda nyata model dan *specimen*.
9. Manusia dan lingkungan yang terdiri dari pendidik, pustakawan, dan laboran.
10. Komputer yang terdiri dari *Computer Assited Instruction (CAI)*.

10. Media Monopoli

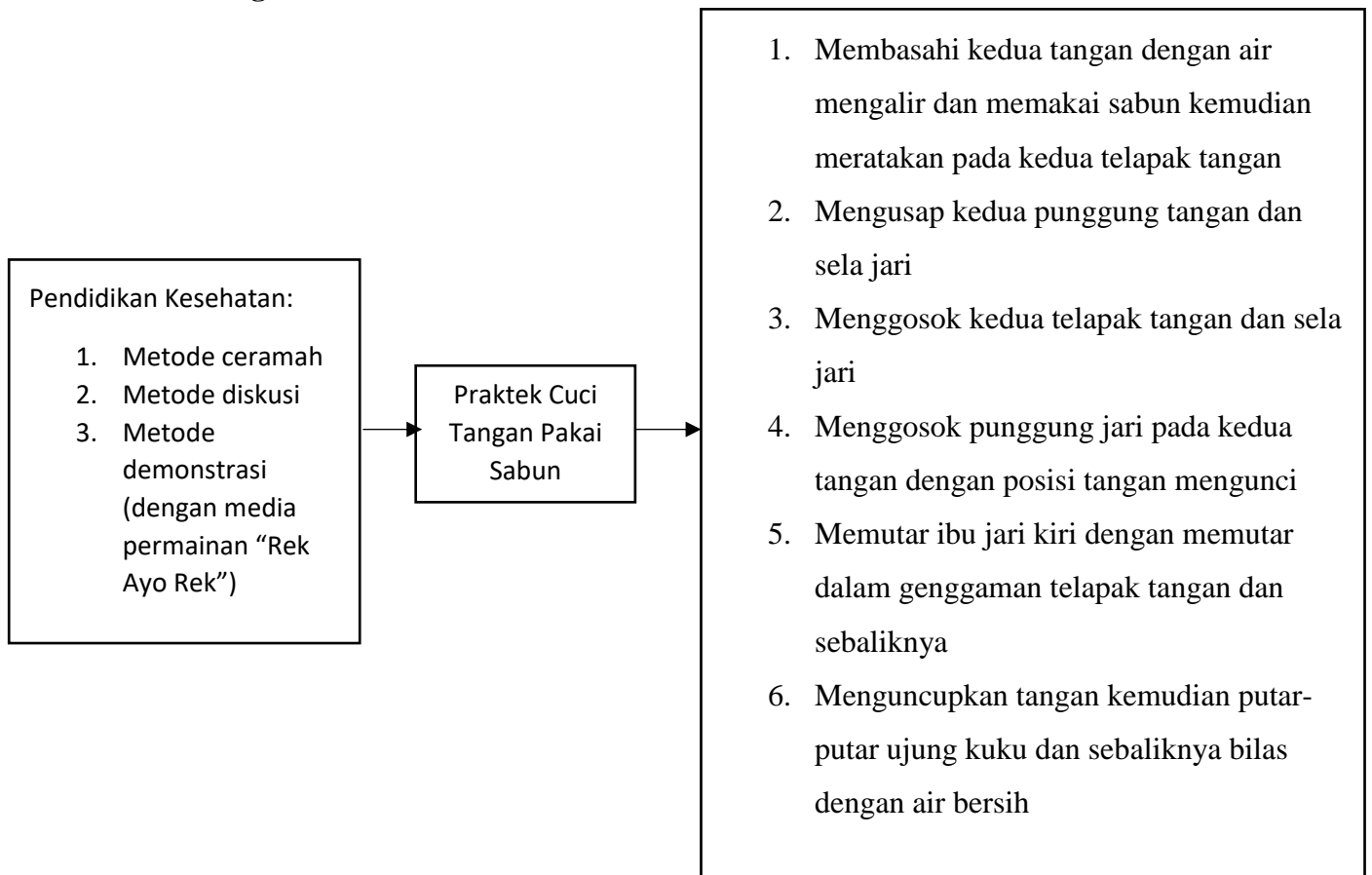
Media adalah suatu alat untuk menyampaikan isi pesan sehingga dapat dicapai tujuan belajar yang diharapkan (Santyasa, 2007). Menurut Criticos dalam Daryanto (2013:5) media merupakan komunikasi sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Menurut Saefudin dkk (2012), media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai sumber informasi dan komunikasi pada peserta didik dalam proses pembelajaran. Media monopoli ini dapat menimbulkan minat siswa untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran mereka, berbagai penelitian mengatakan bahwa ada perubahan signifikan antara media pembelajaran tanpa media dan menggunakan media pembelajaran sehingga dapat dianjurkan menggunakan media supaya hasil dalam pembelajaran sangat berkualitas (Zaman dan Eliyawati, 2010). Berdasarkan pengertian tersebut, media merupakan suatu fasilitas sebagai pengantar pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan siswa.

Permainan merupakan salah satu media yang sering digunakan dalam pembelajaran pada siswa. Sadiman dkk (2012: 75-76) mengemukakan, permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama yaitu: (1) adanya pemain (pemain-pemain), (2) adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi, (3) adanya aturan aturan main, dan (4) adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai. Berbeda dengan pendapat Sadiman dkk, Smaldino (2011:39) menyatakan bahwa permainan memberikan lingkungan

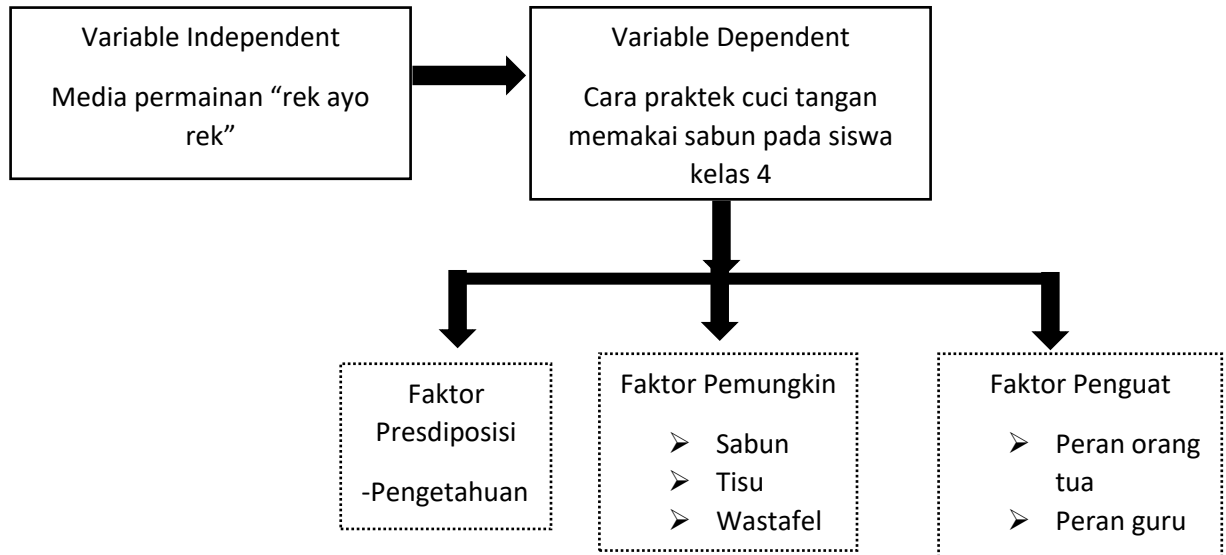
kompetitif yang di dalamnya para peserta didik mengikuti aturan yang telah diterapkan saat mereka berusaha mencapai tujuan pendidikan yang menantang. Permainan merupakan salah satu bagian dalam kehidupan anak usia remaja karena permainan dilakukan untuk hiburan dan kesenangan dalam sehari-hari, dapat digunakan sebagai alat media pendidikan pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat siswa untuk memahami pembelajaran yang akan disampaikan pemateri, maka dari itu peneliti memilih media monopoli sebagai alat pembelajaran yang menarik bagi siswa, dengan menggunakan media monopoli dapat menimbulkan suasana kegiatan belajar yang menarik, senang dan santai namun dapat memberikan banyak pengetahuan yang akan disampaikan dalam permainan. Dalam media monopoli diharapkan siswa mempunyai kemampuan secara aktif untuk mengikuti kegiatan pembelajaran karena secara umum siswa sudah mengenal permainan tersebut.

B. Landasan Teori

1. Kerangka Pikir

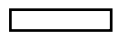


2. Kerangka Konsep



Keterangan:

Variabel dari penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel dependen dan variabel independen. Variabel independen yaitu efektivitas media monopoli dan variabel dependen yaitu cara praktek cuci tangan pakai sabun pada siswa kelas 4.

 : diteliti
 : tidak diteliti

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.

C. Hipotesis

H1 : Media permainan sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan praktek cuci tangan memakai sabun pada siswa kelas 4 di SDN Sumberagung Kecamatan Plosoklaten.

H0 : Media permainan sangat tidak efektif dalam meningkatkan kemampuan praktek cuci tangan memakai sabun pada siswa kelas 4 di SDN Sumberagung Kecamatan Plosoklaten.