

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Pendidikan/Edukasi Kesehatan**

Menurut Suprayitno & Wahid (2019) dalam Permatasari & Suprayitno (2021), pendidikan kesehatan adalah aplikasi atau penerapan pendidikan dalam bidang kesehatan. Secara operasional pendidikan kesehatan adalah semua kegiatan untuk memberikan dan meningkatkan pengetahuan, sikap, praktek baik individu, kelompok atau masyarakat dalam memelihara dan meningkatkan kesehatan mereka sendiri.

Pendidikan kesehatan merupakan proses belajar ada individu, kelompok atau masyarakat dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mampu mengatasi masalah kesehatan sendiri menjadi mandiri. Sehingga pendidikan kesehatan merupakan suatu usaha atau kegiatan untuk membantu individu, kelompok dan masyarakat dalam meningkatkan kemampuan baik pengetahuan, sikap maupun ketrampilan agar tercapai hidup sehat secara optimal (Nasution, 2004).

Jadi edukasi kesehatan merupakan suatu kegiatan atau proses memberikan pengetahuan mengenai kesehatan sehingga yang tadinya belum tahu menjadi tahu dengan tujuan meningkatkan pengetahuan sikap, praktek baik individu, kelompok atau masyarakat dalam memelihara dan meningkatkan kesehatan mereka sendiri. Pentingnya edukasi kesehatan agar dapat merubah seseorang dari segi pengetahuan, sikap maupun perilaku.

## 2. Konsep Pengetahuan

### a. Pengertian Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2014), pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengindraan terjadi melalui panca indra manusia, yakni indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga. Pengetahuan atau ranah kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (*overt behaviour*).

### b. Tingkat Pengetahuan

Tingkat Pengetahuan di dalam Domain Kognitif Pengetahuan yang tercakup dalam domain kognitif mempunyai enam tingkatan (Notoatmodjo, 2014)

#### 1) Tahu (*Know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk ke dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) sesuatu yang spesifik dan seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh sebab itu, tahu ini merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah. Kata kerja untuk mengukur bahwa orang tahu tentang apa yang dipelajari antara lain dapat menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan, menyatakan, dan sebagainya.

## 2) Memahami (*Comprehension*)

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 atau materi harus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan, meramalkan, dan sebagainya terhadap objek yang dipelajari.

## 3) Aplikasi (*Application*)

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

## 4) Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih di dalam satu struktur organisasi, dan masih ada kaitannya satu sama lain. Kemampuan analisis ini dapat dilihat dari penggunaan kata kerja, seperti dapat menggambarkan (membuat bagan), membedakan, memisahkan, mengelompokkan, dan sebagainya.

#### 5) Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis menunjuk kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.

#### 6) Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian-penilaian itu didasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada.

#### c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Tingkat Pengetahuan

Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan menurut Notoatmodjo (2014), yaitu:

##### 1) Faktor Internal

###### a) Pendidikan

Pendidikan merupakan proses mengarahkan individu terhadap perkembangan individu lain untuk keinginan tertentu

###### b) Pekerjaan

Pekerjaan adalah zona dimana individu memperoleh pengalaman dan pengetahuan secara langsung maupun tidak langsung;

c) Umur

Umur merupakan tingkat kedewasaan dan kekuatan individu dalam berpikir dan bekerja

2) Faktor eksternal

a) Lingkungan

Lingkungan merupakan keadaan di sekitar individu dan berdampak pada pertumbuhan dan perilaku individu

b) Sosial budaya

Sosial budaya merupakan norma dalam masyarakat yang mempengaruhi sikap dalam memperoleh informasi.

d. Pengukuran Pengetahuan

Berdasarkan Notoatmodjo (2018), pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang akan diukur dari subjek penelitian atau responden. Pengukuran pengetahuan dilakukan dengan wawancara atau kuesioner yang menanyakan tentang isi materi yang akan diukur dari subjek penelitian atau responden.

Cara mengukur tingkat pengetahuan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan, kemudian dilakukan penilaian nilai 1 untuk jawaban benar dan nilai 0 untuk jawaban salah. Kemudian dilakukan prosentase dengan rumus:

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah nilai yang benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100\%$$

Pengetahuan seseorang menurut Nursalam (2015) dapat diketahui dan diinterpretasikan dengan skala yang bersifat kualitatif, yaitu:

- 1) Pengetahuan baik: hasil presentase 76% - 100%
- 2) Pengetahuan cukup: hasil presentase 56% - 75%
- 3) Pengetahuan kurang: hasil presentase < 56%

### **3. Konsep Sikap**

#### **a. Pengertian Sikap**

Sikap menurut Notoatmodjo (2014) merupakan reaksi atau respon atau respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau objek. Menurut Newcomb ahli psikologi yang dikutip dari (Notoatmodjo, 2014) menyatakan sikap bahwa sikap merupakan kesiapan atau kesediaan untuk bertindak dan bukan merupakan pelaksanaan motif tertentu

#### **b. Faktor yang Mempengaruhi Sikap**

Menurut Azwar (2013) dalam (Usman dkk., 2020), faktor-faktor yang mempengaruhi sikap terhadap objek sikap antara lain:

##### **1) Pengalaman pribadi**

Untuk dapat menjadi dasar pembentukan sikap, pengalaman pribadi haruslah meninggalkan kesan yang kuat. Karena itu, sikap akan lebih mudah terbentuk apabila pengalaman pribadi tersebut terjadi dalam situasi yang melibatkan factor emosional.

## 2) Pengaruh orang lain yang dianggap penting

Pada umumnya, individu cenderung untuk memiliki sikap yang konformis atau searah dengan sikap orang yang dianggap penting. Kecenderungan ini antara lain dimotivasi oleh keinginan untuk berafiliasi dan keinginan untuk menghindari konflik dengan orang yang dianggap penting tersebut.

## 3) Pengaruh kebudayaan

Tanpa disadari kebudayaan telah menanamkan garis pengaruh sikap kita terhadap berbagai masalah. Kebudayaan telah mewarnai sikap anggota masyarakatnya, karna kebudayaanlah yang memberi corak pengalaman individu-individu Masyarakat asuhannya.

## 4) Media massa

Dalam pemberitaan surat kabar maupun radio atau media komunikasi lainnya, berita yang seharusnya faktual disampaikan secara objektif cenderung dipengaruhi oleh sikap penulisnya, akibatnya berpengaruh terhadap sikap konsumennya.

## 5) Lembaga pendidikan dan lembaga agama

Konsep moral dan ajaran dari lembaga pendidikan dan Lembaga agama sangat menentukan sistem kepercayaan tidaklah mengherankan jika pada gilirannya konsep tersebut mempengaruhi sikap.

#### 6) Faktor emosional

Kadang kala, suatu bentuk sikap merupakan pernyataan yang didasari emosi yang berfungsi sebagai semacam penyaluran frustrasi atau pengalihan bentuk mekanisme pertahanan ego.

#### c. Tingkatan Sikap

Sama halnya dengan pengetahuan, menurut (Notoatmodjo, 2014) sikap terdiri dari beberapa tingkatan, yaitu:

##### 1) Menerima (*receiving*)

Menerima diartikan bahwa seseorang (subjek) mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan (objek).

##### 2) Merespon (*responding*)

Merespon diartikan ketika seseorang memberi umpan balik terhadap suatu stimulus yang diberikan kepadanya.

##### 3) Menghargai (*valuing*)

Mengajak orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan suatu masalah adalah indikasi sikap selanjutnya.

##### 4) Bertanggung Jawab (*responsible*)

Bertanggung jawab atas segala sesuatu yang menjadi keputusannya dengan segala resiko merupakan tingkatan sikap paling tinggi.



#### d. Pengukuran Sikap

Pengukuran sikap dapat dilakukan secara langsung ataupun tidak langsung. Secara langsung dapat ditanyakan bagaimana pendapat atau pernyataan responden terhadap suatu objek. Secara tidak langsung dapat dilakukan dengan pertanyaan-pertanyaan hipotesis, kemudian ditanyakan pendapat responden (Notoatmodjo, 2012).

Salah satu aspek yang penting untuk memahami sikap dan perilaku individu adalah masalah pengungkapan (*assessment*) dan pengukuran (*measurement*) (Azwar, 2015). Dalam pernyataan sikap dapat mengatakan hal-hal yang positif atau negatif mengenai objek sikap. Skala sikap terdiri atas pernyataan sebagai berikut:

##### 1) *Favorable*

Pernyataan sikap yang berisi positif mengenai objek sikap, yaitu kalimat yang bersifat mendukung atau memihak pada objek sikap.

*Favorable* memiliki nilai item sebagai berikut:

- a) Sangat Setuju (SS) : 4
- b) Setuju (S) : 3
- c) Tidak Setuju (TS) : 2
- d) Sangat Tidak Setuju (STS) : 1

##### 2) *Unfavorable*

Pernyataan sikap yang berisi negatif mengenai objek sikap, yaitu kalimat yang bersifat tidak mendukung atau kontra pada objek sikap.

*Unfavorable* memiliki nilai item sebagai berikut:

- a) Sangat Setuju (SS) : 1
- b) Setuju (S) : 2
- c) Tidak Setuju (TS) : 3
- d) Sangat Tidak Setuju (STS) : 4

Setelah dilakukan penilaian pada setiap pernyataan, peneliti melakukan pengukuran sikap dengan menggunakan “Skala Likert” yang dikenal dengan teknik “*Summated Ratings*”. Jumlah skor yang diperoleh pada masing – masing responden kemudian dihitung dengan rumus:

$$T = 50 + 10 \frac{x - \bar{x}}{sd}$$

Keterangan :

$x$  : skor responden

$\bar{x}$  : nilai rata-rata kelompok

$sd$  : standar deviasi

Menurut Azwar (2015), skor sikap yang sudah diubah menjadi skor T akan dikategorikan sebagai berikut:

- a) Sikap mendukung, bila skor T responden  $>$  Mean T,
- b) Sikap tidak mendukung, bila skor T responden  $<$  Mean T

#### **4. Anak Usia Sekolah Dasar**

Anak usia sekolah merupakan sasaran yang strategis untuk pelaksanaan program kesehatan, karena selain jumlahnya yang besar, mereka juga merupakan sasaran yang mudah dijangkau karena terorganisir dengan baik (Kemenkes RI, 2015). Anak usia sekolah dasar adalah anak yang memiliki usia 6 hingga 12 tahun yang masih duduk di bangku sekolah

dasar dari kelas 1 sampai kelas 6. Usia sekolah dasar disebut juga periode intelektualitas, atau periode keserasian bersekolah. Selain itu, tahap usia ini disebut juga usia kelompok (*gangage*), dimana anak mulai mengalihkan perhatian dan hubungan dalam keluarga ke kerjasama antar teman dan sikap-sikap terhadap kerja atau belajar.

Adapun karakteristik anak usia sekolah dasar menurut Notoatmodjo (2012), sebagai berikut:

- a. Karakteristik siswa kelas rendah sekolah dasar usia 6-9 tahun adalah sebagai berikut:
  - 1) Adanya kolerasi positif yang tinggi antara keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani dengan prestasi sekolah
  - 2) Adanya kecenderungan memuji diri sendiri
  - 3) Suka membanding-bandingkan dirinya dengan yang lain
  - 4) 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
  - 5) Tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang ada di dalam dunianya
  - 6) Apabila tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting

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

- 1) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret
- 2) Realistik, mempunyai rasa ingin tahu dan ingin belajar
- 3) 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
- 4) 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
- 5) Pada masa ini anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah
- 6) Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama-sama
- 7) Pada permainan ini biasanya anak tidak lagi terikat kepada aturan permainan yang tradisional; mereka membuat peraturan sendiri

## **5. Sampah dan Pemilahan Sampah**

a. Pengertian Sampah

Sampah adalah sisa kegiatan sehari-hari manusia dan/atau proses alam yang berbentuk padat (Undang-Undang Nomor 18 Tahun, 2008). Sampah diartikan Kuncoro dalam Kahfi (2017) dengan pengertian yang

sedikit berbeda, yaitu bahan atau barang yang dibuang, hasil kegiatan manusia atau alam yang tidak dapat dimanfaatkan lagi karena unsur-unsur penyusunnya, atau telah dihilangkan fungsi utamanya.

Definisi sampah yang dinyatakan dalam SNI tahun 2002 dalam Kahfi (2017), yaitu sampah adalah limbah yang bersifat padat terdiri dari bahan organik dan bahan anorganik yang dianggap tidak berguna lagi dan harus dikelola agar tidak membahayakan lingkungan dan melindungi investasi pembangunan.

Sampah adalah sisa atau barang buangan yang sudah tidak digunakan dan dipakai lagi oleh pemiliknya. Sampah secara umum dibagi menjadi dua, yaitu sampah organik dan anorganik. Kedua sampah ini memiliki manfaat untuk kita, namun juga ada dampaknya untuk lingkungan. Sampah organik adalah limbah yang berasal dari makhluk hidup (alam), seperti hewan, manusia, tumbuhan yang mengalami pembusukan atau pelapukan. Sampah ini tergolong sampah yang ramah lingkungan karena dapat diurai oleh bakteri secara alami dan berlangsung cepat. Sampah anorganik adalah sampah yang berasal dari sisa manusia yang sulit untuk diurai oleh bakteri, sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama (hingga ratusan tahun) untuk dapat diuraikan (Taufiq, 2015).

## b. Jenis-jenis sampah

Menurut Sucipto (2012), sampah dipilah menjadi tiga, yaitu:

### 1) Sampah Organik

Sampah organik berasal dari makhluk hidup, baik manusia, hewan, maupun tumbuhan. Sampah organik sendiri dibagi menjadi sampah organik basah dan sampah organik kering. Istilah sampah organik basah dimaksudkan sampah mempunyai kandungan air yang cukup tinggi. Contohnya kulit buah dan sisa sayuran. Sementara bahan yang termasuk sampah organik kering adalah bahan organik lain yang kandungan airnya kecil. Contoh, sampah organik kering diantaranya kertas, kayu, atau ranting pohon, dan dedaunan kering. Sampah organik mudah terurai di alam. Selain itu sampah organik juga dapat bermanfaat untuk bahan pembuatan pupuk kompos.

### 2) Sampah Anorganik

Sampah anorganik bukan berasal dari makhluk hidup. Sampah ini berasal dari bahan yang bisa diperbaharui. Sampah yang termasuk ke dalam kategori bisa didaur ulang (recycle) ini misalnya bahan yang terbuat dari plastik, kain, kayu, dll, serta sampah lembut yaitu seperti debu dan abu. Berbeda dengan sampah organik, bahan anorganik yang rata-rata merupakan benda yang diciptakan oleh mesin sangat sulit terurai. Bahkan sampah seperti plastik baru dapat terurai di tanah selama ratusan tahun, dan sebelum terurai plastik

tersebut dapat turut merusak lingkungan. Oleh karena itu, sampah anorganik harus dipisahkan dari jenis sampah lainnya dan didaur ulang.

### 3) Sampah B3 (bahan berbahaya dan beracun)

Sampah B3 merupakan jenis sampah yang dikategorikan beracun dan berbahaya bagi manusia, hewan, atau lingkungan sekitar. Umumnya, sampah jenis ini mengandung merkuri seperti kaleng bekas cat semprot atau minyak wangi. Sampah B3 lainnya seperti sampah beling/kaca, lem, baterai bekas, aki, obat nyamuk, dll. Agar meminimalisir dampak yang mungkin ditimbulkan, sampah B3 perlu dikelompokkan secara khusus dalam satu wadah.

### c. Dampak Sampah

Menurut Gilbert dkk dalam Sutrisnawati & Purwahita (2018), ada tiga dampak sampah terhadap manusia dan lingkungan, yaitu:

#### 1) Dampak terhadap kesehatan

Sampah yang tidak ditangani dengan baik merupakan tempat berkembang dan bersarang yang baik bagi beberapa organism, seperti kuman, bakteri, lalat, kecoa, tikus yang dapat menyebabkan penyakit berbasis lingkungan.

#### 2) Dampak terhadap lingkungan

Sampah yang dibuang secara sembarangan dapat menyebabkan polusi air dan tanah. Sampah yang dibuang di selokan maupun di sungai akan menyebabkan pencemaran air yang dapat

menyebabkan gangguan bagi kehidupan berbagai organism yang hidup di sungai serta di laut.

### 3) Dampak terhadap keadaan sosial dan ekonomi

Sampah yang berserakan dapat mengurangi nilai estetika/keindahan suatu tempat. Keadaan sampah serta bau yang ditimbulkan dapat mengurangi kenyamanan serta psikologi masyarakat sekitarnya. Secara ekonomi, sampah yang tidak ditanggulangi dengan baik dapat menyebabkan adanya biaya yang tidak terduga.

#### d. Pemilahan Sampah

Salah satu langkah utama dalam pengelolaan sampah adalah *sorting* atau pemilahan. Sampah harus dipilah dan dibuang berdasarkan jenisnya agar pengelolaan sampah lebih mudah. Pemilahan Sampah menurut Peraturan Daerah Provinsi Jawa Timur Nomor 9 Tahun 2022 Tentang Pengelolaan Sampah Regional adalah kegiatan mengelompokkan dan memisahkan sampah sesuai dengan jenis, jumlah, dan/atau sifat sampah.

Tujuan pemilahan sampah adalah untuk memudahkan pembuangan dan pengolahan kembali, untuk memisahkan pembuangan sampah organik, anorganik dan B3 agar tidak tercampur karena jika bisa menjadi sarang bakteri dan menimbulkan bau tak sedap yang membuat suasana lingkungan menjadi kurang nyaman. Selain itu, juga bermanfaat untuk mengurangi tumpukan sampah serta mengurangi polusi udara.



### 1) Sampah Organik

Sampah organik mencakup sampah-sampah yang dapat terurai seperti dedaunan, ranting pohon, sisa makanan, sisa sayuran, kertas, dll.

### 2) Sampah Anorganik

Sampah ini merupakan sampah yang sifatnya lebih sulit diurai, namun dengan adanya tempat sampah khusus maka dapat mempermudah pemanfaatan sampah anorganik sebagai kerajinan daur ulang. Contohnya adalah plastik, kaleng, styrofoam, dan sebagainya

### 3) Sampah B3

Sampah B3 atau sampah dengan Bahan Berbahaya dan Beracun, seperti sampah beling/kaca, bekas parfum atau pengharum ruangan, bekas detergen, lem, baterai bekas, aki, obat nyamuk, dll. Dengan memilah sampah B3 ke kategorinya diharapkan dapat meminimalisir/menghilangkan risiko bahaya bagi petugas orange atau masyarakat.

## 6. Media Promosi Kesehatan

### a. Pengertian

Menurut Notoatmodjo (2005) dalam Jatmika et al., (2019) media promosi kesehatan adalah semua sarana atau upaya untuk menampilkan pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator, baik melalui media cetak, elektronika (berupa radio, TV, komputer dan

sebagainya) dan media luar ruang, sehingga sasaran dapat meningkatkan pengetahuannya yang kemudian diharapkan menjadi perubahan pada perilaku ke arah positif di bidang kesehatan.

b. Macam Media

Menurut Notoatmodjo (2005) dalam Jatmika et al., (2019)

1) Media Cetak

Media cetak Media cetak dapat sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan-pesan kesehatan, beberapa contohnya seperti booklet, leaflet, rubik dan poster. Booklet adalah media untuk menyampaikan pesan kesehatan dalam bentuk buku baik berupa tulisan maupun gambar. Leaflet adalah media penyampaian informasi yang berbentuk selebar kertas yang dilipat. Rubik adalah media yang berbentuk seperti 2 majalah yang membahas tentang masalah kesehatan. Kemudian poster adalah media cetak yang berisi pesan atau informasi kesehatan yang umumnya ditempel di tembok, tempat umum atau kendaraan umum.

2) Media elektronik

Media elektronik merupakan suatu media bergerak yang dinamis, dapat dilihat dan didengar dalam menyampaikan pesan-pesan kesehatan. Contoh dari media elektronik adalah TV, radio, film, video film, cassette, CD, dan VCD.

### 3) Media luar ruangan

Media luar ruangan yaitu media yang menyampaikan pesannya diluar ruangan secara umum melalui media cetak dan elektronika secara statis, misalnya papan reklame, spanduk, pameran, banner dan TV layar lebar. Papan reklame adalah poster dalam ukuran besar yang dapat dilihat secara umum di pekerjaan. Spanduk adalah suatu pesan dalam bentuk tulisan dan disertai gambar yang dibuat pada secarik kain dengan ukuran yang sudah.ditentukan.

#### c. Kriteria Media Promosi Kesehatan

Menurut Jatmika et al., (2019) kriteria media promosi kesehatan antara lain yaitu :

- 1) Technology Ketersediaan teknologi dan mudah menggunakan
- 2) Access Media promosi kesehatan harus mudah diakses oleh sasaran
- 3) Cost Petimbangan biaya yang digunakan pada media promosi kesehatan
- 4) Interractivity Menimbulkan interaksi oleh pengguna media
- 5) Organization Dukungan organisasi atau instansi
- 6) Novelty Kebaruan media yang digunakan, semakin baru media maka akan semakin menarik

#### d. Inovasi Media Promosi Kesehatan

Pada pengembangan media promosi kesehatan memiliki banyak inovasi. Menurut Jatmika et al., (2019) Inovasi tersebut diantaranya berupa :

- 1) Leaflet, poster, audio visual, flipchart, booklet, buku saku
- 2) Sms broadcast
- 3) Media sosial
- 4) Permainan, seperti permainan engklek, ular tangga, puzzle, kartu bergambar
- 5) Seni, contohnya lagu, jathilan, wayang gantung, besutan
- 6) Khotbah

## **7. Media Board Game**

### **a. Pengertian *Board Game***

Mike Scorviano dalam (Elianta dkk., 2018) Sejarah *board game* dan Psikologi Permainan, *board game* adalah jenis permainan di mana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Permainan mungkin didasarkan pada strategi murni, kesempatan, atau campuran dari keduanya dan biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai.

*Board game* biasanya sering disebut dengan permainan papan dimana orang-orang bermain menggunakan papan permainan yang seru dan menyenangkan. Tujuan utama dari *board game* bukan hanya bermain dan persaingan saja, akan tetapi mencairkan keaktifan komunikasi antar pemain dan juga mengakrabkan hubungan antar pemain (Prambudi & Yuniarta, 2020).

Board game adalah suatu jenis permainan yang salah satu komponennya adalah lembaran persegi seperti papan yang bahannya bisa bermacam-macam, tapi umumnya dari karton tebal. Monopoli, Catur, Ludo, Halma, Ular Tangga adalah beberapa contoh board game yang sudah lama dikenal (Redaksi, 2019).

*Board game* adalah media atau alat yang digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung yang berguna untuk membuat siswa fokus dalam mengikuti proses pembelajaran, *Board game* dianggap sebagai salah satu media yang menyenangkan dan dipilih untuk melatih proses berpikir kreatif anak dengan pertimbangan *board game* tidak hanya dibuat sebagai media permainan melainkan juga media pembelajaran yang menarik, menyenangkan tapi tidak terasa seperti menggurui (Ningtyas, 2023).

b. Pengertian Board Game Ular Tangga

Ular tangga adalah jenis permainan tradisional yang tergolong board game dengan papan permainan memuat gambar ular dan tangga serta terdapat sekat berupa kotak dengan nomor 1-100 (Khomsin & Rahimmatussalisa, 2021; Rekysika & Haryanto, 2019). Permainan ini menggunakan tiga peralatan, yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga, permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih. Media permainan ular tangga yang digunakan dapat disesuaikan dengan materi atau bahan ajar serta kelas agar siswa tetap mengikuti pembelajaran dengan senang, tidak bosan, dan terkesan menarik.

Dalam permainan setiap siswa memiliki kesempatan untuk mengocok dadu. Dadu berisikan nomor 1 sampai 6 dan didalam papan ular tangga terdapat kotak kecil-kecil yang didalam nya terdapat gambar ular dan tangga. Setelah mengocok dadu siswa diperbolehkan memainkan permainanya sesuai dengan nomor yang telah didapatkan (Lestari, 2021).

c. Kelebihan Board Game Ular Tangga

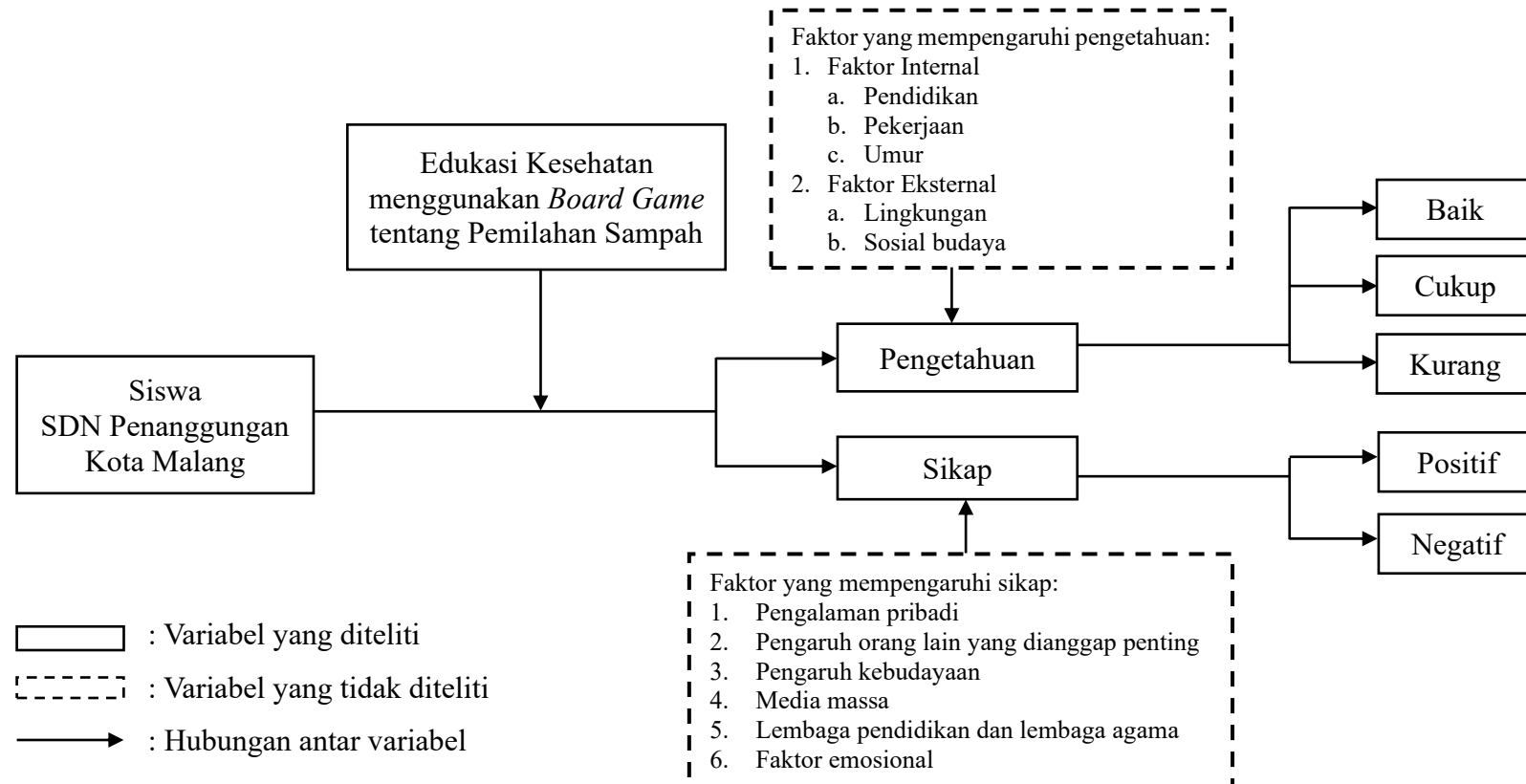
Media visual menyumbangkan kurang lebih 55% daya terima anak terhadap peningkatan pengetahuan (Arsyad, 2011). Selain itu, kelebihan permainan ular tangga yakni bisa membangun sikap juga keterampilan anak melalui Kerjasama (Ariyanto dkk., 2020). Permainan ular tangga yaitu dapat menimbulkan pola interaksi aktivitas peserta didik saat memainkan permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran dan menyebabkan permainan ini sangat disenangi oleh peserta didik (Setiani et al., 2022).

d. Kelemahan Board Game Ular Tangga

Kekurangan media permainan ular tangga, dalam media permainan ular tangga akan mengakibatkan kesulitan bagi guru akibat tidak kondusif karena kuatnya pola interaksi antar peserta didik (Setiani et al., 2022).

## B. Kerangka Konsep

Menurut Notoatmodjo (2018), kerangka konsep merupakan kerangka hubungan antar konsep-konsep yang nantinya akan diukur atau diamati pada suatu penelitian. Pada penelitian ini, kerangka konsep digambarkan seperti:



**Gambar 2.1 Kerangka Konsep Penelitian “Pengaruh Edukasi Kesehatan Menggunakan *Board Game* Terhadap Tingkat Pengetahuan dan Sikap Tentang Pemilahan Sampah Pada Siswa Sekolah Dasar di SDN Penanggungan Kota Malang”**

### C. Hipotesis

H<sub>a</sub>: Ada pengaruh edukasi kesehatan menggunakan *board game* terhadap tingkat pengetahuan dan sikap tentang pemilahan sampah pada siswa sekolah dasar di SDN Penanggungan Kota Malang