

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pendidikan Kesehatan

1. Definisi Pendidikan Kesehatan

Edukasi (pendidikan) kesehatan merupakan suatu proses belajar pada individu, kelompok, dan masyarakat dari tidak tahu tentang nilai kesehatan menjadi tahu, dari tidak mampu mengatasi masalah-masalah kesehatannya sendiri menjadi mampu. Kemampuan masyarakat dalam mencapai kesehatan secara optimal didasari oleh pengetahuan individu, kelompok, masyarakat. Pengetahuan merupakan hasil dari tahu dan ini terjadi setelah seseorang melakukan pengindraan terhadap suatu objek yang terjadi melalui indra penglihatan, penciuman, pendengaran, raba dan rasa (Notoatmodjo, 2007)

2. Tujuan Pendidikan Kesehatan

Berdasarkan batasan WHO (1954) tujuan edukasi (pendidikan) kesehatan adalah untuk mengubah perilaku orang atau masyarakat dari perilaku tidak sehat menjadi perilaku sehat. Mengingat istilah dan prinsip sehat, maka perlu kita mengetahui batasan sehat. Seperti yang dikemukakan pada UU No. 23 tentang kesehatan pada tahun 1992, yakni bahwa kesehatan adalah keadaan sejahtera dari badan, jiwa, dan sosialnya yang memungkinkan setiap orang hidup produktif secara sosial dan ekonomis (Indonesia & Indonesia, 1992). Mencapai sehat seperti

definisi tersebut maka orang harus mampu mengikuti berbagai latihan atau mengetahui apa saja yang harus dilakukan agar orang benar-benar menjadi sehat sesuai dengan batasan tersebut (Milah, 2022)

3. Ruang Lingkup Pendidikan Kesehatan

Ruang lingkup pendidikan kesehatan dapat dilihat dari berbagai dimensi (Sartika, 2022), antara lain :

a. Dimensi sasaran pendidikan

Dari dimensi ini dapat dikelompokkan menjadi tiga yakni: Pendidikan kesehatan individual dengan sasaran individu

- 1) Pendidikan kesehatan kelompok dengan sasaran kelompok
- 2) Pendidikan kesehatan masyarakat dengan sasaran masyarakat

b. Dimensi Tempat Pelaksanaan

Dapat berlangsung di berbagai tempat, misalnya:

- 1) Pendidikan kesehatan di sekolah, dilakukan di sekolah dengan sasaran murid
- 2) Pendidikan kesehatan di rumah sakit, dilakukan di rumah sakit dengan sasaran pasien atau keluarga pasien, di puskesmas, dan sebagainya.
- 3) Pendidikan kesehatan di tempat-tempat kerja dengan sasaran buruh atau karyawan yang bersangkutan

c. Dimensi Tingkat Pelayanan Kesehatan

Pendidikan kesehatan dapat dilakukan berdasarkan lima tingkat pencegahan (*five levels of prevention*) dari *Leavel and Clark*, sebagai berikut:

a. Promosi kesehatan

Dalam tingkat ini pendidikan diperlukan misalnya dalam peningkatan gizi, kebiasaan hidup, perbaikan sanitasi lingkungan hygiene perorangan, dan sebagainya

b. Perlindungan khusus (*specific protection*)

Dalam program imunisasi sebagai bentuk pelayanan perlindungan khusus ini pendidikan kesehatan sangat diperlukan terutama di negara-negara berkembang. Hal ini karena kesadaran masyarakat tentang pentingnya imunisasi sebagai perlindungan terhadap penyakit pada dirinya maupun pada anak-anak masih rendah.

c. Diagnosis dini dan pengobatan segera

Dikarenakan rendahnya pengetahuan dan kesadaran masyarakat terhadap kesehatan dan penyakit, maka sering sulit mendeteksi penyakit-penyakit yang terjadi dalam masyarakat.

d. Pembatasan cacat (*disability limitation*)

Pengobatan yang tidak layak dan sempurna dapat

mengakibatkan orang yang bersangkutan cacat atau ketidakmampuan. Oleh karena itu, pendidikan kesehatan juga diperlukan pada tahap ini.

e. Rehabilitasi (*rehabilitation*)

Setelah sembuh dari suatu penyakit, seringkali seseorang tidak mau melakukan latihan-latihan untuk pemulihannya, untuk itu diperlukan pendidikan kesehatan

4. Media Promosi Kesehatan

Media pendidikan kesehatan merupakan bentuk sarana yang digunakan untuk menampilkan suatu informasi atau pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan baik melalui media cetak, elektronik, maupun media luar ruangan. Media akan sangat membantu dalam pendidikan kesehatan agar pesan kesehatan yang disampaikan lebih jelas dan masyarakat atau sasaran dapat menerima pesan tersebut dengan jelas dan tepat. Media sangat diperlukan untuk membantu dalam menyampaikan pesan kesehatan, pemilihan media promosi kesehatan harus didasarkan pada selera sasaran, memberi dampak yang luas, dan disampaikan dengan menarik (Setiawan et al., 2017). Jenis media dibagi menjadi tiga yaitu:

a. Media Cetak

- 1) Booklet, merupakan media menyampaikan pesan kesehatan dalam bentuk buku baik berupa tulisan maupun gambar.

- 2) Leaflet, merupakan bentuk penyampaian informasi atau pesan kesehatan melalui lembaran yang dilipat. Isi informasi dapat berupa kalimat, gambar, maupun kombinasi.
 - 3) Flyer, bentuknya selebaran seperti leaflet tetapi tidak dilipat.
 - 4) Flipchart, media penyampaian pesan atau informasi kesehatan dalam bentuk lembar balik. Biasanya dalam bentuk buku dimana tiap lembar atau halaman berisi gambar peragaan dan lembaran baliknya berisi kalimat sebagai pesan atau informasi yang berkaitan dengan gambar tersebut.
 - 5) Rubrik, merupakan tulisan pada surat kabar atau majalah yang membahas suatu masalah kesehatan atau hal yang berkaitan dengan kesehatan.
 - 6) Poster, bentuk media cetak yang berisi pesan atau informasi kesehatan yang biasanya ditempel di tembok, tempat umum, dan dikendaraan umum.
 - 7) Foto yang menjelaskan informasi kesehatan.
- b. Media Elektronik
- 1) Televisi, penyampaian informasi atau pesan kesehatan melalui media televisi dapat berbentuk sandiwara, sinetron, forum diskusi atau Tanya jawab seputar masalah

kesehatan, pidato/ceramah, TV Spot, kuis/cerdas cermat, dan sebagainya.

2) Radio, penyampaian informasi atau pesan kesehatan melalui radio dapat dikemas dalam bentuk sandiwara radio, obrolan/Tanya jawab, ceramah, radio spot, dan sebagainya.

3) Video, penyampaian informasi atau pesan kesehatan melalui video.

4) Slide, dapat juga digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kesehatan.

5) Film Strip, dapat juga digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kesehatan.

c. Media Luar Ruangan

Alat bantu dengan penyampaian diluar ruangan menggunakan media cetak seperti spanduk, baliho, banner, billboard, dan papan reklame.

5. Media Ular Tangga

a. Pengertian media 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).

b. Kelebihan permainan ular tangga

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).

c. Kelemahan permainan 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. Pengetahuan

1. Definisi Pengetahuan

Menurut Notoadmodjo (2018) pengetahuan adalah hasil tahu seseorang atau hasil penginderaan manusia terhadap suatu objek melalui panca indra yang dimilikinya. Penginderaan manusia terhadap objek melalui panca indera yakni penglihatan, pendengaran, perabaan, dan penciuman rasa. Yang memengaruhi hasil pengetahuan pada waktu penginderaan tersebut yaitu intensitas perhatian dan persepsi terhadap objek. Melalui proses sensoris terutama pada mata dan telinga terhadap objek menghasilkan pengetahuan atau *knowledge*. Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang 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 (Darsini et al., 2019)

2. Tingkat Pengetahuan

Pada tahun 1956, Benjamin Samuel Bloom mengembangkan domain kognitif (*cognitive domain*) yang terdapat enam jenjang proses berpikir berdasarkan urutan dari hierarki yang paling terendah sampai pada hierarki yang paling tinggi (Kartini et al., 2022) diantaranya yaitu:

- a. Tahu (*Know*), diartikan sebagai mengingat suatu objek yang telah adasebelumnya. Untuk mengukur seseorang yang tahu terhadap objek yaitu dapat menyebutkan, menguraikan, menyatakan, mengidentifikasi, menyatakan dan sebagainya.
- b. Memahami (*Comprehention*), diartikan sebagai suatu kemampuan tidak hanya sekedar menyebutkan tetapi dapat menginterpretasikan tentang objek yang diketahuinya.
- c. Aplikasi (*Application*), diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menerapkan objek yang telah dipelajari pada kondisi sebenarnya (riil)
- d. Analisis (*Analysis*), diartikan sebagai suatu kemampuan dalam menjabarkan atau memisahkan yang kemudian dicari hubungan antar komponen dalam suatu objek atau masalah
- e. Sintesis (*Synthesis*), diartikan sebagai kemampuan dalam merangkum dari komponen pengetahuan yang diperolehnya
- f. Evaluasi (*Evaluation*), diartikan sebagai kemampuan dalam melakukan penilaian suatu materi atau objek

3. Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Faktor-faktor yang memengaruhi pengetahuan diantaranya

sebagai berikut (SITASI):

a.
1) Faktor Internal

a) Usia

Usia berpengaruh pada kemampuan pola pikir dan daya tangkap seseorang. Semakin tua usia seseorang maka kemampuan pola berpikir semakin berkembang.

b) Jenis Kelamin

Jenis kelamin adalah tanda biologis manusia yang membedakan berdasarkan kelompok laki-laki dan perempuan. Jenis kelamin mengacu pada perilaku seseorang dan mencerminkan penampilan sesuai dengan jenis kelaminnya.

c) Pengalaman

Pengalaman yaitu suatu cara dalam mendapatkan kebenaran pengetahuan dengan cara mengulang pengalaman yang telah didapatkan dalam tahap pemecahan masalah yang dihadapi di masalah.

b. Faktor Eksternal

a) Pendidikan

Pendidikan merupakan suatu proses kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan seseorang. Seseorang dengan tingkat pendidikan

tinggi akan memiliki keinginan untuk mengembangkan diri, begitupun sebaliknya apabila seseorang dengan tingkat pendidikan rendah cenderung mempertahankan tradisi yang ada sehingga tidak mengembangkan potensi yang ada padadirinya.

b) Sosial Budaya

Suatu kebudayaan didapatkan seseorang melalui hubungan dengan orang lain karena dengan hubungan tersebut seseorang mengalami proses belajar dan mendapatkan pengalaman.

c) Lingkungan

Seseorang mampu mempelajari hal-hal yang baik maupun hal buruk tergantung dimana seorang tersebut berada. Dari lingkungan seseorang mendapat banyak pengalaman yang mempengaruhi pola berfikir

d) Informasi

Informasi melalui pendidikan formal maupun nonformal dapat memberikan pengaruh pada pengetahuan seseorang. Perkembangan teknologi menyediakan berbagai macam media massa yang mampu mempengaruhi pengetahuan masyarakat terkait inovasi baru. Media Informasi yang di peroleh

akan memiliki keinginan untuk mengembangkan diri, begitupun sebaliknya apabila seseorang dengan tingkat pendidikan rendah cenderung mempertahankan tradisi yang ada sehingga tidak mengembangkan potensi yang ada pada dirinya.

e) Sosial Budaya

Suatu kebudayann didapatkanseseorang melalui hubungan dengan orang lain karena denganhubungan tersebut seseorang mengalami proses belajar dan mendapatkan pengalaman.

f) Lingkungan

Seseorang mampu mempelajari hal-hal yang baik maupun hal buruk tergantung dimana seorang tersebut berada. Dari lingkungan seseorang mendapat banyak pengalaman yang mempengaruhi pola berfikir

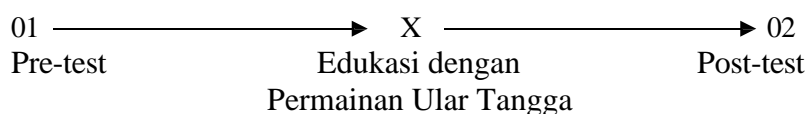
g) Informasi

Informasi melalui pendidikan formal maupun nonformal dapat memberikan pengaruh pada pengetahuan seseorang. Perkembangan teknologi menyediakan berbagai macam media massa yang mampu mempengaruhi pengetahuan masyarakat terkait inovasi baru. Media Informasi yang di peroleh dari berbagai sumber akan mempengaruhi tingkat

pengetahuan seseorang. Menurut Notoatmodjo (2018) Seseorang banyak memperoleh informasi maka ia cenderung mempunyai pengetahuan yang luas. Semakin sering orang membaca, pengetahuan akan lebih baik daripada hanya sekedar mendengar atau melihat saja (Sari & Maesaroh, 2022).

4. Pengukuran Pengetahuan

Menurut Notoadmodjo (2010) pengukuran pengetahuan dapat dilakukan melalui wawancara atau angket berisi tentang isi materi yang diukur dari subjek penelitian. Adapun pertanyaan yang dapat dipergunakan untuk pengukuran pengetahuan secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua jenis yaitu pertanyaan subjektif, misalnya jenis pertanyaan essay dan pertanyaan objektif, misalnya pertanyaan pilihan ganda, (*multiple choice*), betul-salah dan pertanyaan menjodohkan (Faot, 2019). Rumus yang digunakan untuk mengukur presentase dari jawaban yang didapat dari kuisisioner pengetahuan (Arikunto 2013), yaitu



Cara mengukur pengetahuan dengan memberikan pertanyaan – pertanyaan, kemudian dilakukan penilaian 1 untuk jawaban benar dan nilai 0 untuk jawaban salah. Penilaian dilakukan dengan cara

membandingkan jumlah skor yang diharapkan (tertinggi) kemudian dikalikan 100% dan hasilnya prosentase kemudian digolongkan menjadi 3 kategori yaitu kategori baik (76 -100%), sedang atau cukup (56 – 75%) dan kurang (<55%).

C. Penyakit Kecacingan

1. Definisi Penyakit Kecacingan

Kecacingan adalah penyakit yang disebabkan oleh cacing parasite karena faktor lingkungan atau makanan yang kurang terjaga kebersihannya. Cacingan sering kali muncul dengan gejala nyeri perut, diare, rasa gatal di anus, mual, dan muntah. Cacingan merupakan parasit manusia dan hewan yang sifatnya merugikan. Cacing merupakan agen penyebab penyakit yang sangat infeksius, terutama di negara- negara berkembang. Soil-transmit ted helminths (*STHs*), yaitu cacing gelang (*Ascaris lumbricoides*), cacing tambang (*Necator americanus* dan *Ancylostoma duodenale*) dan cacing cambuk (*Trichuris trichiura*), ialah cacing-cacing yang menginfeksi usus manusia dan ditularkan melalui tanah (Agustin et al., 2023).

2. Penyebab Penyakit Kecacingan

Faktor yang memengaruhi kejadian cacingan yaitu faktor sanitasi lingkungan dan faktor manusia. Pengawasan sanitasi air dan makanansangat penting karena penularan cacing terjadi melalui air dan makanan yang terkontaminasi. Sanitasi lingkungan dapat berupa

penyediaan air bersih, pengelolaan jamban, pengelolaan kamar mandi, dan pengelolaan limbah sedangkan faktor manusia dapat berupa higiene perorangan. Keduanya saling berhubungan yang berarti apabila melakukan higiene perorangan harus diikuti atau didukung dengan sanitasi lingkungan yang baik. Contohnya adalah mencuci tangan sebelum makan dibutuhkan air bersih yang harus memenuhi syarat kesehatan (Novianty et al., 2018)

3. Gejala Kecacingan

a. Gejala kecacingan akibat cacing gelang

Infeksi awal dari cacing gelang biasanya tidak menimbulkan gejala. Gejala baru akan disadari ketika cacing mulai berkembang dan menyerang organ paru – paru dan usus.

Adapun gejala yang ditimbulkan jika menyerang paru-paru adalah:

- 1) Sesak napas.
- 2) Mengi.
- 3) Batuk-batuk.
- 4) Gejala lain yang menyerupai *pneumonia*.

Apabila cacing menyerang usus, akan muncul gejala seperti:

- 1) Mual dan muntah.
- 2) Diare.

- 3) Nafsu makan menurun.
- 4) Penurunan berat badan.
- 5) Nyeri perut.

b. Gejala kecacingan akibat cacing kremi

Cacing kremi lebih sering menginfeksi anak-anak. Meski begitu, orang dewasa tetap berpotensi tertular infeksi cacing kremi. Gejala cacingan yang muncul akibat infeksi jenis cacing ini adalah:

- 1) Sering merasa gatal di bagian anus, terutama pada malam hari.
- 2) Nyeri, ruam, dan iritasi di sekitar anus.
- 3) Tidak nyaman saat tidur karena rasa gatal pada anus.

c. Gejala kecacingan akibat cacing tambang

Gejala yang ditimbulkan oleh infeksi cacing tambang biasanya berupa ruam pada kulit yang terasa gatal dan disertai diare. Sejumlah gejala lainnya adalah sebagai berikut:

- 1) Anemia.
- 2) Mudah lelah atau lemas.
- 3) Nyeri perut.
- 4) BAB berdarah.

- 5) Kehilangan nafsu makan
- 6) Sesak napas.
- 7) Mengi.
- 8) Batuk-batuk.
- 9) Gejala lain yang menyerupai *pneumonia*.

Apabila cacing menyerang usus, akan muncul gejala seperti:

- 1) Mual dan muntah.
- 2) Diare.
- 3) Nafsu makan menurun.
- 4) Penurunan berat badan.
- 5) Nyeri perut.

d. Gejala kecacingan akibat cacing kremi

Cacing kremi lebih sering menginfeksi anak-anak. Meski begitu, orang dewasa tetap berpotensi tertular infeksi cacing kremi. Gejala cacingan yang muncul akibat infeksi jenis cacing ini adalah:

- 1) Sering merasa gatal di bagian anus, terutama pada malam hari.
- 2) Nyeri, ruam, dan iritasi di sekitar anus.
- 3) Tidak nyaman saat tidur karena rasa gatal pada anus.

e. Gejala kecacingan akibat cacing tambang

Gejala yang ditimbulkan oleh infeksi cacing tambang biasanya berupa ruam pada kulit yang terasa gatal dan disertai diare.

Sejumlah gejala lainnya adalah sebagai berikut:

- 1) Anemia.
- 2) Mudah lelah atau lemas.
- 3) Nyeri perut.
- 4) BAB berdarah.
- 5) Kehilangan nafsu makan.

f. Gejala kecacingan akibat cacing pita

Gejala yang timbul seiring berkembangnya cacing pita di dalam tubuh manusia adalah:

- 1) Diare.
- 2) Lemas.
- 3) Penurunan berat badan.
- 4) Kehilangan nafsu makan.
- 5) Nyeri perut
- 6) Apabila menginfeksi otak dapat menyebabkan nyeri kepala, kejang, atau penurunan kesadaran.

4. Faktor resiko kecacingan

Adapun faktor resiko kecacingan seperti :

- a. Anak – anak, karena mereka lebih sering bermain di lingkungan yang terdapat tanah yang terkontaminasi, seperti kotak pasir dan taman bermain sekolah.
- b. Orang yang memiliki daya tahan ubu lemah, seperti pengidap lupus, pengidap kanker atau pengidap HIV/AIDS
- c. Tinggal di lingkungan dengan sanitasi yang buruk
- d. Kurang menjaga kebersihan diri

5. Pengobatan cacingan

Dalam melakukan pengobatan dengan mengkonsumsi obat cacing selama satu sampai tiga hari bukan hanya yang menderita penyakit cacingan yang minum obat tapi juga semua anggota keluarga agar memutus rantai penularan. Obat yang digunakan adalah albendazole, mebendazole dan pyrantel pmoat. Pemberian obat pencegahan massal cacingan dilakukan berdasarkan hasil pemeriksaan tinja. Pemberian obat cacing harus diikuti penyuluhan tentang perilaku hidup bersih dan sehat (Kementrian Kesehatan RI 2018). Pemberian obat cacing sebaiknya pada umur 1 sampai 12 tahun. Pengidapnya juga wajib menjaga kebersihan diri dan mengonsumsi makanan higienis serta matang sempurna. Jika memiliki peliharaan,

hewan tersebut juga perlu diperiksa apakah mengidap cacing atau tidak.

6. Komplikasi yang terjadi

Penyakit yang dibiarkan dan tidak ditangani dengan baik bisa menyebabkan komplikasi berikut:

- a. Malnutrisi.
- b. Anemia.
- c. Diare parah.
- d. Konstipasi berat.

Pada anak-anak, kondisi ini bisa menghambat tumbuh kembangnya. Komplikasi biasanya lebih sering terjadi pada orang dewasa yang lebih tua dan pada orang yang sistem kekebalannya tertekan.

7. Pencegahan penyakit cacingan

Ada beberapa hal yang perlu dilakukan untuk mencegah infeksi, seperti:

- a. Rutin mencuci tangan, terutama setelah menggunakan toilet, sebelum makan, atau ketika mempersiapkan makanan. Kamu juga perlu membawa handsanitizer jika sewaktu-waktu tidak tersedia air.
- b. Cuci daging, buah, dan sayur sampai bersih sebelum dimasak.

- c. Masak makanan sampai matang sempurna.
- d. Konsumsi air putih kemasan atau air putih yang matang.
- e. Berikan obat cacing pada hewan peliharaan secara rutin, terutama untuk anjing dan kucing.
- f. Segera buang kotoran hewan peliharaan di tempat sampah. Gunakan masker dan sarung tangan saat membersihkan kotoran hewan.
- g. Selalu gunakan alas kaki saat di luar ruangan.
- h. Simpan alas kaki yang kotor di luar rumah
- i. Pencegahan cacingan dengan rutin mengonsumsi obat cacing 6 bulan sekali

D. Anak Usia Sekolah

1. Definisi Anak Usia Sekolah

Anak usia sekolah yaitu anak yang berusia 6-12 tahun, yang artinya sekolah menjadi pengalaman inti anak. Periode ketika anak-anak dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan orang tua mereka, teman sebaya, dan orang lainnya. Anak memperoleh dasar-dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu terjadi pada usia sekolah. Menurut Wong 2008 dalam (Haruna et al., 2022). Anak usia sekolah merupakan masa terjadinya

banyak perubahan baik itu pada pertumbuhan maupun perkembangannya yang kemudian membentuk karakteristik dan kepribadian anak. Selain itu usia sekolah merupakan masa diaman anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan dalam menentukan keberhasilan untuk menyesuaikan diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu. Menurut Diyanti 2015 dalam (Haruna et al., 2022).

2. Karakteristik Anak Sekolah Dasar

- a. Karakteristik anak usia SD adalah bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta senang merasakan / melakukan sesuatu secara langsung. Oleh karena itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, memungkinkan siswa berpindah atau bergerak dan bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.
- b. Menurut Havighurst tugas perkembangan anak usia SD adalah sebagai berikut:
 - 1) Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik
 - 2) Membangun hidup sehat mengenai diri sendiri dan lingkungan
 - 3) Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok sebaya

- 4) Belajar menjalankan peranan social sesuai dengan jenis kelamin
- 5) Mengembangkan keterampilan dasar dalam membaca, danberhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat
- 6) Mengembangkan konsep-konsep hidup yang perlu dalamkehidupan
- 7) Mengembangkan kata hari, moral, dan nilai-nilai sebagaipedoman perilaku
- 8) Mencapai kemandirian pribadi

E. Kerangka Konsep

Menurut *Lawrence Green* dalam Notoatmodjo (2012), perilaku dipengaruhi oleh faktor utama yaitu faktor *predisposisi (predisposing factors)*: seperti pengetahuan, sikap, keyakinan, kepercayaan, faktor pemungkin (*enabling factors*): seperti sarana dan prasarana atau fasilitas untuk terjadinya perilaku kesehatan, faktor penguat (*reinforcing factors*). Perilaku itu sendiri ditentukan atau terbentuk dari tiga faktor, yakni:

1. Faktor predisposisi (*predisposing factors*).

Faktor ini dipengaruhi oleh pengetahuan dan sikap masyarakat terhadap kesehatan, tradisi, dan kepercayaan masyarakat terhadap hal-hal yang berkaitan dengan kesehatan, sistem nilai yang dianut masyarakat, tingkat pendidikan, tingkat sosial ekonomi, dan sebagainya.

2. Faktor pendukung (*enabling factors*)

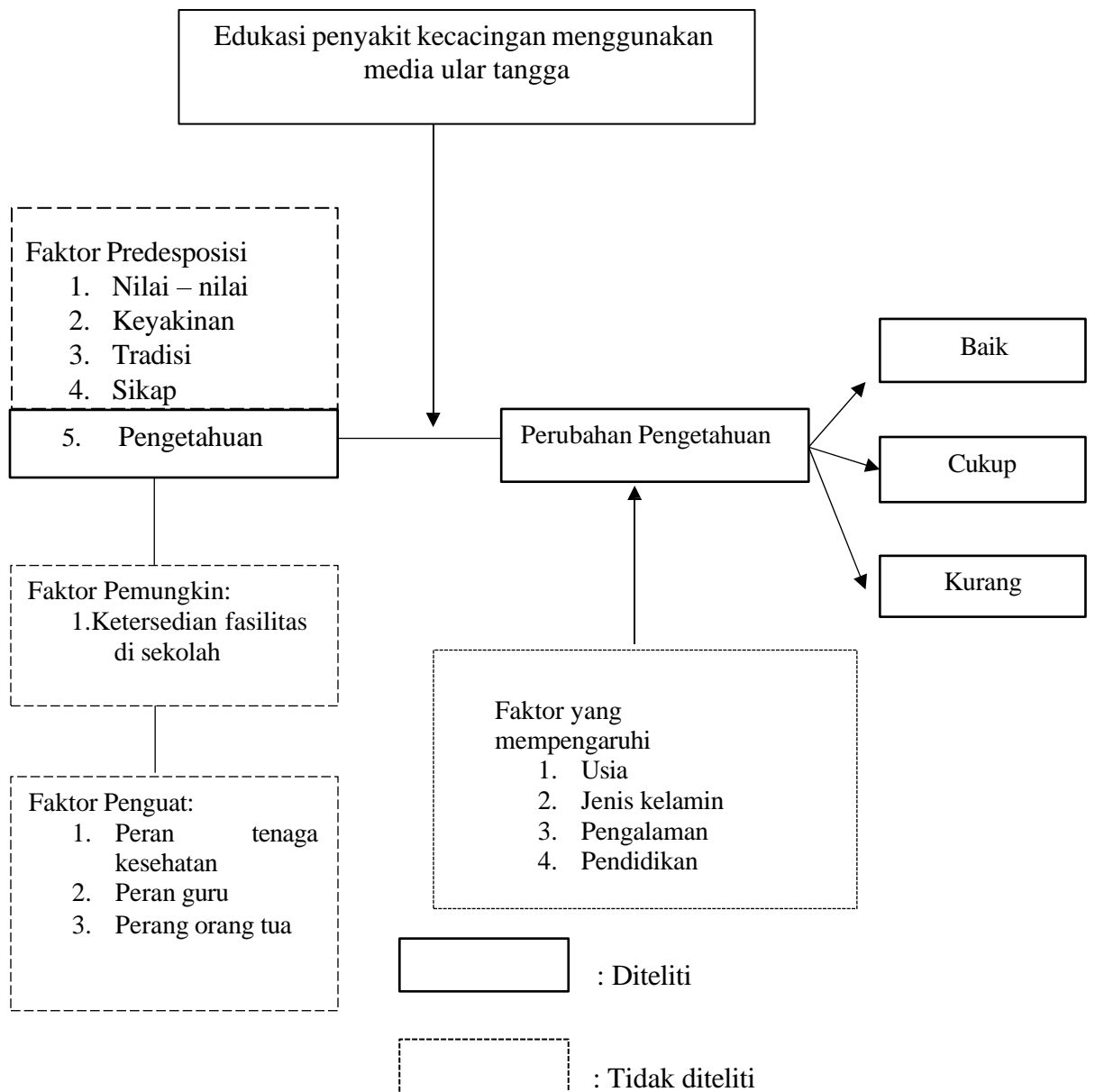
Faktor ini mencakup ketersediaan sarana dan prasarana atau fasilitas

kesehatan bagi masyarakat, misalnya air bersih, tempat pembuangan tinja ketersediaan makanan yang bergizi, dan sebagainya, termasuk juga fasilitas pelayanan kesehatan seperti puskesmas, rumah sakit (RS), poliklinik, pos pelayanan terpadu (Posyandu), pos poliklinik desa (Polindes), pos obat desa, dokter atau bidan praktik swasta, dan sebagainya.

3. Faktor Penguat (*reinforcing factors*)

Faktor ini meliputi faktor sikap dan perilaku tokoh masyarakat, tokoh agama (toga), sikap dan perilaku para petugas termasuk petugas kesehatan, termasuk juga di sini Undang-undang, peraturan-peraturan, baik dari pusat maupun pemerintah daerah, yang terkait dengan kesehatan. Masyarakat kadang- kadang bukan hanya perlu pengetahuan dan sikap positif serta dukungan fasilitas saja dalam berperilaku sehat, melainkan diperlukan juga perilaku contoh atau acuan dari para tokoh masyarakat, tokoh agama, dan para petugas, lebih-lebih para petugas kesehatan. Berdasarkan teori di atas maka, dapat dibuat kerangka konsep penelitian sebaga berikut:

Kerangka konsep ini mengacu pada teori



Gambar 2. 1 Bagan Skematik Kerangka Konsep Penelitian

F. Hipotesis Penelitian

H1 : Adanya pengaruh edukasi menggunakan permainan ular tangga sebagai upaya peningkatan pengetahuan siswa sekolah dasar dalam pencegahan kecacingan sebelum dan sesudah diberikan edukasi.