

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh bahan pembandingan serta rujukan supaya tidak terjadi keselarasan dengan penelitian ini. Oleh karena itu, dalam tinjauan pustaka ini, peneliti menuliskan hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Metode	Hasil	Perbedaan	Persamaan
1	Hasanah, (2019).	Kartu Bergambar Meningkatkan Pengetahuan, Sikap, dan Prosedur Mencuci Tangan Anak Kelas 5 Di SD Muhammadiyah 14 Balayudha Palembang Tahun 2019.	Metode penelitian pre-eksperimental dengan one grup pre-test dan posttest.	Terdapat perbedaan pengetahuan, sikap, dan prosedur cuci tangan sebelum dan sesudah dilakukan kesehatan dengan media kartu bergambar pada anak kelas 5 SD Muhammadiyah 14 Balayudha Palembang.	Peneliti meneliti tentang 8 indikator PHBS di sekolah, sedangkan penulis meneliti tentang 1 indikator PHBS di sekolah yaitu mencuci tangan.	Peneliti memakai media yang sama yaitu kartu bergambar. Metode yang digunakan sama pre-eksperimental dengan one grup pre-test dan post test.

2	Satriana (2020).	<i>The Effects Of Team Games Tournament Smart Cards Metods To The Hands washing Knowledge With Soap Among 5-6 Years Old Preschoolers</i>	Metode penelitian pra-eksperimen.	Terdapat pengaruh pengetahuan cuci tangan pakai sabun untuk anak pra sekolah meningkatkan pengetahuan setelah diberikan kartu pintar turnamen permainan beregu sebesar 10,02.	Metode yang peneliti digunakan yaitu pre eksperimental dengan total sampling, sedangkan metode yang digunakan penulis yaitu pra-eksperimental dengan sampel kelas 5 dan 6.	Peneliti juga menggunakan media kartu bergambar sebagai media edukasi
3	Kustanti, (2022).	<i>Pengaruh Media Flash card terhadap Praktik Cuci Tangan Pakaisabun dan Air Mengalir pada Orang Tua dengan Anak Berkebutuhan Khusus.</i>	Metode penelitian quasi eksperimen dan teknik purposive sampling.	Uji paired t-test menunjuk an ada pengaruh <i>flash card</i> sebagai media edukasi teradap kemampuan responden, baik pengetahuan, dan juga praktik/ keterampilan dalam memprakti kan teknik, cara dan langkah cuci tangan pakai sabun dan air mengalir (p value 0,000).	Metode yang digunakan peneliti pre-eksperimental dengan total sampling. Sedangkan penulis menggunakan metodw quasi eksperimen dengan purpose sampling dan sampelnya anak berkebutuhan khusus.	Peneliti menggunakan media yang sama yaitu <i>flash card</i> .

4	(Selvi dkk, 2021). Love Card dalam Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Anak saat Pandemi Covid-19.	Metode penelitian Eksperimen semu dengan rancangan one group pretest posttest dan pengambilan sampel dengan teknik random sampling.	Hasil nilai awal penelitian dan akhir penelitian kepada 20 orang tua, mengalami peningkatan PHBS selama belajar dengan orang tua. Penggunaan love card memberikan peningkatan PHBS pada anak usia dini.	Metode yang digunakan peneliti pre-eksperimental dengan total sampling, sedangkan penulis memakai eksperimen semu dengan random sampling.	Peneliti memakai media kartu untuk meningkatkan pengetahuan PHBS pada anak.
5	Sutriyanto, (2016). Pengaruh Permainan Kartu Kasugi Terhadap Peningkatan Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Pada Siswa.	Metode penelitian quasi eksperimental dengan rancangan non-equivalent control grup design dengan pretest-posttest control grup.	Penyuluhan kesehatan melalui permainan kartu kasugi sebanyak 3 kali berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan perilaku hidup bersih dan sehat yang sama dengan siswa yang mendapatkan 3 kali penyuluhan kesehatan melalui metode ceramah.	Metode yang digunakan peneliti yaitu pre-eksperimental dengan total sampling, sedangkan penulis memakai quasi eksperimental dengan rancangan non-equivalent.	Penelitian ini menggunakan media kartu untuk meningkatkan pengetahuan PHBS di sekolah.

B. Landasan Teori

1. Pendidikan Kesehatan

a. Pengertian Pendidikan Kesehatan

Pendidikan melambangkan segala bentuk tenaga yang dilakukan untuk merencanakan dalam memberikan pengaruh kepada orang lain, baik secara individu, kelompok maupun masyarakat, hingga

tercapailah setiap keinginan yang diinginkan oleh pendidik. Pendidikan kesehatan ialah sebuah bagian dari tindak kesehatan holistik (promosi, preventif, kuratif, dan restoratif) yang bertujuan untuk peningkatan perilaku hidup sehat (Widodo, 2014).

Pendidikan kesehatan sangat harus dilaksanakan dalam tahap pembentukan perilaku hidup bersih dan sehat. Pendidikan kesehatan yang diberikan kepada anak usia dini sangat baik, sebab tingkatan pertumbuhan otak pada anak usia dini mencapai 80%. Anak kecil juga memiliki daya ingat yang kuat, sehingga dengan adanya pendidikan kesehatan yang diberikan sejak dini akan menimbulkan kebiasaan yang baik dalam kehidupan sehari-hari (Anisa & Ramadan, 2021).

b. Tujuan Pendidikan Kesehatan

Pendidikan kesehatan dilakukan dengan berbagai macam tujuan diantaranya sebagai berikut:

- 1) Mengubah perilaku individu, keluarga dan masyarakat dalam peningkatan dan pemeliharaan perbuatan dan lingkungan yang sehat, kemudian berperan aktif upaya mencapai kesehatan yang optimal.
- 2) Menurunkan angka kesakitan dan kematian dengan mengembangkan perilaku sehat pada individu, keluarga, dan masyarakat yang selaras dengan kesejahteraan fisik, mental, dan sosial.

- 3) Mengubah cara berperilaku sebuah individu atau masyarakat dalam bidang kesehatan (Nikmah & Nadhiroh, 2017).

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media merupakan segala sarana atau yang bertujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi, media yang digunakan bisa dengan media cetak, media elektronik yaitu televisi, radio, komputer disesuaikan dengan sasaran untuk meningkatkan pengetahuan ke arah yang lebih positif terhadap kesehatan (Notoatmodjo, 2007).

Media pembelajaran merupakan pesan yang dapat merangsang pikiran, kemauan murid untuk mendorong terjadinya proses belajar dan dapat membantu memahami konsep pembelajaran (Wati, 2016).

b. Jenis-jenis media belajar

Berdasarkan fungsinya media dibagi menjadi berbagai jenis media sebagai berikut :

- 1) Media cetak, contohnya *booklet, leaflet, poster, flyer, flipchart*, suat kabar, majalah dan lain - lain.
- 2) Media eletronik, contohnya slide, radio, video, televisi, dan film strip.
- 3) Media luar ruang, contohnya billboard, megatron, spanduk, baliho, dan lain - lain.

- 4) Media permainan, contohnya permainan papan, simulasi, teka - teki, kartu (Notoatmodjo, 2010).

c. *Flash Card*

Glen Domain adalah pendiri *The Institutes for The Achievement of Human Potential* pada tahun 1955 dan mulai merintis bidang perkembangan otak anak. Glen domain adalah seorang dokter ahli bedah otak dari *Philadelphia, Pennsylvania*. Glen Domain adalah seorang terapis fisik yang sangat pelopor dalam sebuah bidang otak anak. Dia juga bekerja untuk menangani anak-anak di ratusan negara, baik di negara yang sudah maju maupun negara yang masih berkembang. Metode Glen Doman adalah media pembelajaran informasi yang merangsang pemikiran siswa, mendorong kemauan proses pembelajaran, dan membantu pemahaman konsep pembelajaran. Metode Glen Doman adalah cara belajar dengan bermain game yang merangsang perkembangan otak. Media flash card lebih baik ditulis dengan huruf merah atau latin sehingga dapat membantu menstimulasi kemampuan mengingat pada anak, tetapi harus dengan bantuan orang tua saat dilakukan proses pembelajaran (Rukmini, 2020).

Flash card yang digunakan biasanya berukuran 8 x 12 cm, dalam menghadapi sebuah kelas yang dapat terlihat seberapa besar dan kecilnya kelas tersebut, maka *flash card* juga dapat disesuaikan ukurannya sesuai dengan kebutuhan. Gambar-gambar yang disajikan dalam sebuah *flash card* tersebut merupakan kumpulan pesan yang

disediakan dan dicantumkan disetiap gambar pada bagian belakang kartu. *Flash card* atau kartu flash adalah kartu warna-warni. Penggunaan media *flash card* berdampak positif pada sikap siswa, dengan tidak adanya peningkatan yang signifikan sebelum menggunakan media *flash card*. Untuk menambahkan keahlian dalam membaca bagi anak, cara yang paling utama adalah dengan menguasai dan memahami kosakata. Tanpa jumlah kosakata yang banyak, komunikasi yang baik tidak dapat berlangsung. Anak akan memahami sesuatu dan berpartisipasi dalam lingkungannya jika semakin banyaknya informasi yang diterima oleh anak tersebut (Kasari, 2020).

1) Manfaat *Flash Card*

Flashcard memiliki beberapa manfaat terhadap pengetahuan diantaranya :

- a) *Flash card* dapat dimainkan sebagai media untuk belajar.
- b) Meningkatkan motivasi untuk belajar (partisipasi dan minat).
- c) Meningkatkan pemahaman dan konsentrasi saat pembelajaran.
- d) Meningkatkan kemampuan membaca anak.
- e) *Flash card* dapat digunakan sebagai pengembangan kemampuan bahasa pada anak (Windura, 2010).

2) Kelebihan *Flash Card*

Media *flash card* mempunyai beberapa kelebihan antara lain :

- a) Mudah untuk dibawa kemana saja karena ukurannya yang kecil dan tidak membutuhkan banyak tempat, dapat digunakan.
- b) Praktis, tidak diperlukan listrik untuk menggunakan *flash card*, dan tidak diperlukan keahlian khusus.
- c) Mudah diingat, gambar dengan teks memudahkan siswa untuk mengingat informasi yang diterimanya.
- d) Menariknya, *flash card* dapat digunakan dengan permainan seperti menemukan benda, nama tertentu yang ditempatkan di lokasi acak.
- e) Menarik dan memotivasi semangat peserta didik (Lestari, 2020).

3. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat

a. Pengertian Perilaku Hidup Bersih dan Sehat

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) merupakan seperangkat perbuatan yang diterapkan berdasarkan hasil belajar yang memungkinkan keluarga atau sekelompok orang atau masyarakat (secara mandiri) membantu diri sendiri dalam bidang kesehatan dan ikut serta untuk mencapai kesehatan dimasyarakat (Kemenkes, 2017).

b. Tujuan

Perilaku hidup bersih dan sehat bermaksud untuk menyediakan pengayaan atau pengalaman belajar atau menciptakan sebuah kondisi bagi individu, sekelompok orang, atau keluarga untuk menambah sebuah ilmu mengenai pengetahuan, sikap dan perilaku dengan

membuka saluran komunikasi, informasi dan edukasi agar masyarakat mengerti dan menyadari, serta mau dan mampu mempraktekan Perilaku Hidup Bersih dalam kehidupan sehari-hari.

c. Manfaat

Perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah bertujuan untuk memberdayakan siswa, guru, dan masyarakat yang berada di lingkungan sekolah untuk mau menerapkan dan mempraktikan pola PHBS dalam rangka menciptakan sebuah lingkungan sekolah yang bersih dan sehat. Perilaku hidup bersih dan sehat berupaya untuk menghasilkan dampak positif terhadap pemeliharaan dan peningkatan kesehatan melalui perilaku individu, kelompok atau masyarakat. Membiasakan hidup sehat memiliki banyak manfaat, tidak hanya untuk diri sendiri, tetapi juga untuk lingkungan sekitar. Misalnya, ketika kita pergi ke sekolah, kita harus membiasakan diri untuk mandi terlebih dahulu dan berpakaian rapi agar dapat menjaga kebersihan diri.

Menurut Heny Wulandari (2014), manfaat PHBS di sekolah sebagai berikut :

- 1) Ciptakan sekolah yang bersih dan sehat yang melindungi anak sekolah dan guru dari segala macam gangster dan penyakit.
- 2) Antusiasme terhadap proses belajar mengajar terus tumbuh, yang berdampak pada prestasi akademik anak sekolah.
- 3) Nama sekolah sebagai penyedia sarana pendidikan akan semakin

meningkat, sehingga mampu memikat minat orang tua (masyarakat).

- 4) Citra pemerintah di bidang kesehatan terus membaik.
- 5) Dapat menjadikan gambaran bagi sekolah ber-PHBS daerah lain.

d. Indikator

Indikator yang diterapkan dalam mengukur PHBS di sekolah sebagai acuan untuk menilai pencapaian perilaku yang diharapkan sebagai berikut: mencuci seluruh telapak tangan menggunakan sabun disertai dengan air yang mengalir, makan makanan yang sehat di sekolah, penggunaan toilet yang bersih dan sehat, olahraga teratur, beserta teratur, pemberantasan jentik nyamuk, bukan perokok, ditimbang dan diukur tinggi badannya setiap enam bulan, dibuang sembarangan.

e. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di Sekolah

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Sekolah adalah sebuah perilaku yang dilakukan oleh seluruh penghuni sekolah, baik itu siswa, guru, maupun masyarakat yang berada di lingkungan sekitar sekolah. Perilaku tersebut atas dasar pembelajaran, atas dasar kesadaran, sehingga dapat secara mandiri mencegah datangnya sebuah penyakit, meningkatkan kesehatan, dan berperan dalam menciptakan lingkungan yang sehat, efek positif.

Menurut Proverawati (2012), ada beberapa indikator PHBS di sekolah yang bisa dilakukan yaitu :

1) Mencuci Tangan Menggunakan Sabun

Mencuci tangan adalah tindakan preventif untuk melindungi tubuh dari berbagai penyakit menular. Setelah selesai membuang air besar dan air kecil, diharuskan mencuci tangan dengan menggunakan sabun sebelum bersiap makan.

Mencuci tangan yang benar tidak membutuhkan waktu yang lama minimal 40-60 detik, diantaranya :

- a) Basuh tangan menggunakan air yang mengalir, tuangkan cairan sabun ke telapak tangan, lalu usap dan gosok perlahan tangan dengan gerakan memutar.
- b) Gosok dan usap seluruh punggung tangan secara bergiliran.
- c) Bersihkan jari-jari tangan dengan cara menggosok sela-sela jari sampai bersih.
- d) Bersihkan seluruh ujung jari tangan secara bergantian dengan menggunakan posisi jari saling mengunci.
- e) Gosok dan putar kedua ibu jari secara bergantian.
- f) Letakkan ujung jari di telapak tangan, lalu gosok ringan dengan air dan keringkan (WHO, 2016).

Mencuci tangan harus dilakukan setelah melakukan kegiatan

dan waktu yang baik untuk mencuci tangan yaitu:

- a) Sebelum makan.
- b) Sesudah makan.
- c) Setelah buang air kecil.
- d) Setelah buang air besar.
- e) Setelah kegiatan olahraga.
- f) Setelah batuk dan bersin.
- g) Setelah membersihkan sampah dan kerja bakti (Kemenkes, 2017).

Mencuci tangan dapat membantu menghindari infeksi saluran pernapasan, diare, radang paru-paru, dan infeksi cacing pada kulit dan mata. Pentingnya sebuah kesadaran untuk menjaga kebersihan dengan mencuci tangan sebelum melakukan kegiatan agar terhindar dari sebaran penyakit. Demi menghilangkan sebuah kuman yang menempel bersamaan dengan kotoran pada telapak tangan, sela-sela kuku dan ruas-ruas jari, akan terasa lebih efisien jika dilakukan sebuah kegiatan untuk menghilangkannya dengan cara mencuci kedua telapak tangan disertai dengan sabun yang dibasuh dengan air mengalir (Riska, 2020).

2) Mengonsumsi Jajan Sehat

Mengonsumsi sebuah makanan sangat dianjurkan untuk memilih makanan-makanan yang bersih dan sehat tentunya. Terlebih lagi bagi anak-anak usia sekolah yang sedang dihadapkan pada proses pertumbuhan dan perkembangan. Tubuh mereka membutuhkan makanan sehat yang mengandung nutrisi. Kandungan vitamin, protein, karbohidrat, dan mineral serta serat yang cukup mampu membantu anak usia sekolah tumbuh dan berkembang lebih baik. Siswa sekolah dasar harus lebih hati-hati dalam memilih jajanan sehat di kantin sekolah. Orang tua maupun guru sama-sama memiliki tanggung jawab untuk membekali anak dengan pengetahuan memilih jajanan sehat. Sebaiknya orang tua menyiapkan anaknya agar jangan memakan makanan yang tidak mengetahui material yang dimasukkan kedalam proses pembuatannya. Oleh karena itu, demi terlaksananya sebuah kegiatan PHBS di sekolah, harus diadakan tempat makan atau kantin yang sehat, serta dilakukan sebuah pembinaan dan komitmen yang dilakukan oleh kepala sekolah beserta guru kepada pengelola kantin sekolah (Siswanto & Setiadi, 2021).

Masalah kesehatan yang sering dialami anak sekolah biasanya penyakit diare yang disebabkan karena jajanan yang sembarangan. Pada usia sekolah kebanyakan mengonsumsi jajanan yang banyak mengandung bahan pewarna untuk menarik anak sekolah, jajanan yang murah, dan biasanya makanan yang dibuat

tidak terjamin kesehatannya. Kebersihan makanan yang dikonsumsi jarang diperhatikan oleh anak sekolah maka dari itu angka kejadian diare semakin banyak salah satunya karena mengkonsumsi jajanan yang sembarangan (Fitriani, & Andriyani, 2015).

Menurut Heny Wulandari (2014), di lingkungan sekolah ada syarat - syarat untuk warung atau kantin yang harus dipatuhi sebagai berikut:

- a) Makanan yang hendak dijual haruslah dibungkus rapih dan tertutup agar terhindar dari lalat, binatang lain dan debu.
- b) Makanan yang dijual dalam bentuk kemasan diharuskan tidak rusak dan tidak melewati tanggal kadaluarsa.
- c) Tempat menyimpan makanan yang hendak dijual di stand sekolah diharus selalu bersih, terlindung dari debu dan serangga serta bebas dari bahan kimia berbahaya.
- d) Dapur atau pantry selalu dibersihkan dan memenuhi persyaratan sanitasi yang berlaku.
- e) Cuci peralatan bekas pakai dengan air keran bersih atau dalam dua wadah terpisah dengan sabun.
- f) Tempat yang digunakan untuk menyimpan setiap peralatan yang dinyatakan sudah bersih haruslah diletakan pada tempat terbebas dari kontaminasi.
- g) Fungsi dari setiap peralatan harus sesuai dengan tata cara

pengolahan dan penyajian makanan.

- h) Makanan yang disediakan oleh penjual harus dijaga kebersihannya setiap saat dan tangan harus selalu dicuci sebelum dan sesudah memasak.

Menurut Zein (2010), terdapat beberapa cara atau upaya dalam pemilihan makanan atau jajanan sehat diantaranya :

- a) Hindari makanan ringan tanpa kemasan yang dijual dalam kondisi terbuka, kotor, dan terkontaminasi.
- b) Hanya memilih dan membeli makanan atau jajanan yang terdapat pada tempat yang bersih dan terlindung dari paparan sinar matahari langsung, tertutup dari serangga, debu, hujan dan asap kendaraan bermotor.
- c) Hindarilah membeli makanan yang dibungkus atau terbungkus dengan menggunakan bungkus koran.
- d) Dianjurkan untuk membeli dan memilih makanan yang sesuai kemasannya. Boleh menggunakan kemasan plastik maupun kertas yang bersih.
- e) Pastikan untuk terhindar dari sesuatu yang mengandung bahan berbahaya yang terkandung dalam makanan, yang terasa terlalu sintetis atau makanan yang dilarang.

3) Menggunakan Jamban Bersih dan Sehat

Jamban atau toilet merupakan ruangan yang dilengkapi dengan fasilitas pembuangan kotoran manusia, termasuk tempat duduk jongkok dengan atau tanpa leher angsa (cemplung), yang dilengkapi untuk mengumpulkan dan membersihkan sampah.

Menurut Heny Wulandari (2014), berikut adalah beberapa jenis dan syarat dari sebuah jamban sehat adalah:

a) Jenis-jenis jamban sehat

(1) Jamban cemplung

Jamban cemplung adalah jamban yang penampungnya berupa lubang untuk menyimpan dan menyerap cairan feces atau feces ke dalam tanah dan menyetorkan kotoran ke dasar lubang. Jamban cemplung biasanya digunakan di tempat-tempat yang sulit air minumnya dan harus ada tutupnya agar bau tidak keluar.

(2) Jamban tangki septik (leher angsa)

Jamban tangki septik atau jamban berbentuk leher angsa, jamban tangki septik adalah septic tank kedap yang berfungsi sebagai wadah untuk proses penguraian kotoran manusia dan dilengkapi dengan osmosis. Selain itu, toilet ini dapat digunakan di daerah padat penduduk dengan volume air yang cukup karena dapat menggunakan “multiple toilet”,

yaitu satu lubang penampungan septic tank dapat digunakan oleh beberapa toilet.

b) Syarat jamban sehat

(1) Jangan terlalu dekat dengan sumber air minum sehingga sumber air minum dapat tercemar oleh kotoran dari jamban tersebut (jarak dari sumber air minum ke lubang penampungan air minimal 10 meter).

(2) Hambar atau tidak memiliki bau.

(3) Lantai tahan air dan banyak ruang.

(4) Mudah untuk dilakukan proses pembersihan dan aman untuk digunakan.

(5) Tidak ada kotoran dari hewan seperti serangga ataupun tikus.

(6) Tidak akan mencemari tanah yang berada disekitar jamban.

(7) Jamban dilengkapi dengan adanya sebuah dinding penghalang dan sebuah atap untuk melindungi dari hujan atau sinar matahari. Jamban juga harus memiliki penerangan yang cukup dan ventilasi udara yang memadai.

(8) Sediakan air, sabun dan alat pembersih.

4) Olahraga yang teratur dan terukur

Aktivitas fisik atau olahraga merupakan salah satu cara untuk menaikkan segala bentuk fungsi yang dimiliki oleh tubuh, aktivitas ini dapat membantu dalam mengelola stres, menjaga kesehatan emosional, mengelola berat badan, menjaga sistem kekebalan tubuh, dan mencegah penyakit serius. Berolahraga secara teratur atau tiga kali atau mungkin bisa lebih dalam seminggu selama minimal 30 menit. Olahraga membantu menjaga kebugaran dan kesehatan serta meningkatkan pertumbuhan anak.

Olahraga adalah aktivitas fisik dan mental yang membantu tetap sehat dan melalui olahraga pula didapatlah sebuah kekebalan tubuh untuk membantu melawan bakteri dan virus penyebab penyakit. Olahraga teratur dianggap melindungi anak-anak dari bakteri berbahaya, termasuk yang menyerang paru-paru dan saluran udara, sehingga menjaga sistem kekebalan tubuh dan membuat anak-anak tidak mudah terserang penyakit. Namun, olahraga juga harus dilakukan dalam jumlah sedang agar tidak berlebihan dan memberatkan anak (Khaeriyah & Kurniawaty, 2021).

5) Memberantas jentik nyamuk

Demam berdarah dengue (DBD), merupakan penyakit yang disebabkan oleh infeksi virus dengue. Masalah kesehatan di Indonesia salah satunya disebabkan oleh penyakit DBD. Penyakit

DBD merupakan penyakit yang ditularkan melalui gigitan nyamuk *Aedes aegypti*. Sarang Penekan (PSN) sebenarnya merupakan cara paling efektif untuk memberantas DBD. Kampanye PSN adalah proses memberantas sarang-sarang nyamuk dengan menutup, mengosongkan, dan memanfaatkan barang bekas (disebut 3M) yang masih tersedia. Kegiatan PSN3M merupakan kegiatan yang terencana, berkesinambungan dan berkelanjutan, serta merupakan kegiatan yang paling efektif untuk mencegah demam berdarah dan mewujudkan perilaku hidup bersih dan sehat (Hidayatul, 2018).

DBD dapat menyerang seluruh kalangan umur, namun sebagian besar orang yang terkena penyakit DBD berada di rentang usia dibawah 15 tahun. Siswa sekolah dasar (SD) adalah kelompok rentan terhadap penyakit salah satunya DBD maka dari itu, Pemberantasan kelambu (PSN) dibutuhkan sebuah pengetahuan dan sikap yang baik. Pengetahuan dan sikap pada seluruh siswa bisa ditingkatkan dengan cara memberikan sebuah pendidikan kesehatan. Belajar tentang PSN pada anak usia sekolah berfungsi untuk menanamkan perilaku PSN sejak dini, yang akan menjadi dasar pemikiran dan perilaku di masa depan. Pemberantasan jentik dilakukan di lingkungan sekolah sekiranya terdapat jentik-jentik nyamuk di: bak penampungan air, bak mandi, ember, vas bunga, tempat pembuangan sampah dan barang bekas atau tempat sekolah biasanya menampung air. Pemberantasan jentik di lingkungan

sekitar sekolah dilakukan melalui tata cara memusnahkan seluruh sarang nyamuk, melalui beberapa kegiatan sebagai berikut: menguras atau membersihkan dan menutup bak penampungan, mengubur barang yang sudah tidak terpakai dan menghindari gigitan nyamuk. Sekolah diharapkan bisa memberikan pengaturan untuk melaksanakan Pemberantasan Sarang Nyamuk (PSN) minimal satu minggu sekali (Siswanto & Setiadi, 2021).

6) Tidak merokok

Merokok merupakan aktivitas yang sangat berbahaya bagi kesehatan. Berbagai zat beracun diserap tubuh saat merokok. Tidak hanya bagi perokok, asap rokok juga sangat berbahaya bagi yang menghirupnya. Oleh karena itu, merokok merupakan perilaku yang dapat menimbulkan konsekuensi kesehatan (Karuniawati, 2020).

Menurut Depkes RI (2010), merokok hanya dengan menghabiskan satu puntung rokok saja dapat memancarkan lebih dari 4.000 bahan kimia yang berbahaya, seperti tar, nikotin dan karbon monoksida (CO). Jika ada salah satu penghuni sekolah yang sedang merokok terutama di dalam ruangan (perokok aktif), asap rokok yang dikeluarkan tidak hanya membahayakan dirinya sendiri, tetapi juga bagi orang-orang yang ada di sekitarnya (perokok pasif). Maka dari itu, sekolah harus bebas dari rokok dan asap rokok.

7) Membuang sampah pada tempatnya

Sekolah merujuk pada tempat yang digunakan untuk perkumpulan setiap orang yang sedang menempuh pendidikan. Sekolah, pasar, perumahan, perkantoran dan industri merupakan beberapa tempat yang menghasilkan sebagian besar sampah. Secara umum, klasifikasi sampah dapat dibedakan menjadi beberapa kategori berikut:

- a) Sampah organik adalah sampah yang mudah rusak termasuk dari perolehan sisa-sisa makanan yang dikonsumsi manusia seperti buah dan sayuran, kulit, dll.
- b) Sampah anorganik merupakan sampah yang tidak rusak seperti limbah sisa dari perkantoran, industri dan sekolah seperti kertas, kaca, logam, kayu, kain, plastik, karet dan tanah.

Sekolah menghasilkan sebagian besar sampah yang berupa sampah kering, dan ada pula yang berupa sampah yang basah. Sampah kering terutama plastik, kertas, dan logam kecil. Sedangkan serasah basah meliputi daun-daun yang berguguran dari pohon, sisa makanan dan daun pisang yang digunakan untuk mengemas makanan. Limbah adalah bahan sisa dari sebuah kegiatan yang tidak diperlukan lagi. Sampah merupakan wahana penimbunan bakteri jahat dan virus-virus yang dapat menyebabkan datangnya sebuah penyakit. Sekolah harus memfasilitasi tempat pembuangan sampah

khusus yang dibagi menjadi berbagai bentuk kegunaannya, seperti untuk sampah organik, sampah non-organik dan sampah yang berbahaya. Tempat sampah yang sudah disediakan tersebut dapat digunakan oleh siswa, guru, dan warga sekolah untuk membuang sampah secara teratur sehingga nantinya akan terhindar dari segala macam kuman. Meninggalkan sampah yang dibuang kedalam tempatnya dapat menanamkan nilai karakter cinta lingkungan (Siswanto & Setiadi, 2021).

8) Menimbang berat badan dan mengukur tinggi badan

Berat badan adalah ukuran berat badan tanpa peralatan apapun dan dengan pakaian minimal. Sedangkan badan yang tinggi merupakan bagian dari arti tinggi badan dan diukur dengan pakaian minimal tanpa peralatan apapun. Anak usia sekolah tumbuh dan berkembang sangat pesat, sehingga pertumbuhan dan perkembangan fisik secara teratur perlu dicatat. Anak-anak usia sekolah dapat ditimbang dan diukur tinggi badannya setiap 6 bulan untuk melihat seberapa cepat mereka tumbuh. Oleh karena itu, untuk mendukung kegiatan PHBS, sekolah perlu mengatur pengukuran tinggi badan dan penimbangan. Sekolah juga perlu menyediakan fasilitas untuk memperkirakan tinggi dan menimbang berat badan. Kegiatan penimbangan dan tinggi badan yang teratur dapat menentukan tumbuh kembang setiap anak sekolah (Siswanto & Setiadi, 2021).

4. Pengetahuan dan sikap

a. Pengertian pengetahuan

Pengetahuan merupakan sebuah hasil dari pandangan manusia, atau hasil pembelajaran seseorang mengenai sebuah objek melalui panca inderanya (mata, hidung, telinga, dll). Pandangan seseorang terhadap sebuah objek tertentu menimbulkan sebuah perbedaan yang timbul dan terbagi menjadi dua arah, yaitu dapat dilihat dari sisi positif dan dari sisi negatifnya. Kedua sisi tersebut dapat menimbulkan karakter seseorang, dimana jika semakin banyaknya pengetahuan yang masuk kepada diri seseorang mengenai hal atau objek positif, maka sikap orang tersebut akan menjadi lebih positif dalam menghadapi sebuah objek.

Berdasarkan dari uraian definisi di atas, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa pengetahuan merupakan sesuatu apa yang diketahui oleh seseorang dengan memperkenalkan sumber informasi, ide-ide yang diperoleh sebelumnya (baik formal maupun informal). Menurut Notoatmodjo (2007), perilaku seseorang dapat dibentuk melalui sebuah pengetahuan atau kognisi. Perilaku berbasis pengetahuan ternyata bisa bertahan lebih lama dibandingkan dengan perilaku berbasis non-pengetahuan, simpulan ini didapat dari hasil penelitian dan pengalaman. Sebelum orang mengadopsi suatu perilaku baru (*one's new behavior*), terdapat beberapa proses yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1) *Awareness* (kesadaran)

Manusia sadar dalam arti stimulus (objek) diketahui terlebih dahulu.

2) *Interest* (merasa tertarik)

terhadap rangsangan atau objek. Di sini, pose objek sudah mulai terlihat.

3) *Evaluation* (menimbang-menimbang)

Tentang apakah stimulasi itu baik untuknya.

4) *Trial*

Sikap dimana responden mulai melakukan sesuatu dengan cara yang diharapkan oleh stimulus.

5) *Adaption*

Perilaku subjek konsisten dengan pengetahuan, kesadaran, dan sikap baru terhadap rangsangan. Jika penerimaan suatu perilaku baru atau adopsi suatu perilaku melalui proses yang didasari oleh pengetahuan, kesadaran, dan sikap positif, maka perilaku tersebut akan bertahan lama. Sebaliknya, jika perilaku tersebut tidak didasari oleh pengetahuan dan kesadaran, maka perilaku tersebut tidak akan bertahan lama. Jadi pentingnya ilmu disini bisa menjadi dasar untuk merubah perilaku agar langgeng.

b. Tingkat Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2007) ada 6 tingkatan pengetahuan, yaitu :

1) Tahu (*Know*)

Tahu dapat diartikan sebagai mengingat materi yang telah dipelajari sebelumnya. Ini termasuk mengingat hal-hal tertentu dari semua materi yang dipelajari atau rangsangan yang diterima melalui penyebutan, deskripsi, definisi, dll.

2) Memahami (*Comprehention*)

Pemahaman atau memahami diartikan sebagai kemampuan menginterpretasikan objek yang diketahui dengan benar, dan mampu menginterpretasikan materi dengan benar.

3) Aplikasi (*Application*)

Aplikasi didefinisikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang dipelajari dalam situasi dunia nyata. Aplikasi dapat didefinisikan sebagai penggunaan hukum, rumus, metode, prinsip, dll.

4) Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah kemampuan menguraikan bahan menjadi komponen-komponen, tetapi masih dalam suatu struktur organisasi, masih saling berkaitan, dan dapat diwujudkan dengan menguraikan, membedakan, mengelompokkan, dsb.

5) Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis adalah kemampuan untuk menempatkan atau menghubungkan bagian-bagian menjadi bentuk utuh yang baru dengan mampu mengkonstruksi resep-resep baru.

6) Evaluasi (*Evaluation*)

Berkaitan dengan kemampuan mengevaluasi bahan penelitian berdasarkan kriteria yang ditentukan sendiri atau kriteria yang ada. Pengetahuan diukur melalui wawancara atau angket terhadap materi yang akan diukur pada subjek penelitian.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2007), faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan seseorang diuraikan sebagai berikut:

1) Pendidikan

Pendidikan merupakan sebuah upaya seseorang dalam mengembangkan watak dan kemampuan diri, baik di dalam bangku pendidikan maupun di luar sekolah, dan berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan dapat mempengaruhi proses pembelajaran, dan semakin berpendidikan seseorang, semakin reseptif orang tersebut terhadap informasi. Pendidikan yang tinggi dapat berpengaruh untuk mendapatkan informasi dari orang banyak dan media masa. Semakin banyak seseorang mendapatkan informasi yang masuk, maka semakin banyak pula pengetahuan seseorang mengenai pengetahuan

kesehatan yang diperoleh. Pengetahuan selalu dikaitkan dengan adanya sebuah pendidikan, sehingga orang yang memiliki pendidikan tinggi tentunya diharapkan memiliki pengetahuan yang lebih luas. Namun disamping itu, orang yang memiliki pendidikan rendah juga belum tentu berpengetahuan rendah.

Pendidikan formal belum tentu bisa meningkatkan pengetahuan, pengetahuan juga dapat diperoleh melalui pendidikan non-formal. Pandangan seseorang terhadap sebuah objek tertentu menimbulkan sebuah perbedaan yang timbul dan terbagi menjadi dua hal, yaitu dapat dilihat dari sisi positif maupun dari sisi negatif. Kedua sisi tersebut yang nantinya akan mempengaruhi sikap seseorang. Semakin banyak seseorang tahu mengenai aspek atau objek positif, maka semakin positif sikap seseorang tersebut dalam menghadapi objek tertentu.

2) Massa media/informasi

Informasi yang didapatkan melalui sebuah pendidikan formal dan nonformal kemungkinan bisa menimbulkan efek jangka pendek (immediate effect), kemudian akan mengakibatkan perubahan atau akan menimbulkan sebuah peningkatan pengetahuan.

Inovasi baru akan muncul seiring dengan dipengaruhi oleh kemajuan sebuah teknologi. Media masa terbagi menjadi beberapa

bentuk, seperti surat kabar, majalah, konsultasi, radio dan televisi, sebagai sarana komunikasi, berdampak signifikan terhadap keputusan masyarakat dalam menentukan keyakinan dan dalam membuat membuat opini.

Informasi sebagai sumber utamanya, media massa dapat menyebarluaskan informasi berupa nasihat-nasihat yang tentunya dapat menggiring opini kearah yang lebih baik. Dasar sebuah kognitif baru dapat terbentuk dengan adanya sebuah informasi baru mengenai sesuatu bagi pembentukan pengetahuan tentunya.

3) Sosial budaya dan ekonomi

Kebiasaan dan tradisi sering kali dikerjakan oleh seseorang yang tanpa pertimbangan terlebih dahulu, apakah yang dilakukan itu baik atau buruk. Status sosial ekonomi bisa mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang. Karena dengan status ekonomi seseorang dapat membatasi sebuah ketersediaan fasilitas yang diperlukan dalam sebuah kegiatan tertentu.

4) Lingkungan

Lingkungan merupakan sesuatu hal yang berada disekeliling individu, termasuk lingkungan fisik, biologis, dan sosial. Individu yang berada dalam lingkungan tersebut dapat memperoleh masukan mengenai pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan sekitar.

Proses tersebut dapat terjadi melalui interaksi timbal balik antara setiap orang dan merespon sebagai bentuk pengetahuan.

5) Pengalaman

Pengalaman adalah sebagian dari beberapa cara dalam mendapatkan sebuah pengetahuan, baik melalui pengalaman pribadi ataupun berdasarkan pengalaman orang lain. Melalui sebuah pengalaman maka didapatkan sebuah kebenaran dari pengalaman tersebut.

6) Usia

Usia mempengaruhi kognisi dan keadaan pikiran seseorang. Semakin tua seseorang, semakin kuat penguasaan dan keterampilan berpikirnya, dan semakin baik pengetahuan yang dimiliki. Di usia paruh baya (usia 41-60), seseorang hanya mempertahankan prestasi masa dewasa. Pada saat yang sama, usia tua (>60 tahun) tidak lagi produktif dan hanya bisa menikmati buah dari pencapaiannya. Semakin tua seseorang, semakin pintar dalam menemukan lebih banyak informasi yang meningkatkan pengetahuannya (Cuwin, 2009).

Perkembangan hidup dapat terjadi melalui dua sikap tradisional yaitu:

- (a) Semakin tua seseorang, semakin bijaksana, semakin banyak informasi yang akan ditemukan, dan semakin banyak hal

yang akan dilakukan, sehingga meningkatkan pengetahuannya.

(b) Ketidak mampuan untuk mengajarkan keterampilan baru kepada orang dewasa yang lebih tua karena kemunduran fisik dan mental. IQ dapat diperkirakan menurun seiring bertambahnya usia, terutama dalam beberapa kemampuan lain seperti kosa kata dan akal sehat. Beberapa teori menunjukkan bahwa IQ seseorang menurun dengan cepat seiring bertambahnya usia.

d. Pengukuran Pengetahuan

Pengukuran pengetahuan seseorang bisa didapatkan melalui hasil wawancara maupun kuesioner yang menanyakan kepada subjek atau responden mengenai isi dari sebuah materi yang menjadi tolak ukur. Di bawah ini merupakan tingkatan dari sebuah kedalaman ilmu yang ingin diketahui dan diukur (Nursalam & Efendi, 2008) :

- 1) Tingkatan pengetahuan baik bila skor > 76 %-100 %
- 2) Tingkat pengetahuan cukup bila skor 56 %-75 %
- 3) Tingkat pengetahuan kurang bila skor <55 %

e. Sikap

Menurut Notoatmodjo (2007), sikap dibagi menjadi beberapa tahapan, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Menerima (*receiving*) merupakan suatu subjek yang menstimulus objek yang diberikan.

- 2) Merespon (*responding*) merupakan jawaban dari suatu pertanyaan dengan membereskan tugas yang sudah diberikan.
- 3) Menghargai (*valuating*) merupakan ajakan kepada setiap orang untuk berdiskusi mengenai sebuah permasalahan bersama-sama.
- 4) Bertanggung jawab (*responsible*) merupakan bentuk komitmen dari segala sesuatu yang telah diambil.

5. Anak sekolah

a. Pengertian anak sekolah

Anak usia sekolah merupakan seorang anak dengan jarak usia antara 6 sampai 12 tahun. Artinya berada pada usia sekolah dengan inti pengalaman anak. Masa dimana seorang anak memiliki tanggung jawab atas dirinya sendiri yang berhubungan dengan orang lain, baik itu dengan orang tuanya, teman-temannya atau yang lainnya. Usia sekolah berarti bahwa seorang anak memperoleh pembelajaran mengenai dasar-dasar untuk berhasil menyesuaikan diri dengan kehidupan dewasa (Wong, 2009).

Anak sekolah juga dianggap sebagai masa intelektual atau harmoni sekolah. Anak-anak berusia 6-7 tahun dianggap cukup dewasa untuk mendaftar. Sekolah dasar mencakup kelas bawah (usia 6-9) dan kelas atas (usia 10-12) (Depkes RI, 2008).

Dari pengertian anak usia sekolah, dapat disimpulkan bahwa

anak usia sekolah merupakan anak dengan rentang usia 6 sampai 12 tahun yang memiliki tahap usia pengalaman inti yang memungkinkan anak memperoleh dasar-dasar adaptasi di masa depan.

b. Perkembangan anak sekolah

Perkembangan merupakan proses perubahan seseorang yang dimulai saat pembuahan dan berlanjut sampai sepanjang hidup. Proses mental dapat diorientasikan berdasarkan perkembangan, sedangkan peningkatan ukuran dan bentuk dapat diorientasikan berdasarkan pertumbuhan. Pertumbuhan bersifat biologis ketika perkembangan dikaitkan dengan fungsi. Misalnya, jika terdapat sebuah perubahan naik turun pada kehidupan dari lahir sampai meninggal dalam perkembangan. Namun dalam proses pertumbuhan, pertumbuhan seseorang mulai dari tinggi badan dan lainnya akan dimulai pada saat lahir, dan proses pertumbuhan akan berhenti pada usia 18 tahun (Desmita, 2009).

Komponen yang terdapat dalam proses perkembangan adalah sebagai berikut:

- 1) Perkembangan kognitif merupakan aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pemahaman (knowledge), yaitu bagaimana setiap orang individu dapat belajar dan berfikir tentang lingkungan yang berkaitan dengan proses mental. Perkembangan kognitif juga digunakan dalam psikologi untuk menggambarkan semua aktivitas

mental yang berkaitan dengan persepsi, pemikiran, ingatan, dan pemrosesan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan, atau semua proses mental yang terkait dengan individu. Selain berhubungan dengan individu, mereka juga mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, mengevaluasi dan memikirkan lingkungannya (Desmita, 2009). Salah satu lembaga yang dapat mempengaruhi pembentukan perilaku seseorang adalah sekolah. Faktor yang diberikan oleh kepemimpinan kepala sekolah dapat mempengaruhi situasi sekolah selain komitmen para guru, fasilitas yang disediakan sekolah selama proses pembelajaran dan disiplin sekolah. Selain penciptaan disiplin, yaitu kebiasaan belajar siswa, kemampuan pengendalian diri.

- 2) Perkembangan moral, pada akhir masa kanak-kanak 6-12 tahun, penalaran moral anak berada pada level II, yaitu moralitas konvensional pada level konvensional, dimana individu memaksakan standar tertentu, tetapi standar tersebut ditetapkan oleh orang lain, seperti orang tua atau pemerintah (Soetjiningsih, 2012). Perkembangan moral pada masa kanak-kanak selanjutnya adalah sebagai berikut:

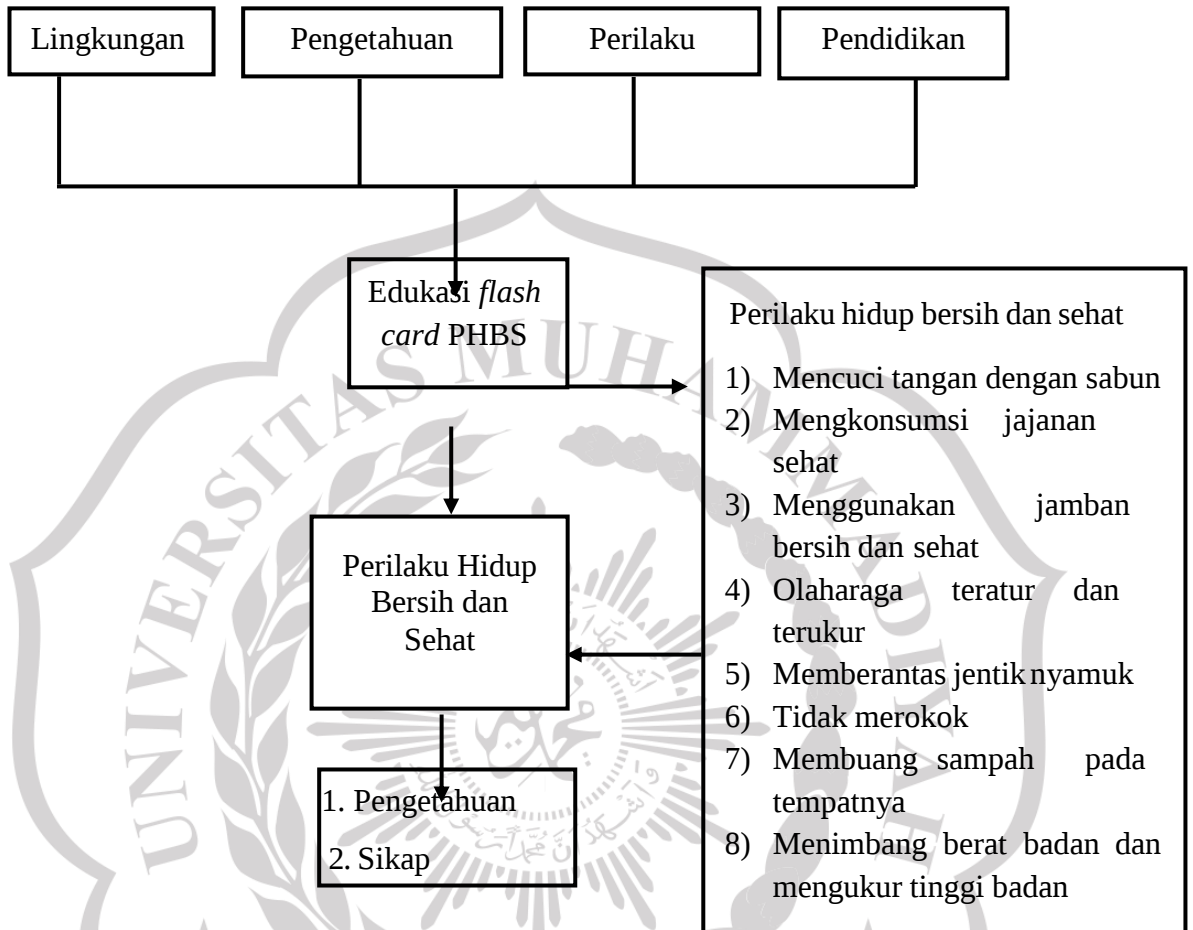
- a) Anak-anak melakukan hal-hal baik bukan untuk kepuasan fisik, tetapi kepuasan psikologis melalui persetujuan sosial.

- b) Lingkungan lebih luas, dan aturan moral sangat ditentukan oleh norma-norma yang terkandung dalam kelompok.
 - c) Usia sekitar 10-12 tahun, akrab dengan konsep-konsep moral seperti kejujuran, keadilan, kehormatan dan sebagainya.
 - d) Baik dan jahat, baik dan jahat, dari sudut pandang motif untuk melakukan sesuatu.
- c. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak
- 1) Faktor genetik, yang dapat dijelaskan sebagai karakteristik biologis individu yang diwariskan atau ditransfer dari kedua orang tua kepada anak, atau karakteristik biologis individu yang dibawa saat lahir tidak diwariskan dari kedua orang tua.
 - 2) Faktor lingkungan merupakan faktor penting yang mempengaruhi perkembangan anak. Faktor lingkungan secara kasar dibagi menjadi faktor prenatal dan faktor postnatal. Lingkungan postpartum secara umum dapat dibagi menjadi lingkungan biologis (ras/etnis, jenis kelamin, usia, nutrisi, perawatan kesehatan, kerentanan penyakit, penyakit kronis, fungsi metabolisme, hormon), lingkungan fisik (cuaca, musim, kondisi geografis). negara), wilayah, fasilitas kesehatan, kondisi rumah, radiasi), lingkungan psikososial (stimulasi, motivasi, penghargaan dan hukuman, kelompok sebaya, stres, sekolah) dan lingkungan rumah (Candrasari, 2017).

d. Faktor-faktor yang memengaruhi perilaku anak

- 1) Salah satu lembaga yang dapat mempengaruhi pembentukan perilaku seseorang adalah sekolah. Faktor dari kepemimpinan kepala sekolah dapat mempengaruhi situasi sekolah selain komitmen para guru, fasilitas yang disediakan sekolah selama proses pembelajaran dan disiplin sekolah. Selain penciptaan disiplin, yaitu kebiasaan belajar siswa, kemampuan pengendalian diri.
- 2) Keluarga adalah lingkungan utama di mana seorang anak berkembang. Usia anak 4 sampai 5 tahun diyakini sebagai awal dari proses pengenalan diri dimulai dengan mengetahui jenis kelamin, pada proses ini peranan orang tua sangat diperlukan. Jika selama proses pengenalan diri tidak sesuai dengan yang diharapkan, maka mengakibatkan proses pengenalan diri yang salah.
- 3) Abad ini merupakan zaman informasi yang ditandai dengan pesatnya perkembangan bidang teknologi informasi. Selain menghadirkan keseruan yang menarik juga wawasan yang luas. Perkembangan media elektronik saat ini yang mempengaruhi anak-anak dan remaja penuh dengan program dan berita yang kurang mendidik. Dikhawatirkan dengan adanya program-program yang kurang mendidik tersebut dapat merubah nilai-nilai kehidupan yang tidak sesuai dengan kaidah kehidupan yang sudah ada.

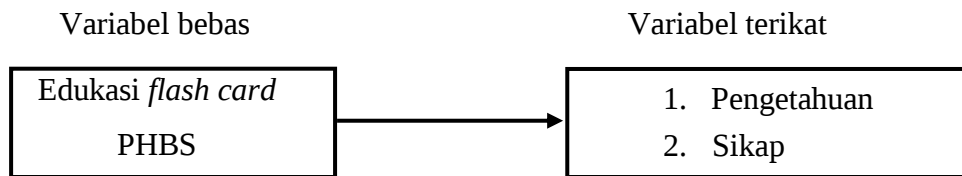
C. Kerangka Teori



Gambar 2.1 Kerangka Teori

Sumber : Notoatmodjo (2010), Proverawati (2012).

D. Kerangka Konsep

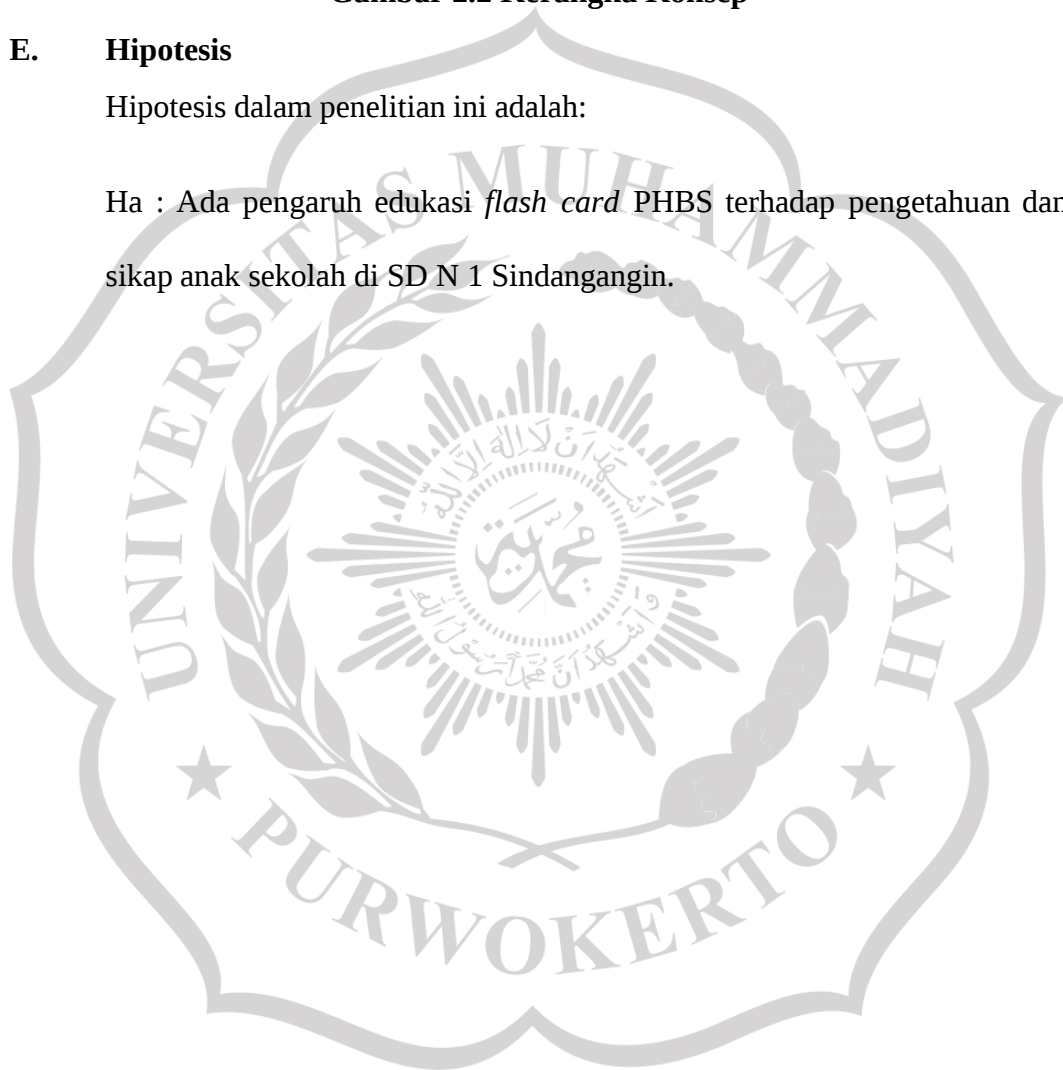


Gambar 2.2 Kerangka Konsep

E. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha : Ada pengaruh edukasi *flash card* PHBS terhadap pengetahuan dan sikap anak sekolah di SD N 1 Sindangangin.



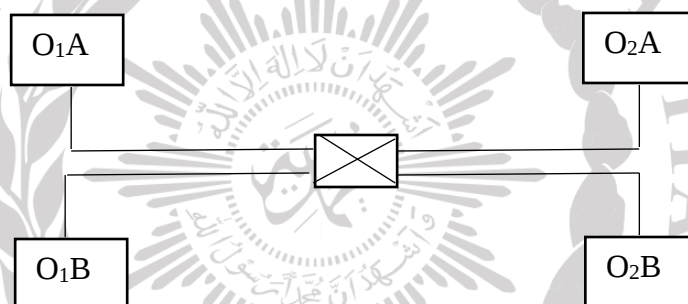
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental with One Grup Pre and Posttest without Control Group*. Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dampak dari pengaruh edukasi flash card PHBS terhadap pengetahuan dan sikap anak usia sekolah di SD N 1 Sindangangin.

Berikut ini adalah gambaran skema penelitian yang akan di lakukan:



Keterangan:

O₁ A = Hasil pretest pengetahuan PHBS (sebelum diberikan edukasi).

O₂ A = Hasil posttest pengetahuan tentang PHBS (setelah di berikan edukasi).

X = Intervensi/ pemberian edukasi.

O₁ B = Hasil pretest sikap PHBS (sebelum diberikan edukasi).

O₂ B = Hasil posttest sikap tentang PHBS (setelah di berikan edukasi).

B. Populasi, Sampel Dan Teknik Sampling

1. Populasi

Populasi adalah bidang umum yang terdiri dari subjek atau objek karakteristik yang peneliti pelajari dan menarik kesimpulan seperti yang ditentukan (Sugiyono, 2014). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas 1-3 siswa SD N 1 Sindangangin sebanyak 70 orang.

2. Sampel

Sampel adalah bagian yang diambil dari keseluruhan subjek penelitian dan dianggap dapat mewakili seluruh populasi, sedangkan himpunan adalah mewakili seluruh populasi sebanyak mungkin (Notoatmodjo, 2012). Sampel dalam penelitian sebanyak 70 orang.

3. Teknik sampling

Teknik pengambilan sampel paada penelitian dilakukan dengan mengadopsi teknik total sampling. Total sampling adalah mengambil sampel di mana ukuran sampel sama dengan populasi (Sugiyono, 2014). Jadi dari uraian diatas, teknik penarikan sampel yang digunakan sebanyak 70 orang di SD N 1 Sindangangin.

C. Lokasi Dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah tempat dilakukannya penelitian. Pengambilan data penelitian ini dilakukan di SD N 1 Sindangangin.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan pada bulan Juli 2022.

D. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2014), variabel adalah atribut atau kualitas atau nilai dari seseorang, objek, atau aktivitas yang memiliki beberapa variasi dan ditentukan dan disimpulkan oleh seorang peneliti. Penelitian dilakukan dengan menggunakan dua variabel yakni variabel independen dan variabel dependen:

1. Variabel Independen

Variabel independen adalah variabel perangsang, predictor, antecedent. Variabel dependen sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang menyebabkan variabel terikat (variabel terikat) berubah atau muncul (Sugiyono, 2014). Variabel independent pada penelitian ini adalah edukasi *flash card* PHBS.

2. Variabel Dependen

Variabel dependen atau sering disebut juga dengan sebutan variabel terikat. Variabel terikat adalah variabel yang ditentukan oleh variabel bebas atau menjadi hasil (Sugiyono, 2014). Variabel dependen pada penelitian ini adalah pengetahuan dan sikap.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan sebuah definisi yang dipakai untuk mengetahui dan mengukur setiap variabel dalam sebuah penelitian (Notoatmodjo, 2010). Definisi operasional dalam penelitian ini yaitu :

Tabel 3.1 Definisi Operasional

Variabel	Definisi variabel	Alat ukur	Hasil ukur	Skala
Karakteristik responden	Keragaman responden	Kuesioner		
- Usia	- Kurun waktu hidup sejak seseorang dilahirkan		- Ditentukan dengan satuan	- Rasio
- Jenis kelamin	- Perbedaan antara perempuan dan laki-laki		- Laki-laki dan perempuan	- Nominal
- Kelas	- Tingkatan seseorang belajar		- Ditentukan dengan angka dan presentase	- Ordinal
Variabel bebas	Pendidikan kesehatan menggunakan media kartu yang berisi materi tentang PHBS.	Observasi	Sebelum dan Sesudah	Nominal
Edukasi	flash card tentang PHBS			
Variabel terikat	Pengetahuan siswa SD adalah kemampuan siswa untuk memahami dan mengetahui materi yang sudah diberikan.	Kuisisioner	Pretest -post test	Ordinal
- Pengetahuan			Baik, jika skor >50 %	
- Sikap	Kemampuan menyikapi PHBS.		Kurang baik, jika skor <50%	

F. Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian yaitu berkaitan dengan metode pengumpulan data (Sugiyono, 2014).

1. Pendidikan kesehatan

Pendidikan merupakan segala bentuk upaya yang dilakukan untuk merencanakan dalam mempengaruhi orang lain, baik secara individu, kelompok maupun masyarakat, dengan tujuan mengubah dan