

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengetahuan

1. Definisi

Pengetahuan adalah hasil dari tahu yang terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia, yakni indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Pengetahuan manusia sebagian besar diperoleh melalui mata dan telinga (Notoatmodjo S, 2012).

2. Ranah Pengetahuan

Anderson dan Krathwohl (2002) melakukan revisi mendasar atas klarifikasi pengetahuan berdasarkan taksonomi bloom sebagai berikut:

a. Mengingat (C1)

Mengingat diartikan sebagai proses kognitif paling rendah tingkatannya. Kategori ini mencakup dua macam yaitu mengenali (*recognizing*) dan mengingat.

b. Memahami (C2)

Memahami diartikan sebagai peserta didik dituntut untuk bisa menunjukkan bahwa mereka telah mempunyai pengertian yang memadai untuk mengorganisasikan dan menyusun materi-materi yang telah diketahui.

c. Menerapkan (C3)

Menerapkan diartikan sebagai penggunaan suatu prosedur guna menyelesaikan masalah atau mengerjakan tugas. Kategori ini

mencakup dua macam proses kognitif yaitu menjalankan dan mengimplementasikan.

d. Menganalisis (C4)

Menganalisis diartikan sebagai analisis menguraikan suatu permasalahan atau objek ke unsur-unsur dan menentukan bagaimana saling keterkaitan antara unsur-unsur tersebut.

e. Mengevaluasi (C5)

Mengevaluasi diartikan sebagai suatu pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar yang ada. Ada dua macam proses kognitif yang tercakup dalam kategori ini yaitu memeriksa dan mengkritik.

f. Mencipta (C6)

Menciptakan diartikan sebagai menggabungkan beberapa unsur menjadi suatu bentuk kesatuan. Ada tiga macam proses kognitif yang tergolong dalam kategori ini yaitu membuat, merencanakan, memproduksi dan menggugah.

Dalam menginterpretasikan revisi ranah pengetahuan tersebut, secara logika adalah sebelum seseorang berkreasi atau menciptakan sesuatu, maka yang harus dilakukan adalah mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi terlebih dahulu.

Tabel 2.1
Kata kerja Operasional, Taksonomi Bloom berdasarkan Hasil Revisi
Anderson untuk Ranah Pengetahuan

Mengingat	Memahami	Menerapkan	Menganalisis	Menilai	Menciptakan
Memilih	Menggolongkan	Menerapkan	Menganalisis	Menghargai	Memilih
Menguraikan	Mempertahankan	Menentukan	Mengkategorikan	Mempertimbangkan	Menentukan
Mendefinisikan	Mendemonstrasikan	Mendramatisasikan	Mengelempokan	Mengkritik	Menggabungkan
Menunjukkan	Membedakan	Memperkirakan	Membandingkan	Mempertahankan	Mengombinasikan
Memberi tabel	Menerangkan	Mengelola	Membedakan	Membandingkan	Mengarang
Memberi daftar	Mengekspresikan	Mengatur	Mengunggulkan		Mengkontruksi
Menempatkan	Mengemukakan	Menyiapkan	Mendiversivikasikan		Membangun
Memadankan	Memperluas	Menghasilkan	Mengidentifikasi		Menciptakan
Mengingat	Memberi contoh	Memproduksi	Menyimpulkan		Mendesain
Menamakan	Menggambarkan	Memilih	Membagi		Merancang
Mengilangkan	Menunjukkan	Menunjukkan	Merinci		Mengembangkan
Mengutip	Mengaitkan	Membuatsketsa	Memilih		Melakukan
Mengenali	Menafsirkan	Menyelesaikan	Menentukan		Merumuskan
Menentukan	Menaksir	Menggunakan	Mununjukkan		Membuathipotesis
Menyatakan	Mempertimbangkan		Melaksanakan survei		Menemukan
	Memadankan				Membuat
	Membuatungkapan				Mempercantik
	Mewakili				Mengawali
	Menyatakan kembali				Mengelola
	Menulis kembali				Merencanakan
	Menentukan				Memproduksi
	Mengatakan				Memainkanperan
	Menerjemahkan				Menceritakan
	Menjabarkan				

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Wawan dan Dewi (2011) faktor-faktor yang memengaruhi pengetahuan terbagi menjadi dua faktor, yaitu:

a. Faktor Internal

1) Pendidikan

Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang terhadap perkembangan orang lain yang menentukan manusia untuk berbuat dan mengisi kehidupan. Pendidikan diperlukan untuk mendapat informasi misalnya hal-hal yang menunjang kesehatan sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup. Seiring dengan perancangan paradigma sehat, pendidikan dengan tema kesehatan dapat dilakukan secara formal dan non formal. Salah satu pendidikan kesehatan secara non formal adalah penyuluhan kesehatan atau promosi kesehatan.

2) Pekerjaan

Pekerjaan secara tidak langsung turut andil dalam memengaruhi tingkat pengetahuan seseorang. Hal ini dikarenakan pekerjaan berhubungan erat dengan faktor interaksi sosial dan kebudayaan, sedangkan interaksi sosial dan budaya berhubungan erat dengan proses pertukaran informasi, dan hal ini tentunya akan memengaruhi tingkat pengetahuan seseorang.

3) Umur

Umur merupakan angka yang dihitung mulai saat dilahirkan sampai berulang tahun. Semakin cukup umur, tingkat kematangan dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berfikir dan

bekerja. Dari segi kepercayaan masyarakat seseorang yang lebih dewasa dipercaya daripada orang yang belum tinggi tingkat kedewasaannya. Hal ini merupakan sebagai pengalaman dan kematangan jiwa.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan seluruh kondisi yang ada di sekitar manusia dan pengaruhnya yang dapat memengaruhi perkembangan dan perilaku orang atau kelompok.

2) Sosial Budaya

Kebiasaan, nilai-nilai, tradisi-tradisi, sumber-sumber di dalam masyarakat akan menghasilkan suatu pola hidup yang pada umumnya disebut kebudayaan. Kebudayaan terbentuk dalam waktu lama sebagai akibat dari kehidupan suatu masyarakat bersama. Kebudayaan selalu berubah, baik secara lambat maupun cepat, sesuai dengan peradaban umat manusia.

4. Cara Mengukur Pengetahuan

Menurut Arikunto, S (2010), pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket, yang menanyakan tentang isi materi yang akan diukur dari subjek penelitian atau responden ke dalam pengetahuan yang ingin diukur dan disesuaikan dengan tingkatannya. Adapun jenis pertanyaan yang dapat digunakan untuk pengukuran pengetahuan secara umum dibagi menjadi 2 jenis yaitu :

a. Pertanyaan Subjektif

Penggunaan pertanyaan subjektif dengan jenis pertanyaan essay digunakan dengan penilaian yang melibatkan faktor subjektif dari penilai, sehingga hasil nilai akan berbeda dari setiap penilai dari waktu ke waktu.

b. Pertanyaan Objektif

Jenis pertanyaan objektif seperti pilihan ganda (*multiple choice*), betul salah dan pertanyaan menjodohkan dapat dinilai secara pasti oleh penilai.

Menurut Arikunto, S (2010), pengukuran tingkat pengetahuan dapat dikategorikan menjadi tiga yaitu :

- a. Pengetahuan baik bila responden dapat menjawab 76-100% dengan benar dari total jawaban pertanyaan.
- b. Pengetahuan cukup bila responden dapat menjawab 56-75% dengan benar dari total jawaban pertanyaan.
- c. Pengetahuan kurang bila responden dapat menjawab <56% dari total jawaban pertanyaan.

B. Penyuluhan Pada Anak Sekolah Dasar

1. Pengertian Penyuluhan

Penyuluhan kesehatan dalam arti pendidikan, secara umum adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain. Baik individu, kelompok, atau masyarakat. Sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidik atau penyuluh kesehatan (Notoatmodjo, S. 2007).

Penyuluhan kesehatan juga merupakan suatu proses yang mempunyai masukan (input) dan keluaran (output). Suatu proses promosi kesehatan yang menuju tercapainya tujuan pendidikan, yakni perubahan perilaku, dipengaruhi oleh banyak faktor, faktor tersebut disamping faktor masukannya sendiri juga faktor metode, faktor materi atau pesannya, pendidik atau petugas yang melakukannya, dan alat-alat bantu/alat peraga pendidikan yang dipakai. Agar mencapai suatu hasil yang optimal, maka faktor-faktor tersebut harus bekerja secara harmonis. Hal ini berarti bahwa untuk masukan (sasaran pendidikan) tertentu harus menggunakan cara tertentu pula. Materi juga harus disesuaikan dengan sasaran, demikian juga alat bantu pendidikan. Untuk sasaran kelompok maka metodenya harus berbeda dengan sasaran massa dan sasaran individual. Untuk sasaran massa pun harus berbeda dengan sasaran individual dan sebagainya (Notoatmodjo. S., 2007).

2. Metode Penyuluhan

Notoatmodjo, S. (2007) membagi metode penyuluhan menjadi beberapa metode yaitu individual, kelompok, dan massa.

a. Metode Individual

- 1) Bimbingan dan penyuluhan, dengan cara ini kontak antara klien dengan petugas lebih intensif. Setiap masalah yang dihadapi oleh klien dapat diteliti dan dibantu penyelesaiannya. Akhirnya klien tersebut dengan sukarela, berdasarkan kesadaran dan penuh pengertian akan menerima perilaku tersebut (mengubah perilaku).

2) Wawancara, merupakan proses interaksi antara sasaran dan petugas kesehatan untuk menggali informasi mengapa seseorang belum menerima perubahan perilaku.

b. Metode Kelompok

Dalam memilih metode penyuluhan kelompok, harus diingat besarnya kelompok sasaran serta tingkat pendidikan formal dari sasaran. Untuk kelompok yang besar, metodenya akan lain dengan kelompok kecil. Efektifitas suatu metode akan tergantung pula pada besarnya sasaran pendidikan.

1) Kelompok Besar

Kelompok besar disini adalah apabila peserta penyuluhan itu lebih dari 15 orang. Metode yang baik untuk kelompok besar ini, antara lain ceramah dan seminar.

a) Ceramah

Metode ini baik untuk sasaran yang berpendidikan tinggi maupun rendah. Banyak hal yang perlu diperhatikan dalam menggunakan metode ceramah, diantaranya adalah persiapan yang baik.

b) Seminar

Metode ini hanya cocok untuk sasaran kelompok besar dengan pendidikan menengah ke atas. Seminar adalah suatu penyajian (presentasi) dari suatu ahli atau beberapa ahli tentang suatu topik yang dianggap penting dan biasanya dianggap hangat di masyarakat.

2) Kelompok Kecil

Apabila peserta kegiatan kurang dari 15 orang biasanya disebut kelompok kecil. Metode-metode yang cocok untuk kelompok kecil ini antara lain:

a) Diskusi kelompok

Diskusi kelompok merupakan metode diskusi dengan formasi duduk para peserta dan pemimpin diskusi yang memungkinkan mereka untuk saling berhadapan, seperti bentuk lingkaran. Pada diskusi ini semua peserta bebas untuk mengemukakan pendapatnya dan pemimpin diskusi mengarahkan juga mengatur jalannya diskusi agar tidak timbul dominasi peserta.

b) Curahan pendapat

Metode ini merupakan modifikasi dari metode diskusi kelompok. Bedanya pada permulaanya pemimpin diskusi kelompok memancing dengan satu masalah dan kemudian tiap peserta memberikan jawaban atau tanggapan (curahan pendapat) yang ditulis dalam sebuah flipchart ataupun papan tulis.

c) *Snowball*

Kelompok dibagi menjadi pasangan-pasangan (1 pasang 2 orang) kemudian dilontarkan suatu pertanyaan atau masalah. Setelah kurang lebih 5 menit maka tiap 2 pasang bergabung menjadi satu. Mereka tetap mendiskusikan masalah tersebut, dan mencari kesimpulannya. Kemudian tiap-tiap pasangan yang

sudah beranggotakan 4 orang ini bergabung lagi dengan pasangan lainnya dan demikian seterusnya sehingga akhirnya akan terjadi diskusi seluruh anggota kelompok.

d) Kelompok-kelompok kecil

Kelompok langsung dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil (*buzz group*) yang kemudian diberi suatu permasalahan yang sama atau tidak sama dengan kelompok lain. Masing-masing kelompok mendiskusikan masalah tersebut. Selanjutnya hasil dari tiap kelompok didiskusikan kembali dan dicari kesimpulannya.

e) Memainkan peran

Dalam metode ini beberapa anggota kelompok ditunjuk sebagai pemegang peran tertentu untuk memainkan peran, misalnya sebagai dokter, sebagai perawat atau bidan, sedangkan anggota yang lainnya sebagai pasien atau anggota masyarakat. Mereka memperagakan, misalnya bagaimana interaksi/komunikasi sehari-hari dalam melaksanakan tugas.

f) Permainan simulasi

Metode ini merupakan gabungan antara *role play* dengan diskusi kelompok. Pesan-pesan kesehatan disajikan dalam beberapa bentuk permainan seperti permainan monopoli. Cara memainkannya persis seperti bermain monopoli, dengan menggunakan dadu, gaco (petunjuk arah), papan main. Beberapa orang menjadi pemain dan sebagian lagi berperan sebagai narasumber.

c. Metode Penyuluhan Massa

Metode penyuluhan massa cocok untuk mengkomunikasikan pesan-pesa kesehatan yang ditunjukkan kepada masyarakat. Oleh karena sasaran pendidikan bersifat umum, dalam arti tidak membedakan golongan umur, jenis kelamin, pekerjaan, status sosial, status ekonomi, tingkat pendidikan dan sebagainya, maka pesan-pesan kesehatan yang akan disampaikan harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat ditangkap oleh masa tersebut. Pendekatan ini biasanya digunakan untuk mengunggah kesadaran masyarakat terhadap suatu inovasi dan belum begitu diharapkan untuk sampai pada perubahan perilaku. Namun demikian, bila kemudian dapat berpengaruh terhadap perubahan perilaku juga merupakan hal yang wajar. Pada umumnya, bentuk pendekatan massa ini tidak langsung. Biasanya dengan menggunakan atau melalui media massa. Berikut ini akan dijelaskan beberapa contoh metode yang cocok untuk pendekatan massa:

- a) Ceramah umum
- b) Pidato-pidato
- c) Simulasi
- d) Sinetron
- e) Tulisan-tulisan
- f) billboard

3. Metode *Read Aloud*

a. Definisi

Secara harfiah *read aloud* berarti membaca nyaring. Istilah ini lebih dimengerti dengan membacakan buku secara nyaring. *Read aloud* adalah salah satu alat yang kuat dalam bahasa dan literasi (Frankenberg dalam Trelease, 2017). *Read aloud* dapat dijadikan salah satu metode pembelajaran yang efektif dengan melibatkan anak secara aktif dan konstruktif. *Read aloud* bukan berarti mendengarkan saja, kegiatan ini merupakan kegiatan interaktif. Aktifkan 5+1 indra siswa, yaitu : indra penglihatan, indra pengecap, indra penciuman, indra peraba, dan indra perasaan (*the sixth sense*) pada kegiatan *before, during, dan after reading aloud*. Diskusikan isi cerita dengan anak, dengarkan pemahaman mereka (Maila Dinia dalam Trelease, 2017).

Kehadiran buku merupakan ciri khas dalam *read aloud*. Buku memberikan ide/gagasan, dan pengalaman yang ditulis atau digambarkan dari si penulis kepada pembaca. Buku adalah salah satu alat termurah sebagai alat bantu pengajaran yang baik dibandingkan apapun yang ada di rumah ataupun ruang kelas (Trelease, 2017). Buku merupakan sumber informasi yang mudah diakses. Informasi yang didapatkan dari buku sangat beragam mulai dari sifatnya yang mendidik sampai yang sifatnya menghibur. Selain itu, buku tak lekang oleh masa. Dengan media buku, orang tua atau guru tidak perlu menghafalkan cerita, khawatir dengan keterbatasan bahasa, pengalaman, dan sarana. Buku memiliki kekayaan bahasa. Saat

mendengarkan teks/cerita dengan nyaring, anak akan belajar bahasa standar yang digunakan dalam buku. Anak yang tidak pernah dibacakan buku kehilangan kesempatan dalam menyerap beragam bentuk bahasa tulisan, dan kurang mampu memperkirakan isi sebuah wacana. *Read aloud* merupakan kegiatan sederhana tapi sangat penting untuk meningkatkan pengetahuan anak (Paul Jennings dalam Trelease, 2017).

b. Manfaat *Read Aloud*

Read aloud dapat menjadi hal yang efektif untuk anak-anak karena dengan metode ini kita bias mengondisikan otak anak untuk mengasosiasikan membaca dengan kebahagiaan, menciptakan informasi yang berfungsi sebagai latar belakang, membangun kosakata, dan memberikan sosok panutan yang gemar membaca (Trelease, 2017).

Dengan kegiatan membacakan buku nyaring, manfaat yang diperoleh akan sangat besar, yaitu :

1) Gemar Membaca

Manusia akan dengan sukarela melakukan sesuatu yang membuat mereka merasa senang atau memberi mereka kenikmatan berulang kali. Setiap kali membacakan buku kepada anak, pembaca mengirimkan pesan kenikmatan ke dalam otak si anak. Namun, ada ketidaknikmatan yang diasosiasikan terhadap kegiatan membaca dan sekolah. Pengalaman pembelajaran bisa menjadi hal yang monoton dan membosankan, mengancam, dan sering kali tanpa arti, waktu yang lama dihabiskan untuk

mengerjakan tugas, intruksi fonik yang intensif, dan pertanyaan tes yang tidak ada hubungannya sama sekali. Kalau seorang anak jarang mengalami nikmatnya membaca tetapi lebih banyak menemui ketidaknikmatan membaca, maka reaksi alami anak adalah menarik dirinya dari membaca (Trelease, 2017).

2) Membangun Kosakata

Kata-kata adalah struktur utama untuk pembelajaran. Hanya ada satu cara efisien memasukan kata-kata ke dalam benak seseorang, melalui mata atau telinga. Apa yang dikirimkan ke dalam telinga menjadi fondasi kuat bagi seluruh otak si anak. Suara-suara penuh arti yang ditangkap telinga akan membantu anak memahami kata-kata yang anak dapatkan melalui mata saat anak membaca (Trelease, 2017).

3) Kemampuan Berbahasa

Bahasa buku bukanlah bahasa sehari-hari. Kata-kata tertulis jauh lebih terstruktur dan kompleks daripada kata-kata terucap. Percakapan itu tidak akurat, tidak berurut, sering kali tidak sesuai dengan tata bahasa, dan tidak begitu terstruktur seperti halnya materi cetakan (Trelease, 2017).

4) Teladan

Setiap kali orang tua membacakan buku kepada anak atau guru membacakan buku kepada siswa di depan kelas, guru dan orang tua menjadikan diri mereka sebagai *role model* atau teladan. Salah satu kemampuan awal dan primer yang dimiliki

anak-anak adalah meniru. Mereka meniru sebagian besar apa yang mereka lihat dan dengar (Aritonang dalam Trelease, 2017).

5) Perkembangan Otak

Kegiatan membacakan buku untuk anak ada kata-kata yang dia pelajari, ada pengertian dan juga nilai-nilai moral, sehingga perkembangan otak anak menuju pada kualitas yang baik. Pada saat membacakan buku terjadi percakapan yang intensif antara pembaca dan pendengar. Hal ini terjadi karena pembaca dan pendengar dapat bercakap tanpa henti mengenai cerita, gambar, kata, amanat, dan gagasan buku yang dibacakan. Membacakan dan membicarakan buku yang sedang dibacakan akan mengasah otak anak. Hal itu juga membantu anak untuk mengembangkan kemampuannya dalam berkonsentrasi pada waktu yang panjang, memecahkan masalah dengan logika, dan dapat mengekspresikan jati diri mereka.

c. Tehnik *Read Aloud*

Menurut psikolog dan Direktur Lembaga Daya Insani (Hermawan dalam Trelease, 2017) dengan membaca bisa meningkatkan daya tangkap, kreativitas, logika berpikir, menambah wawasan pengetahuan anak. Tidak hanya pada saat membacakan buku, persiapan sebelum membacakan buku dan sesudah membaca pun juga penting diperhatikan agar kegiatan *read aloud* dapat dilakukan lebih menarik.

1) Sebelum Melakukan *Read Aloud*

Membaca bacaan yang akan dibacakan terlebih dahulu agar memahami isi cerita, apakah tepat dibacakan untuk anak dan untuk mempersiapkan bagaimana pembaca menciptakan suasana dalam bercerita. Menurut Trelease (2017) pembaca perlu membaca buku yang akan dibacakan sebelumnya. Membaca terlebih dahulu memungkinkan pembaca menemukan materi yang ingin pembaca persingkat, hilangkan atau perpanjang. Luangkan waktu beberapa menit bagi anak untuk duduk dan mempersiapkan fisik dan mental mereka sebelum cerita dimulai.

2) Selama Melakukan *Read Aloud*

Pada saat membacakan cerita, yang harus diperhatikan adalah posisi badan, mata kita, ekspresi anak, kontak mata dengan anak, segala jenis karakter suara dan mimik untuk memerankan tokoh (Fox dalam Trelease, 2017)

3) Setelah Melakukan *Read Aloud*

Luangkan waktu untuk diskusi atau umpan balik di kelas dan di rumah setelah membaca satu cerita. Menciptakan permainan yang masih berhubungan dengan cerita untuk menciptakan atmosfer bahwa dengan aktifitas

4. Media

a. *Power Point*

1) Definisi

Power point disini dapat diartikan sebagai perangkat lunak yang paling tersohor yang biasa dimanfaatkan untuk presentasi.

Pemanfaatan *power point* atau perangkat lunak lainnya dalam presentasi menjadi sangat mudah, dinamis, dan menarik (Munadi dalam Faizin, 2017).

2) Kelebihan *Power Point*

Beberapa kelebihan *power point* menurut Faizin (2017) :

- a) Cara kerja baru dengan *power point* akan menumbuhkan motivasi kepada siswa dalam belajar
- b) Warna dan grafis animasi dapat menambahkan kesan realisme dan menuntut latihan, kegiatan laboratorium, simulasi, dan sebagainya.
- c) Respon pribadi yang cepat dalam kegiatan-kegiatan belajar siswa akan menghasilkan penguatan yang tinggi.
- d) Rentang pengawasan guru diperlebar sejalan dengan banyaknya informasi yang disajikan dengan mudah diatur oleh guru-guru (Sudjana dalam Faizin, 2017)
- e) Kemampuan untuk menyangkan kembali informasi yang diperlukan oleh pemakainya, yang diistilahkan dengan kesabaran komputer tanpa harus menyusun ulang.
- f) Dapat meningkatkan hasil belajar dengan penggunaan waktu dan biaya *relative* kecil. Seperti halnya penggunaan program komputer simulasi untuk melakukan percobaan pada pelajaran sains (Suryadi dalam Faizin 2017)

3) Kelemahan *Power Point*

Beberapa kelemahan yang dimiliki oleh media *power point* menurut Faizin (2017):

- a) Untuk mengoperasikan *power point* seseorang membutuhkan keterampilan khusus tentang komputer pada umumnya dan *microsoft power point* pada khususnya.
- b) *Power point* harus dijalankan dengan komputer yang mana membutuhkan biaya yang cukup tinggi untuk mendapatkannya.

b. Cerita Bergambar

1) Definisi

Suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Cerita bergambar merupakan media yang unik, karena menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif, juga media yang sanggup menarik perhatian dari segala usia karena memiliki kelebihan yang mudah dipahami (Cempaka dalam Agustina 2014).

2) Jenis-jenis Cerita Bergambar

Menurut Agustina (2014) cerita bergambar dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

- a) Cerita bergambar dengan kata-kata merupakan jenis yang paling umum. Cerita yang ditemukan adalah cerita pendek yang dihiasi dengan gambar sebagai ilustrasi pada beberapa bagian dari cerita tetapi tidak menggambarkan cerita secara keseluruhan.
- b) Cerita bergambar tanpa kata-kata, yakni cerita yang hanya berupa gambar tetapi memiliki urutan kegiatan yang jelas.

Cerita bergambar ini tidak memiliki balon dialog dalam bentuk teks tetapi berupa gambar atau bahkan tidak ada sama sekali.

3) Fungsi Cerita Bergambar

Menurut Agustina (2014) cerita bergambar juga merupakan media komunikasi yang kuat. Fungsi-fungsi cerita bergambar antara lain adalah untuk pendidikan, untuk *advertising*, maupun untuk sarana hiburan sebagaimana dijelaskan berikut ini:

a) Untuk Informasi Pendidikan

Baik cerita maupun desainnya dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Inti pesan harus dapat diterima dengan jelas.

b) Sebagai Media *Advertising*

Mascot suatu produk dapat dijadikan tokoh utama dengan sifat-sifat yang sesuai dengan citra yang diinginkan produk tersebut. Sementara pembaca membaca cerita bergambar, pesan-pesan produk dapat tersampaikan.

c) Untuk Sarana Hiburan

Merupakan hal yang paling umum dibaca anak-anak maupun remaja. Bahkan sebagai hiburan sekalipun. Cerita bergambar dapat memiliki muatan yang baik. Nilai-nilai seperti kesetiakawanan, persahabatan, dan pantang menyerah dapat digambarkan secara dramatis dan menggugah hati (Sunar dalam Agustina, 2014).

4) Manfaat Cerita Bergambar

Salah satu manfaat dari cerita bergambar bagi anak antara lain adalah anak dapat memperoleh kesempatan yang baik untuk mendapat wawasan mengenai masalah pribadi dan sosialnya, menarik imajinasi anak, dan menarik rasa ingin tahu anak mengenai cerita bergambar tersebut. Hal ini juga dapat membantu anak memecahkan masalah sendiri (Hurlock dalam Agustina, 2014)

5. Anak Sekolah Dasar

a. Definisi

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 66 tahun 2010, sekolah dasar adalah salah satu pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan umum pada jenjang pendidikan dasar. Suharjo (2006) menyatakan bahwa sekolah dasar pada dasarnya merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan enam tahun bagi anak-anak usia 6-12 tahun. Kisaran umur anak sekolah dasar di Indonesia berada di antara 6 atau 7 tahun sampai 12 tahun. Sekolah dasar ditempuh dalam waktu 6 tahun, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6.

b. Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Masa usia sekolah dasar dianggap sebagai masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Sifat-sifat khas anak dapat dilihat sebagai berikut (Suryobroto, 2008) :

1) Masa Kelas Rendah Sekolah Dasar

- a) Adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani dengan prestasi sekolah.
- b) Adanya sikap yang cenderung untuk memenuhi peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
- c) Adanya kecenderungan memuji diri sendiri.
- d) Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak lain.
- e) Kalau tidak dapat menyelesaikan masalah, maka masalah itu dianggapnya tidak penting.
- f) Pada masa ini (terutama umur 6-8 tahun) anak memperhatikan nilai (angka rapor).
- g) Hal-hal yang bersifat konkret lebih mudah dipahami daripada hal yang abstrak.
- h) Kehidupan adalah bermain. Bermain bagi anak usia ini adalah hal yang menyenangkan. Bahkan anak tidak dapat membedakan secara jelas perbedaan bermain dengan belajar.
- i) Kemampuan mengingat (memori) dan berbahasa berkembang sangat cepat.

2) Masa Kelas Tinggi Sekolah Dasar

- a) Adanya minat terhadap kehidupan sehari-hari.
- b) Sangat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar.
- c) Menjelang akhir masa ini terdapat minat terhadap hal-hal atau mata pelajaran khusus.

- d) Anak umur 11 tahun pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan baik dan berusaha menyelesaikannya sendiri.
- e) Gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk bermain bersama-sama
- f) Mengidolakan seseorang yang sempurna.

C. Personal Safety Skill

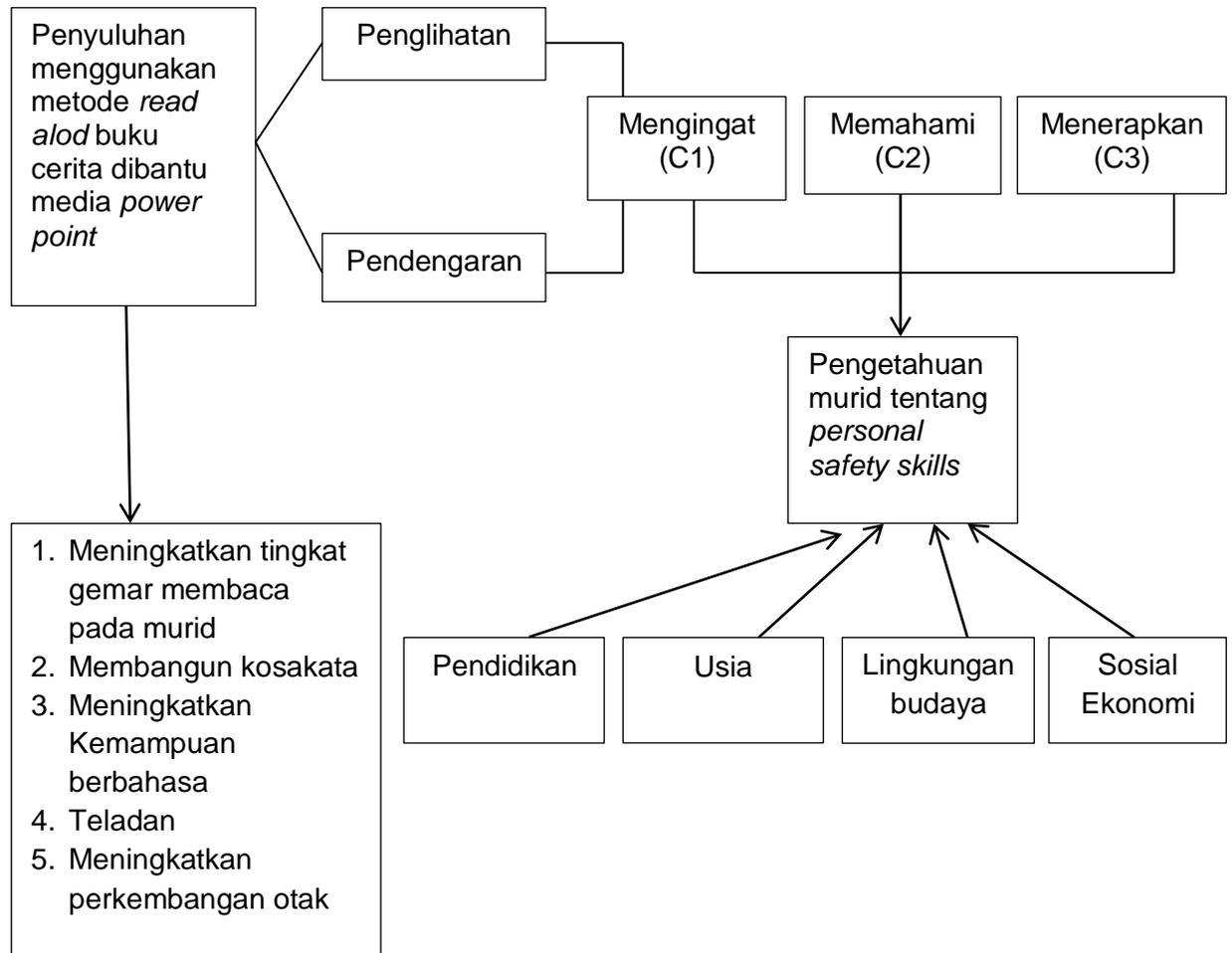
Personal Safety Skills atau keterampilan keselamatan pribadi merupakan seperangkat keterampilan yang perlu dikuasai oleh anak agar dapat menjaga keselamatan dirinya dan terhindar dari tindakan kekerasan seksual (Bagley dan King dalam Mashudi, 2015). *Personal Safety Skills* terdiri atas tiga komponen keterampilan yang dikenal dengan slogan 3R yakni :

1. *Recognize*, yakni kemampuan anak mengenali ciri-ciri orang yang berpotensi melakukan kekerasan seksual (predator). Pada komponen *recognize* ini, anak diajari untuk mengenali bagian-bagian tubuh pribadi yang tidak boleh disentuh sembarang orang, dan bagaimana mengatakan tidak saat orang lain melakukan sentuhan tidak aman (*unsafe touch*), menyuruh membuka baju atau memperlihatkan bagian tubuh pribadi, menyuruh anak melihat bagian tubuh pribadi sang pelaku dan memperlihatkan konten seksual. Anak diberikan kesadaran atas hak-hak pribadi atas tubuhnya, serta bagaimana mereka boleh menentukan siapa yang boleh dan tidak boleh menyentuh bagian tubuhnya, terutama yang *sensitive* atau yang sangat pribadi. Dengan demikian anak diharapkan

dapat membedakan pelaku tindakan kekerasan seksual daripada orang lainnya yang berkomunikasi atau melakukan kontak fisik dengannya.

2. *Resist*, yakni kemampuan anak bertahan dari perlakuan atau tindakan kekerasan seksual, misalnya berteriak minta tolong, memberi tahu orang lain bahwa orang yang menggandengnya bukanlah ayah atau ibunya, dan sebagainya. Pada komponen *resist* ini anak diajari untuk mengidentifikasi sejumlah tindakan yang dapat ia lakukan ketika berhadapan dengan pelaku kekerasan seksual atau ketika berada dalam situasi yang memungkinkan terjadinya tindakan kekerasan seksual. Anak diajari untuk dapat mengabaikan rayuan dan bujukan dari orang yang berpotensi melakukan kekerasan seksual, mengatakan Tidak! atau Stop! dengan lantang dan tegas pada orang yang mencoba melakukan tindakan kekerasan seksual pada mereka, melakukan tindakan perlawanan seperti memukul, menggigit, menendang pada pelaku kekerasan seksual, melarikan diri dari pelaku kekerasan seksual dan berteriak meminta pertolongan pada orang sekitar.
3. *Report*, yakni kemampuan anak melaporkan perilaku kurang menyenangkan secara seksual yang diterimanya dari orang dewasa, bersikap terbuka kepada orang tua agar orang tuanya dapat memantau kondisi anak tersebut. Pada komponen *report* anak diajari agar mampu bersikap terbuka atas tindakan kekerasan seksual yang diterimanya, dan mampu melaporkan pelaku pada orang dewasa atau lembaga lain yang berkepentingan dan dipercaya oleh anak untuk membantunya.

D. Kerangka Teori



Gambar 2.1
Kerangka Teori Penelitian
Modifikasi dari Notoatmodjo (2012), Bagley dan King (2002), Trelease (2017)