

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Cuci Tangan Pakai Sabun

1. Pengertian

Cuci tangan dengan sabun (CTPS) adalah salah satu tindakan sanitasi dengan membersihkan tangan dan jari jemari menggunakan air dan sabun oleh manusia untuk menjadi bersih dan memutuskan mata rantai kuman (Kemenkes RI, 2014). Mencuci tangan dengan sabun dikenal juga sebagai salah satu upaya pencegahan penyakit. Hal ini dilakukan karena tangan seringkali menjadi agen yang membawa kuman dan menyebabkan patogen berpindah dari satu orang ke orang lain, baik dengan kontak langsung ataupun kontak tidak langsung (menggunakan permukaan lain seperti handuk, gelas, dan lain-lain). Tangan yang berhubungan langsung dengan kotoran manusia dan binatang ataupun cairan tubuh lain (seperti ingus) dan makanan/minuman yang terkontaminasi saat tidak dicuci dengan sabun dapat memindahkan bakteri, virus dan parasit pada orang lain yang tidak sadar dirinya sedang ditularkan (Kemenkes RI).

Ada banyak penyakit yang bisa bersarang dalam tubuh bila kerap lalai mencuci tangan. Mulai dari bisul, jerawat, tifus, leptospirosis, jamur, polio, disentri, kolera, cacangan, hepatitis A, SARS, hingga flu burung. Penyakit-penyakit ini dengan mudah memasuki tubuh lewat tangan yang tercemar kuman, virus, dan parasit. baik saat memegang pintu, menekan tombol *lift*, bersalaman, memegang uang, kursi atau barang apa saja. Sebab, tangan adalah anggota tubuh yang paling

sering berhubungan langsung dengan mulut dan hidung. Mencuci tangan yang baik membutuhkan peralatan seperti sabun, air mengalir yang bersih, dan handuk yang bersih. (Murwaningsih 2016).

Penggunaan sabun dan air tetap penting pada kedua tangan untuk kesehatan dan kebersihan tangan. Penggunaan sabun dan dengan menggosokkan jemari tangan bertujuan menghilangkan kuman yang tampak maupun tidak tampak seperti: minyak, debu, kotoran lainnya. Cuci tangan dengan air dan sabun biasa sama efektifnya dengan mencuci tangan menggunakan sabun anti mikroba (Kemenkes, 2014).

2. Manfaat Cuci Tangan Pakai Sabun

Cuci tangan sangat berguna untuk membunuh kuman penyakit yang ada ditangan. Tangan yang bersih akan mencegah penularan penyakit seperti diare, kecacingan, kolera, hepatitis A, flu, dan infeksi saluran pernafasan akut (ISPA). Dengan mencuci tangan, maka tangan menjadi bersih dan bebas dari kuman (Proverawati & Rahmawati, 2012). Cuci tangan sangat berguna untuk membunuh kuman penyakit yang ada di tangan. Tangan yang bersih akan mencegah penularan penyakit seperti diare, kecacingan, kolera, hepatitis A, flu, dan infeksi saluran pernafasan akut (ISPA). Dengan mencuci tangan, maka tangan menjadi bersih dan bebas dari kuman (Proverawati & Rahmawati, 2012). Menurut Kemenkes RI, CTPS juga terbukti efektif mencegah penularan virus corona karena tangan yang bersih setelah dicuci pakai sabun dapat mengurangi risiko masuknya virus ke dalam tubuh, mengingat:

- a. Tanpa disadari, orang sering menyentuh mata, hidung, dan mulut sehingga dapat menyebabkan virus masuk ke dalam tubuh
- b. Virus corona dari tangan yang tidak dicuci dapat berpindah ke benda lain atau permukaan yang sering disentuh - seperti pegangan tangga atau eskalator, gagang pintu, permukaan meja, atau mainan- sehingga menimbulkan risiko penyebaran virus kepada orang lain.

3. Waktu yang Tepat Untuk Cuci Tangan

Ada beberapa aktifitas kita yang mengharuskan untuk melakukan cuci tangan setelah maupun sebelum melakukan aktifitas tersebut. Dalam program PHBS waktu yang tepat untuk mencuci tangan dengan memakai sabun dan air bersih yang mengalir adalah (Kemenkes RI, 2011).

- a. Sebelum dan sesudah makan
- b. Sebelum memegang makanan
- c. Setelah buang air besar dan juga air kecil
- d. Setelah menyentuh unggas/hewan, termasuk unggas/hewan peliharaan
- e. Setelah bermain/berolahraga
- f. Sebelum mengobati luka
- g. Sebelum melakukan kegiatan apapun memasukkan jari-jari ke dalam mulut atau mata
- h. Setelah memegang uang
- i. Setelah memegang sarana umum
- j. Sebelum masuk kelas

- k. Sebelum masuk kantin. Beberapa waktu tersebut perlu kita biasakan kepada anak sekolah agar menjadi kebiasaan yang baik setelah mereka dewasa nanti (Warsiti 2015).

4. Langkah-langkah Cuci Tangan Pakai Sabun

Menurut Kemenkes mencuci tangan pakai sabun terdiri dari 6 langkah :

- a. Membasahi kedua telapak tangan setinggi pertengahan lengan memakai air mengalir, memakai sabun mengusap dan menggosok kedua telapak tangan.
- b. Mengusap dan menggosok kedua punggung tangan secara bergantian.
- c. Menggosok jari – jari tangan, sela – sela jari hingga bersih
- d. Membersihkan ruas-ruas jari secara bergantian.
- e. Menggosok dan memutar kedua ibu jari secara bergantian.
- f. Meletakkan ujung jari ke telapak tangan dan menggosok perlahan. Kemudian diakhiri dengan membilas seluruh bagian tangan dengan air bersih yang mengalir lalu mengeringkan memakai handuk atau tisu.

B. Proses Belajar dalam Pendidikan Kesehatan

1. Pengertian

Menurut Susilo (2011) belajar adalah perubahan tingkah laku. Perubahan itu didapat dari mengalami, observasi, membaca, meniru, memecahkan masalah, mendengarkan, mengikuti secara langsung, dan membatasi belajar dalam 3 macam rumusan yakni rumusan kuantitatif, institusional, dan kualitatif.

Menurut Nursalam (2008) proses pendidikan kesehatan adalah tidak lain dari proses belajar yang mempunyai tiga komponen utama, yaitu :

a. Masukan (*input*)

Input dari pendidikan kesehatan ini adalah individu, keluarga, kelompok, dan masyarakat yang sedang belajar dengan berbagai masalahnya.

b. Proses

Proses adalah mekanisme dan interaksi terjadinya perubahan kemampuan (perilaku) pada diri subjek belajar. Dalam proses terjadi umpan balik terhadap berbagai faktor yang didapat saling mempengaruhi.

c. Hasil (*output*)

Output-nya adalah hasil belajar itu sendiri yaitu berupa kemampuan atau perubahan perilaku dari subjek belajar.

Ahli pendidikan J. Guilbert, mengelompokan faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar ini kedalam empat kelompok besar, yaitu :

a. Materi atau hal yang dipelajari, ikut menentukan proses dan hasil belajar.

b. Lingkungan yang dikelompokan menjadi dua, yaitu lingkungan fisik yang antara lain terdiri atas suhu, kelembaban udara, dan kondisi tempat belajar. Sedangkan faktor lingkungan kedua adalah lingkungan sosial yaitu manusia dengan segala

interaksinya serta representasinya seperti keramaian atau kegaduhan, lalu lintas, pasar dan sebagainya

- c. Instrumen, yang terdiri atas perangkat keras (*hardware*) seperti perlengkapan belajar alat-alat peraga dan perangkat lunak (*software*) seperti kurikulum (dalam pendidikan formal), pengajar atau fasilitator belajar, serta metode belajar mengajar. Untuk memperoleh hasil belajar yang efektif, faktor instrumental ini dirancang sedemikian rupa sehingga sesuai dengan materi dan subjek belajar.
- d. Kondisi individu subjek belajar yang dibedakan kedalam kondisi fisiologis dan kondisi psikologis.

2. Domain Belajar

Pembelajaran dapat dilihat dalam domain atau dimensi yang berbeda. Domain atau dimensi pembelajaran pada umumnya terdiri atas dimensi kognitif, dimensi afektif, dan dimensi psikomotor (Eldemen & Mandle, 2006: Kozier, Erb, Berman, & Snyder, 2010). Masing-masing domain pun terdiri atas tingkatan berbeda yang bergantung pada tingkat kemampuan yang dapat ditampilkan. Tingkatan pembelajaran dari masing-masing domain ini diperkenalkan oleh Bloom pada tahun 1956 yang dikenal dengan *Bloom's taxonomy* (Eldemen & Mandle, 2006).

a. Domain Kognitif

Domain kognitif, merupakan domain belajar yang berkaitan dengan pemikiran rasional yang terkait fakta-fakta dan konsep-konsep. Domain kognitif merujuk kepada pengetahuan dan bergerak dari konsep yang sederhana menuju konsep yang

kompleks (Rankin & Stallings, 2001). Domain kognitif inilah yang biasa digunakan untuk mengukur kemampuan intelektual siswa karena domain kognitif juga mencakup kemampuan mengingat kembali materi pembelajaran yang telah diberikan. Contohnya adalah siswa mampu memahami materi CTPS yang telah diberikan melalui media *puzzle*.

b. Domain Afektif

Krathwohl et al., (1964) menyatakan bahwa domain afektif merupakan domain yang meliputi rasa, nilai, apresiasi, antusiasme, motivasi, dan sikap. Kompetensi siswa yang mencerminkan afeksi yang baik dapat terlihat dari sikap kedewasaan yang sesuai dengan usia dan perkembangan siswa dan tercermin pada perilaku/attitude sehari-hari pada proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Ada beberapa contoh perilaku yang mencerminkan sikap/afeksi yang baik dari siswa, seperti disiplin dalam menjalankan semua kewajibannya terkait proses pembelajaran, bertanggung jawab atas apa yang dilakukan, semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, menghormati serta menghargai guru dan teman sebaya, dan sebagainya.

c. Domain Psikomotorik

Domain psikomotor merujuk pada kemampuan motorik individu dalam mengaplikasikan pengetahuannya. Domain psikomotor merupakan domain belajar yang melibatkan perolehan keterampilan yang membutuhkan integrasi aktivitas otot dan

pikiran seperti kemampuan berjalan atau kemampuan menggunakan alat makan (Redman, 2007 dalam Potter & Perry, 2009).

Ranah psikomotorik meliputi kompetensi dalam melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota badan serta kompetensi yang berkaitan dengan gerak fisik (motorik). Hal tersebut terdiri dari gerakan refleks, keterampilan, gerakan dasar, kemampuan perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, ekspresif, dan interpretatif.

3. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan pengajar dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsung pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar daya serap peserta didik tidaklah sama. Dalam menghadapi perbedaan tersebut, strategi pengajaran yang tepat sangat dibutuhkan. Strategi belajar mengajar adalah pola umum perbuatan guru dan siswa dalam kegiatan mewujudkan kegiatan belajar mengajar (Hasibuan, 2004:3).

Sudirman (1996: 113-182) menjelaskan bahwa banyak sekali metode yang dapat digunakan untuk mengajar, diantaranya:

a. Metode ceramah

Merupakan cara penyajian pelajaran yang dilakukan guru dengan penuturan atau penjelasan lisan secara langsung terhadap siswa.

b. Metode tanya jawab

Merupakan cara penyajian pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari guru kepada siswa, tetapi dapat pula dari siswa kepada guru.

c. Metode demonstrasi

Merupakan cara penyajian pelajaran dengan memperagakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi, atau benda tertentu yang sedang dipelajari yang disertai dengan penjelasan lisan.

d. Metode karyawisata

Merupakan cara penyajian pelajaran dengan membawa siswa mempelajari bahan-bahan belajar di luar kelas.

e. Metode penugasan

Merupakan cara penyajian bahan pelajaran di mana guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar.

f. Metode pemecahan masalah

Merupakan cara penyajian bahan pelajaran dengan menyajikan masalah sebagai titik tolak pembahasan untuk dianalisis dan disintesis dalam usaha mencari pemecahan masalah atau jawabannya oleh siswa.

g. Metode diskusi

Merupakan cara penyajian pelajaran di mana siswa dihadapkan kepada suatu masalah yang bersifat problematis untuk dibahas dan dipecahkan bersama.

h. Metode eksperimen

Merupakan cara penyajian pelajaran di mana siswa melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari.

i. Metode penemuan (*Discovery-Inquiry*)

Merupakan cara penyajian pembelajaran yang banyak melibatkan siswa dalam prosesproses mental dalam rangka penemuannya.

j. Metode proyek atau unit

Merupakan cara penyajian pelajaran yang bertitik tolak dari suatu masalah, kemudian dibahas dari berbagai segi yang berhubungan sehingga pemecahannya secara keseluruhan dan bermakna.

k. Metode permainan

Merupakan cara penyajian pelajaran dengan menggunakan situasi tiruan atau melalui sebuah permainan dalam proses belajar untuk memperoleh suatu pemahaman tentang hakikat suatu konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Permainan (*play*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri (Santrock, 2002: 272). Sejalan dengan pendapat Santrock, menurut Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh (2005: 105-106), menyatakan bahwa permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa

paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.

Menurut Piaget (Santrock, 2002: 273), melihat permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Sejalan dengan pemikiran Piaget, Vygotsky (Santrock, 2002: 273) juga yakin bahwa permainan adalah *setting* yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif anak.

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode permainan dengan menggunakan permainan *puzzle*. Permainan *puzzle* digunakan sebagai media untuk menjelaskan materi tentang cuci tangan pakai sabun kepada siswa sekolah dasar.

4. Permainan *Puzzle*

a. Pengertian

Puzzle dalam bahasa Indonesia berarti teka-teki, teka-teki biasanya dilakukan anak dalam bermain dengan temannya sebagai permainan kelompok. Media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Soebachman (2012) mengatakan bahwa *puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih tingkat konsentrasi.

Penggunaan media *puzzle* digunakan untuk melatih keterampilan kognitif anak, karena dengan penggunaan media ini berfungsi untuk melatih motorik halus, melatih keterampilan tangan, persepsi visual yaitu untuk mencoba memecahkan masalah. Penggunaan media

puzzle tersebut maka anak akan mengenal warna, bentuk, dan rupa dari benda - benda di sekitarnya.

b. Manfaat *Puzzle*

Terdapat beberapa manfaat penggunaan media *puzzle*, Yuliani (2008) mengatakan tentang manfaat penggunaan media *puzzle* yaitu:

- 1) Mengasah otak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena dalam bermain *puzzle* akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah;
- 2) Melatih koordinasi tangan dan mata, bermain *puzzle* melatih koordinasi mata dan tangan karena anak harus mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar yang utuh;
- 3) Mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca;
- 4) Melatih nalar, bermain *puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak;
- 5) Melatih kesabaran, aktivitas bermain *puzzle* akan melatih kesabaran karena saat bermain *puzzle* dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan;
- 6) Melatih pengetahuan, bermain *puzzle* memberikan pengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna dan bentuk.

Beberapa manfaat tersebut sangat membantu anak dalam mengoptimalkan perkembangannya terutama perkembangan kognitif dalam belajar dan pemecahan masalah.

c. Tahapan Membuat *Puzzle*

Menurut Setiatava (2013), bahan dan alat yang dibutuhkan untuk membuat mainan *puzzle* adalah sebagai berikut:

- 1) Kertas karton atau kardus.
- 2) Gambar 6 langkah cuci tangan
- 3) Lem
- 4) Pisau
- 5) Cutter
- 6) Penggaris
- 7) Gunting

Cara membuat *Puzzle* menurut Setiatava (2013) adalah sebagai berikut:

- 1) Carilah gambar yang menarik sehingga membuat anak tertarik.
- 2) Siapkan dua lembar karton atau kardus dengan ukuran yang sama.
- 3) Tempelkan belakang gambar pada salah satu karton.
- 4) Berilah garis tepi pada gambar yang telah ditempel pada karton dengan jarak 1,5cm.
- 5) Potonglah karton tersebut dengan pisau atau cutter, tepat pada garis tepi yang dibuat.

Bahan, alat dan cara membuat *puzzle* yang telah dinyatakan di atas menjadi panduan bagi pendidik/guru sebagai bahan persiapan untuk dilaksanakan dalam proses kegiatan menyusun *puzzle* didalam kelas. Dengan berbagai macam bentuk, ukuran, dan warna dari

puzzle diharapkan anak tertarik dan berminat untuk berkegiatan, sehingga kegiatan tersebut berjalan sesuai dengan harapan.

d. Kelebihan dan Kekurangan

Kelebihan dan Kekurangan Kegiatan menyusun *puzzle* menurut Yusep (2012), media *puzzle* mempunyai beberapa manfaat untuk perkembangan dan peningkatan kemandirian anak yaitu:

- 1) Meningkatkan kemampuan anak untuk berpikir dalam melakukan tindakan kegiatan apapun.
- 2) Melatih anak untuk bisa belajar berkonsentrasi disetiap kegiatan yang dilakukannya dari awal sampai akhir kegiatan.
- 3) Melatih anak mampu koordinasi tangan dan mata.
- 4) Meningkatkan anak dalam berketerampilan yang berkaitan dengan kemampuan belajar dan memecahkan masalahnya.
- 5) Melatih anak untuk bisa belajar bersosialisasi (secara berkelompok) agar ada rasa kebersamaan dan tanggung jawab bersama.
- 6) Melatih anak untuk bisa sabar dalam mengerjakan kegiatan apapun tanpa meminta bantuan
- 7) Mengenalkan warna dan bentuk *puzzle*.
- 8) Melatih anak untuk bisa berkemampuan dalam motoriknya.

Sedangkan kekurangan *puzzle* yaitu :

- 1) Terkadang siswa malas membawa media *puzzle*
- 2) Membutuhkan waktu dan kesabaran dalam menyusun *puzzle*.

C. Pengetahuan

1. Pengertian

Pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indera yang dimilikinya (mata, hidung, dan sebagainya), (Notoatmodjo, 2007). Pengetahuan didefinisikan sebagai kecerdasan intelektual dengan fakta, kebenaran-kebenaran, dan dasar/ prinsip melalui pengalaman, laporan/ kabar, dan penglihatan (Wawan dan Dewi, 2010).

2. Tingkatan Pengetahuan

Berdasarkan Taksonomi Bloom baru versi Krathwohl (2002: 214) tingkatan pengetahuan dalam ranah kognitif meliputi:

a) Mengingat (C1)

Mengingat yaitu mengambil pengetahuan dari memori jangka panjang. Dalam hal ini mengingat merupakan usaha untuk memperoleh kembali pengetahuan baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. Mengingat meliputi kegiatan mengenali (*recognizing*) dan memanggil kembali (*recalling*).

b) Memahami (C2)

Memahami yaitu mengkonstruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis dan digambarkan oleh guru. Memahami berkaitan dengan membangun sebuah pengertian dari berbagai sumber seperti pesan, bacaan dan komunikasi. Memahami meliputi kegiatan menafsirkan (*interpreting*), mencontohkan (*exemplifying*),

mengklasifikasikan (*classifying*), merangkum (*summarizing*), menyimpulkan (*inferring*), membandingkan (*comparing*), dan menjelaskan (*explaining*).

c) Mengaplikasikan (C3)

Menerapkan yaitu menggunakan atau menerapkan suatu prosedur dalam keadaan tertentu. Menerapkan menunjuk pada proses kognitif yang memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Mengaplikasikan meliputi kegiatan mengeksekusi (*executing*) dan mengimplementasikan (*implementing*).

d) Menganalisis (C4)

Menganalisis berarti memecah materi menjadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan hubungan antara bagian itu serta menentukan hubungan antara bagian-bagian tersebut dengan keseluruhan struktur atau tujuan. Kemampuan menganalisis merupakan jenis kemampuan yang banyak dituntut dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Berbagai mata pelajaran menuntut siswa memiliki kemampuan menganalisis dengan baik. Menganalisis meliputi kegiatan membedakan (*differentiating*), mengorganisasi (*organizing*), mengatribusikan (*attributing*).

e) Mengevaluasi (C5)

Mengevaluasi yaitu mengambil keputusan berdasarkan kriteria atau standar. Evaluasi berkaitan dengan proses kognitif yang memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang

sudah ada. Mengevaluasi meliputi kegiatan memeriksa (*checking*) dan mengeritik (*critiquing*)

f) Mencipta (C6)

Mencipta yaitu memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau untuk membuat suatu produk yang orisinal. Perbedaan menciptakan dengan kategori berpikir kognitif lainnya adalah pada kategori yang lain seperti mengerti, menerapkan, dan menganalisis.

Level pengetahuan yang diteliti dalam penelitian ini adalah mengingat (C1), memahami (C2) mengaplikasikan (C3) dan menganalisis (C4).

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan (Riyanto, 2013) antara lain:

a) Pendidikan

Pendidikan adalah suatu usaha untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah (baik formal maupun non formal), berlangsung seumur hidup. Pendidikan adalah sebuah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok dan juga usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan mempengaruhi proses belajar, makin tinggi pendidikan seseorang, makin mudah orang tersebut menerima informasi. Dengan pendidikan tinggi, maka seseorang akan cenderung untuk

mendapatkan informasi, baik dari orang lain maupun media massa.

b) Informasi/ media massa

Informasi adalah sesuatu yang dapat diketahui, namun ada pula yang menekankan informasi sebagai transfer pengetahuan. Selain itu, informasi juga dapat didefinisikan sebagai suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memanipulasi, mengumumkan, menganalisis, dan menyebarkan informasi dengan tujuan tertentu.

c) Sosial, budaya dan ekonomi

Kebiasaan dan tradisi yang dilakukan orang-orang tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan baik atau buruk. Dengan demikian, seseorang akan bertambah pengetahuannya walaupun tidak melakukan. Status ekonomi seseorang juga akan menentukan tersedianya suatu fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu sehingga status sosial ekonomi ini akan mempengaruhi pengetahuan seseorang.

d) Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar individu, baik lingkungan fisik, biologis, maupun sosial. Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan ke dalam individu yang berada dalam lingkungan tersebut. Hal ini terjadi karena adanya interaksi timbal balik ataupun tidak, yang akan direspons sebagai pengetahuan oleh setiap individu.

e) Pengalaman

Pengalaman sebagai sumber pengetahuan adalah suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan dengan cara mengulang kembali pengetahuan yang diperoleh dalam memecahkan masalah yang dihadapi masa lalu.

f) Usia

Usia mempengaruhi daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin membaik dan pola pikirnya sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin membaik.

5. Cara Pengukuran

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden (Notoatmodjo, 2010). Cara mengukur tingkat pengetahuan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan, kemudian dilakukan penilaian nilai 1 untuk jawaban benar dan nilai 0 untuk jawaban salah. Dalam penelitian ini, cara pengukuran pengetahuan adalah dengan teknik tes dengan menggunakan kuesioner dan lembar observasi.

D. Praktik

Suatu sikap belum otomatis terwujud dalam suatu tindakan (overt behavior). Untuk mewujudkan sikap menjadi suatu perbuatan nyata diperlukan faktor pendukung atau suatu kondisi yang memungkinkan, antara

lain adalah fasilitas. Disamping faktor fasilitas, juga diperlukan faktor dukungan (support) dari pihak lain, misalnya teman, guru, orang tua dan lain.

1. Tingkatan Praktik

Praktik ini termasuk kedalam ranah psikomotorik, Dave (1967) membagi kemampuan psikomotorik dalam 5 tingkatan yaitu:

a. Imitasi (P1)

Imitasi ialah mengamati dan melakukan perilaku seperti yang pernah dilakukan orang lain. Kinerja dapat berkualitas rendah. Contoh: menyalin karya seni, melaksanakan suatu keterampilan sambil melihat demonstrasi. Kata kerja operasional pada tingkat imitasi diantaranya: menyalin, mengikuti, mereplikasi, mengulangi, mematuhi, menggabungkan, mengubah, dan lain lain.

b. Memanipulasi (P2)

Mampu melaksanakan tindakan tertentu dengan mengingat atau mengikuti perintah/prosedur. Contoh: mampu melakukan keterampilannya sendiri setelah membaca suatu pelajaran atau memperoleh pelajaran, mengikuti perintah untuk membangun mode Kata kerja operasional pada tingkat manipulasi diantaranya: kembali membuat, membangun, melakukan, mendemonstrasikan, menempatkan, membuat, dan lain lain.

c. Presisi (P3)

Menghaluskan, menjadi lebih tepat, melakukan suatu keterampilan dengan ketepatan yang tinggi. Contoh: Mengerjakan

dan mengerjakan ulang sesuatu, melaksanakan keterampilan atau suatu tugas dengan tanpa bantuan, mendemonstrasikan suatu tugas di hadapan pemula. Kata kerja operasional pada tingkat presisi diantaranya: menunjukkan, melengkapi, mengoperasikan, dan lain lain.

d. Artikulasi (P4)

Mengoordinasikan dan mengadaptasikan sederetan kegiatan untuk meraih keselarasan dan konsistensi internal. Contoh: Mengombinasikan sederetan keterampilan untuk menghasilkan suatu video yang melibatkan musik, drama, warna, suara, dan lain-lain. Kata kerja operasional pada tingkat artikulasi diantaranya: membangun, memodifikasi, merumuskan, mempertajam dan lain lain.

e. Naturalisasi (P5)

Naturalisasi adalah kemampuan untuk melakukan tindakan secara otomatis, intuitif atau tidak sadar, Menguasai kinerja tingkat tinggi sehingga terjadi alamiah tanpa harus berpikir lebih jauh tentang hal tersebut. Kata kunci: merancang, mengembangkan.

Peserta didik dapat dikatakan berhasil dalam memiliki kemampuan psikomotor yang baik jika siswa tersebut mampu mempraktikkan teori yang telah didapat dari kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar psikomotor merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (kecenderungan berperilaku). Hasil belajar kognitif dan afektif dapat menjadi hasil belajar

psikomotorik jika peserta didik sudah menunjukkan perubahan sesuai dengan makna yang terdapat dalam ranah afektif dan kognitif.

2. Faktor yang Mempengaruhi Praktik CTPS Melalui Pendekatan Teori Perilaku Lawrence Green

Menurut Lawrence Green (1980) dalam Notoatmodjo (2007) menyatakan bahwa perilaku manusia dipengaruhi oleh dua faktor, yakni faktor perilaku (*behavioral factors*) dan faktor non perilaku (*non behavioral factors*). Selanjutnya Green menganalisis bahwa faktor perilaku sendiri ditentukan oleh 3 faktor utama, yaitu faktor predisposisi (*presdisposing factor*), faktor pemungkin (*enabling factor*), dan faktor penguat (*reinforcing factor*).

a. Faktor Predisposisi (*Presdisposing Factor*)

Faktor-faktor predisposisi yaitu faktor-faktor yang mempermudah terjadinya perilaku seseorang, antara lain pengetahuan, sikap, keyakinan, kepercayaan, nilai-nilai, tradisi, tingkat pendidikan, tingkat sosial ekonomi, dan sebagainya.

1) Pengaruh Pengetahuan dengan Perilaku CPTS

Semakin tinggi pengetahuan responden mengenai CTPS maka semakin baik penerapan CTPS. Begitu sebaliknya semakin rendah pengetahuan responden maka semakin kurang baik penerapan CTPS. Pengetahuan seseorang memiliki pengaruh terhadap perilakunya dalam mencuci tangan pakai sabun karena seseorang yang memiliki pengetahuan baik akan mencuci tangannya menggunakan

sabun sebelum dan sesudah melakukan kegiatan agar terhindar dari kuman (Handayani et al., 2020).

2) Pengaruh Sikap dengan Perilaku CTPS

Sikap adalah daya pendorong untuk bertindak ataupun merespons suatu stimulus atau objek yang timbul dari pengalaman serta perkembangan suatu individu. Sikap individu dapat dikatakan positif jika suka terhadap suatu objek psikologi sedangkan sikap individu dapat dikatakan negatif jika ia tidak suka terhadap objek psikologi. Sikap siswa terhadap cuci tangan pakai sabun bisa mempengaruhi dilakukan atau tidak dilakukannya perilaku cuci tangan oleh siswa tersebut (Sianipar et al., 2021).

Teori sikap menjelaskan bahwa sikap merupakan bentuk respon atau tindakan yang memiliki nilai positif dan negatif terhadap suatu objek atau orang yang disertai dengan emosi. Sikap juga diartikan sebagai respon tertutup seseorang terhadap stimulus atau objek tertentu, yang sudah melibatkan faktor pendapat dan emosi yang bersangkutan (senang-tidak senang, setuju-tidak setuju, tinggi-tidak tinggi dan sebagainya) (Notoatmodjo, 2010).

b. Faktor Pemungkin (Enabling Factor)

Faktor-faktor pemungkin adalah faktor-faktor yang memungkinkan atau yang memfasilitasi perilaku atau tindakan. Yang dimaksud faktor pemungkin adalah sarana dan prasarana atau fasilitas untuk terjadinya perilaku kesehatan, misalnya air bersih, tempat

pembuangan tinja, tempat pembuangan sampah, tempat olahraga, ketersediaan makanan bergizi, uang, puskesmas, posyandu, rumah sakit, poliklinik, dokter atau bidan praktik swasta, dan sebagainya.

1) Pengaruh Sarana dan Prasarana Cuci Tangan dengan Perilaku CTPS

Semakin baik ketersediaan sarana CTPS, semakin baik pula untuk melakukan kebiasaan CTPS. Sarana yang diperlukan untuk melakukan suatu tindakan/praktik akan membuat individu yang telah mau menjadi mampu melakukan tindakan tertentu. Sebaliknya, tanpa sarana yang mendukung, maka individu yang telah mau melakukan tidak mampu merealisasikan kemauannya tersebut dalam tindakan yang diharapkan (Handayani et al., 2020).

2) Pengaruh Keterpaparan Informasi CTPS dengan Perilaku CTPS

Semakin banyak sumber informasi yang didapat oleh responden tentang perilaku CTPS maka semakin tinggi perilaku mereka dalam CTPS (Livana et al., 2020). Informasi dapat mempengaruhi seseorang dalam berperilaku. Semakin banyak informasi yang didapat oleh seseorang maka akan semakin besar pengaruhnya terhadap perilaku seseorang. Terutama jika informasi tersebut disampaikan dengan cara yang benar, karena penyampaian informasi dapat merubah perilaku seseorang yang tadinya tidak melakukan sesuatu

menjadi melakukan sesuatu (Effendi dalam Mustikawati, 2017).

c. Faktor Penguat (Reinforcing Factor)

Faktor-faktor penguat adalah faktor-faktor yang mendorong atau memperkuat terjadinya perilaku. Faktor ini meliputi faktor sikap dan perilaku tokoh masyarakat (toma), tokoh agama (toga), para petugas kesehatan. Termasuk juga undang-undang, peraturan-peraturan yang terkait dengan kesehatan.

1) Pengaruh Peran Guru dengan Perilaku CTPS

Peran guru adalah sebagai contoh para siswa untuk CTPS. Adanya guru yang membiasakan CTPS di sekolah, tanpa disadari siswa akan meniru perilaku guru tersebut dan juga guru dapat memberikan penekanan-penekanan ke arah praktis pelaksanaan CTPS pada saat penyampaian materi-materi di sekolah (Livana et al., 2020).

2) Pengaruh Peran Orang Tua dengan Perilaku CTPS

Peran orang tua adalah faktor penguat bagi para siswa dalam melakukan praktik CTPS. Faktor penguat adalah faktor penyerta yang memperkuat suatu tindakan dilakukan, dengan cara memotivasi, selalu mengingatkan, dan memberikan ganjaran baik positif maupun negatif atas perilaku dan berperan untuk membuat suatu perilaku menjadi menetap atau menjadi kebiasaan. Salah satu peran orang tua adalah sebagai pendidik. Apabila peran ini dilaksanakan dengan baik maka kebiasaan seorang anak akan menjadi lebih baik dan

anak akan termotivasi untuk melakukan kebiasaan mencuci tangan pakai sabun (Nugraheni et al., 2010).

3) Pengaruh Teman Sebaya dengan Perilaku CTPS

Pengaruh teman sebaya di sekolah dapat berupa pengaruh positif dan negatif. Dalam hal ini maka peran teman sangat diperlukan karena siswa sekolah dasar umumnya lebih banyak berinteraksi dengan teman-teman sekolah khususnya dalam mengajak untuk membiasakan cuci tangan pakai sabun sebelum dan sesudah melakukan kegiatan atau aktivitas (Waruwu, 2019).

Adanya variabel peran teman sekolah pada kegiatan cuci tangan di sekolah kecenderungannya solid sehingga dapat disimpulkan bahwa peran teman sekolah sangat positif (Sundari dalam Waruwu, 2019).

4) Pengaruh Petugas Kesehatan dengan Perilaku CTPS

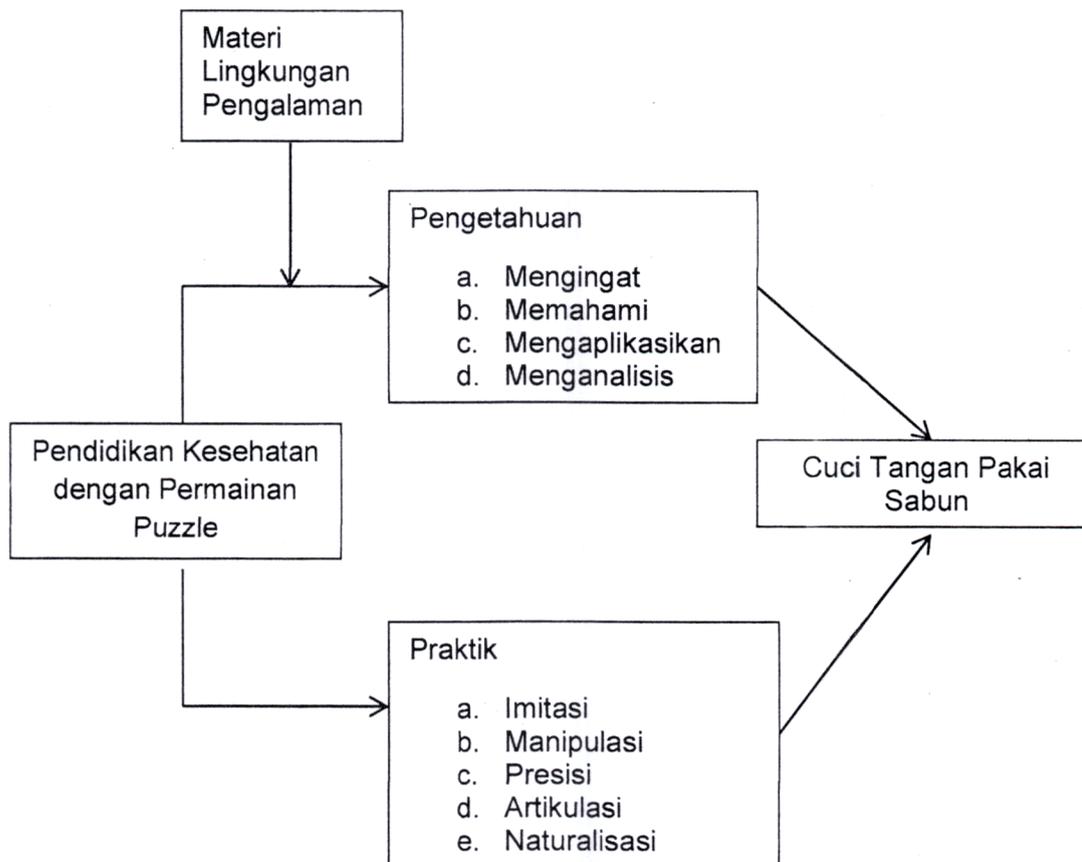
Petugas kesehatan melaksanakan salah satu peran dan fungsi dalam menjalankan program pokok puskesmas yaitu dengan memberikan penyuluhan dan pembinaan serta pendampingan khususnya berkenaan dengan perilaku CTPS. Semakin baik peranan petugas akan semakin baik pula tingkat kesehatan siswa (Livana et al., 2020).

3. Cara Pengukuran Praktik

Menurut Notoatmodjo (2010) pengukuran atau cara mengamati praktik atau perilaku dapat dilakukan melalui dua cara, secara langsung dan tidak langsung. Pengukuran perilaku yang paling baik adalah secara

langsung, yakni dengan pengamatan (observasi), yaitu mengamati tindakan subjek dalam rangka praktik CTPS 6 langkah. Sedangkan secara tidak langsung menggunakan metode mengingat kembali (recall). Metode ini dilakukan melalui pertanyaan-pertanyaan terhadap subjek tentang apa yang telah dilakukan berhubungan dengan praktik CTPS.

E. Kerangka Teori



Gambar 2.1 Kerangka Teori
(Bloom's Taxonomy versi Kreathwohl, Dave's Taxonomy, Riyanto (2013),
Kemenkes RI)