

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Pustaka

1. Konsep Pendidikan Kesehatan

Pendidikan kesehatan adalah merubah perilaku yang belum sesuai dengan prinsip-prinsip kesehatan. Derajat kesehatan masyarakat sangat ditentukan salah satunya adalah perubahan perilaku masyarakat menjadi perilaku berdasarkan prinsip-prinsip kesehatan (Mahmudah, 2016).

Pendidikan kesehatan bagi anak bertujuan menambah kebiasaan hidup sehat agar dapat bertanggung jawab terhadap kesehatan diri sendiri dan lingkungannya serta ikut aktif dalam usaha-usaha kesehatan. Tujuan dari pendidikan kesehatan adalah memberi pengetahuan tentang prinsip dasar hidup sehat, yang menimbulkan sikap dan perilaku hidup sehat, dan membentuk kebiasaan hidup sehat (Apriany, 2012).

2. *Hand hygiene*

a. Pengertian *Hand Hygiene* (Cuci Tangan)

Mencuci tangan dengan sabun 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. Mencuci tangan dengan sabun atau 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 tidak langsung menggunakan permukaan-permukaan lain seperti handuk, gelas (Kemenkes RI, 2014).

b. Manfaat Mencuci Tangan

Manfaat mencuci tangan 84,3% hasil ini menunjukkan bahwa pengetahuan manfaat mencuci tangan yang baik dapat berguna untuk pencegahan penyakit yaitu dengan cara membunuh kuman penyakit yang ada ditangan. Dengan mencuci tangan, maka tangan menjadi bersih dan bebas dari kuman. Apabila tangan dalam keadaan bersih akan mencegah penularan penyakit seperti diare, cacingan, penyakit kulit, Infeksi Saluran Pernafasan Akut (ISPA) dan flu burung (Rahmawati, 2012).

c. Indikasi Mencuci Tangan

Indikasi waktu untuk mencuci tangan menurut kemenkes RI 2013 adalah:

- 1) Setiap kali tangan kita kotor (setelah memegang uang, binatang, berkebun, dll).
- 2) Setelah BAB (buang air besar)
- 3) Setelah bersin, batuk, membuang ingus
- 4) Sebelum memegang makanan
- 5) Setelah pulang dari bepergian
- 6) Setelah bermain

d. Langkah-Langkah Mencuci Tangan

Berikut enam cara mencuci tangan yang benar menurut WHO, seperti dikutip dari Daily Mail (2016)

- 1) Basahi kedua telapak tangan setinggi pertengahan lengan memakai air yang mengalir, ambil sabun kemudian usap dan gosok kedua telapak tangan secara lembut.
- 2) Usap dan gosok juga kedua punggung tangan secara bergantian
- 3) Jangan lupa jari-jari tangan, gosok sela-sela jari hingga bersih
- 4) Bersihkan ujung jari secara bergantian dengan mengatupkan
- 5) Gosok dan putar kedua ibu jari secara bergantian
- 6) Letakkan ujung jari ke telapak tangan kemudian gosok perlahan.

Bersihkan kedua pergelangan tangan secara bergantian dengan cara memutar, kemudian diakhiri dengan membilas seluruh bagian tangan dengan air bersih yang mengalir lalu keringkan memakai handuk atau tisu.

3. Metode Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Belajar adalah proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan. Menurut James O. Wittaker belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Menurut Cronbach dalam bukunya berjudul "*Educational Psycology*" belajar ditunjukkan oleh perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman (Lefudin, 2014).

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun antara unsur manusiawi, material, fasilitas, dan rencana yang saling mempengaruhi untuk mencapai suatu tujuan. pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal (Lefudin, 2014).

b. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Arends, 2010).

c. Beberapa Model Pembelajaran

1) *Examples Non Examples*

- a) Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran .
- b) Guru meletakkan gambar dipapan atau ditayangkan melalui OHP.
- c) Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada murid untuk memperhatikan atau menganalisa gambar.
- d) Melalui diskusi kelompok 2 sampai 3 orang murid, hasil diskusi dari analisa gambar tersebut dicatat pada kertas.
- e) Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya

- f) Mulai dari hasil diskusi murid, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai.
- g) Kesimpulan.

2) *Picture and Picture*

- a) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- b) Menyajikan materi sebagai pendahuluan.
- c) Guru menunjukkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi.
- d) Guru menunjuk atau memanggil murid secara bergantian memasang atau mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.
- e) Guru menanyakan alasan dasar pemikiran urutan gambar tersebut.
- f) Dari alasan atau urutan gambar tersebut guru mulai menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- g) Kesimpulan.

3) *Numbered Heads Together*

- a) Murid-murid dibagi dalam kelompok, setiap murid dalam setiap kelompok mendapat nomor.
- b) Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya.
- c) Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakan atau mengetahui jawaban.
- d) Guru memanggil nomor salah satu murid untuk melaporkan hasil kerjasama mereka.
- e) Meminta tanggapan dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain.
- f) Kesimpulan

4) *Cooperative Script*

- a) Guru membagi murid untuk berpasangan.
- b) Guru membagikan wacana/materi untuk dibaca tiap murid dan membuat ringkasan.
- c) Guru dan murid menetapkan siapa yang pertama berperan

sebagai pembicara dan pendengar.

- d) Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya. Sementara pendengar menyimak, mengoreksi, dan menunjukkan ide pokok yang kurang lengkap.

5) Kepala Bernomor Struktur

- a) Murid-murid dibagi dalam kelompok, setiap murid dalam setiap kelompok mendapat nomor
- b) Penugasan diberikan kepada setiap murid berdasarkan nomor terhadap tugas yang berangkai. Misalnya : murid nomor satu bertugas mencatat soal. murid nomor dua mengerjakan soal dan murid nomor tiga melaporkan hasil pekerjaan dan seterusnya
- c) Jika perlu, guru bisa menyuruh kerja sama antar kelompok. murid disuruh keluar dari kelompoknya dan bergabung bersama beberapa murid bernomor sama dari kelompok lain. Dalam kesempatan ini murid dengan tugas yang sama bisa saling membantu atau mencocokkan hasil kerja sama mereka
- d) Laporkan hasil dan tanggapan dari kelompok yang lain

e) Kesimpulan

6) *Student Team-Achievment Divisions*

a) Membentuk kelompok dengan 4 anggota secara heterogen (campuran menurut prestasi, suku, jenis kelamin, dll)

b) Guru menyampaikan pelajaran

c) Guru memberi tugas pada kelompok untuk dikerjakan masing-masing anggota dalam kelompok. Anggota yang sudah mengerti bisa menjelaskan kepada anggota lainya sampai semua mengerti

d) Guru memberi pertanyaan pada seluruh murid dan pada saat menjawab murid-murid tidak boleh saling membntu

e) Memberikan evaluasi

7) *Jigsaw*

a) Murid-murid dibagi dalam 4 kelompok

b) Tiap anggota dalam kelompok diberi materi yang berbeda

c) Tiap anggota dalam kelompok diberi materi yang ditugaskan

d) Anggota dari kelompok yang berbeda yang mendapat bagian atau sub bab yang sama bertemu membentuk kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan sub bab mereka

e) Setelah berdiskusi di kelompok ahli tiap anggota kembali ke kelompok semula dan bergantian menjelaskan atau mengajar teman dalam timnya tentang sub bab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh

f) Setiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusinya

g) Guru memberikan evaluasi

h) Kesimpulan

8) *Problem Based Introduction*

a) Guru menjelaskan kompetensi yang ingin diraih dan menyebutkan sarana yang dibutuhkan. Memotivasi murid untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang telah dipilih.

b) Guru membantu murid untuk mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, jadwal, tugas, dll)

c) Guru mendorong murid-murid untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapat penjelasan, pengumpulan data, hipotesis, pemecahan masalah

d) Guru membantu murid merencanakan menyiapkan karya yang

sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagai tugas dengan rekanya

e) Guru membantu murid untuk melakukan evaluasi terhadap eksperimen mereka dan proses yang digunakan

9) Artikulasi

a) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin diraih

b) Guru menyampaikan materi seperti biasa

c) Untuk mengetahui daya serap dari setiap murid, bentuklah kelompok berpasangan dua orang

d) Menugaskan salah satu murid dari pasangan itu dan menceritakan materi yang baru diterima dan pasangannya mendengarkan sambil membuat catatan kecil, lalu mereka bertukar peran. Begitu juga dengan pasangan dari kelompok lain.

e) Menugaskan murid secara bergiliran/acak menyampaikan hasil diskusi dengan temanya/pasangannya. Sampai sebagian murid sudah menyampaikan hasil diskusi mereka

f) Guru menjelaskan kembali materi yang sekiranya belum dipahami

g) Kesimpulan

10) *Mind mapping*

- a) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin diraih.
- b) Guru menyampaikan konsep/masalah yang akan ditanggapi oleh murid dan sebaiknya masalah memiliki alternatif jawaban Kemudian membentuk kelompok murid yang beranggotakan 2-3 orang.
- c) Setiap kelompok mencatat alternatif jawaban hasil dari diskusi.
- d) Setiap kelompok (bisa diacak) membacakan hasil dari diskusinya dan guru menuliskan di papan tulis dan mengelompokan sesuai kebutuhan guru.
- e) Dari data di papan tulis murid diminta membuat suatu kesimpulan atau guru memberi perbandingan sesuai konsep yang disediakan oleh guru.

11) *Make – A Match*

- a) Guru menyiapkan beberapa buah kartu berisi konsep atau topik untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b) Tiap murid mendapat satu buah kartu.

- c) Tiap murid memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang diterimanya.
- d) Tiap murid mencari pasangan kartu yang cocok dengan yang dimilikinya (soal ataupun jawaban).
- e) Tiap murid yang bisa mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan diberi poin.
- f) Setelah satu babak, kartu akan dikocok lagi agar setiap murid mendapat kartu yang berbeda dari babak sebelumnya.
- g) Kesimpulan

12) *Thik Pair and Share*

- a) Guru menyampaikan inti dari materi dan kompetensi yang ingin diraih.
- b) Murid diminta untuk berfikir tentang materi yang disampaikan oleh guru.
- c) Murid diminta berpasangan dengan temannya (kelompok 2 orang) dan menyampaikan pemikiran masing-masing.
- d) Guru memimpin pleno kecil diskusi, tiap kelompok menyampaikan hasil diskusi mereka.
- e) Dari kegiatan tersebut, guru dapat mengarahkan

pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambah materi yang belum diungkapkan para murid.

f) Guru memberi kesimpulan

13) *Debate*

a) Guru membagi dua kelompok peserta debat menjadi kelompok pro dan kontra.

b) Guru memberi tugas untuk membaca materi yang akan didebatkan oleh kelompok.

c) Setelah membaca materi, guru menunjuk salah satu anggota dari kelompok pro untuk berbicara saat itu, kemudian ditanggapi oleh kelompok kontra. Demikian seterusnya sampai sebagian besar dapat mengemukakan pendapatnya

d) Sementara murid mengemukakan pendapatnya guru dapat menulis inti/ide dari pembicaraan dan mendapat sejumlah ide yang diharapkan

14) *Role Playing*

a) Guru menyiapkan skenario yang ingin ditampilkan.

b) Guru menunjuk beberapa murid untuk mempelajari skenario sebelum kegiatan belajar mengajar.

- c) Guru membentuk kelompok murid yang beranggotakan lima orang.
- d) Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai.
- e) Memanggil murid yang sudah ditunjuk untuk menjalankan skenario yang sudah disiapkan.
- f) Masing-masing murid berada dalam kelompoknya dan memperhatikan skenario yang diperagakan
- g) Setelah selesai diperagakan, masing-masing murid diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan dari masing-masing kelompok.
- h) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
- i) Guru memberikan kesimpulan secara umum
- j) Evaluasi

15) *Demonstration*

- a) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin diraih
- b) Guru menyajikan sekilas materi yang ingin disampaikan
- c) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan
- d) Menunjuk salah satu murid untuk mendemonstrasikan skenario yang sudah disiapkan
- e) Seluruh murid memperhatikan dan menganalisa demonstrasi

yang sedang dilakukan

- f) Tiap murid menyampaikan hasil analisa dan pengalaman murid yang didemontrasi
- g) Kesimpulan

16) Metode Ceramah

a) Pengertian

Metode ceramah adalah suatu cara melaksanakan pengajaran yang dilakukan oleh guru secara monolog dan hubungan satu arah (one way comunication) (Anas,2014).

b) Langkah-langkah metode ceramah menurut Anas (2014)

1. Persiapan

Menjelaskan kepada siswa tentang tujuan pelajaran dan pokok masalah yang akan dibahas dalam pelajaran. Guru memperbanyak bahan appersepsi untuk membantu murid lebih memahami pelajaran yang akan disajikan.

2. Langkah Penyajian

Guru menyajikan bahan yang berkenaan dengan pokok masalah.

3. Langkah Generalisasi

Dalam tahap ini unsur yang sama dan berlainan dihimpun untuk mendapatkan kesimpulan-kesimpulan mengenai pokok masalah.

4. Langkah Aplikasi

Penggunaan pada tahap ini kesimpulan yang diperoleh digunakan dalam berbagai situasi sehingga nyata makna kesimpulan itu.

4. Media pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut (Briggs dalam Darmadi, 2017) media pembelajaran adalah peralatan fisik untuk menawarkan atau menyampaikan isi pembelajaran. Sedangkan menurut Hamalik media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antar guru dan murid dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

1) Berdasarkan ciri-ciri yang dimiliki, Rudi Bretz (dalam Darmadi, 2017) membagi media menjadi delapan klasifikasi :

a) Media audio visual gerak

- b) Media audio visual diam
- c) Media audio semi gerak
- d) Media visual gerak
- e) Media visual diam
- f) Media visual semi gerak
- g) Media audio
- h) Media cetak

2) Berdasarkan bentuk dan cara penyajian, Susilana membagi dalam tujuh kelompok :

- a) Media grafis, bahan cetak dan gambar diam
- b) Media proyeksi diam
- c) Media audio
- d) Media audiovisual
- e) Media gambar hidup/film
- f) Media televisi
- g) Multi media

3) Menurut (Briggs dalam Darmadi, 2017), membagi media pembelajaran dalam 13 macam:

- a) Objek
- b) Model

- c) Suara langsung
- d) Rekaman audio
- e) Media cetak
- f) Pembelajaran terprogram
- g) Papan Tulis
- h) Media transparansi
- i) Film rangkai
- j) Film bingkai
- k) Televis
- l) Gambar

Audiovisual merupakan cabang dari teori dan praktik pendidikan terutama yang berkaitan dengan desain dan penggunaan pesan yang mengendalikan proses pembelajaran

5. Pengetahuan

a. Pengertian

Pengetahuan (*knowledge*) adalah hasil dari pengindraan seseorang terhadap objek tertentu melalui pancaindra yakni indra penglihatan, pendengaran, perasa, penghidup, dan peraba. Tetapi sebagian besar pengetahuan

diperoleh melalui mata dan telinga. Pengetahuan atau kognitif adalah domain yang sangat penting untuk membentuk tindakan seseorang *overt behavior* (Notoadmojo, 2010).

b. Tingkat pengetahuan dalam domain kognitif

1) Tahu (*Know*)

Tahu adalah tingkat pengetahuan paling rendah, tahu diartikan sebagai mengingat kembali (*recall*) sesuatu yang telah dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Untuk mengukur bahwa orang tahu sesuatu dapat menggunakan kata kerja menyebutkan, menyatakan, mendefinisikan dsb.

2) Memahami (*comprehension*)

Memahami adalah suatu kemampuan untuk menjelaskan dan menginterpretasikan suatu objek atau materi secara benar.

3) Aplikasi (*application*)

Aplikasi adalah mampu menggunakan materi yang telah dipelajari pada kondisi yang sebenarnya terjadi. Aplikasi berbagai rumus, hukum-hukum, metode.

4) Analisis (*analysis*)

Analisis adalah dapat menjabarkan materi ke dalam

komponen-komponen yang masih dalam satu struktur organisasi dan saling berkaitan. Seperti dapat menggambarkan, mengelompokan, membedakan.

5) Sintesis (*synthetic*)

Sintesis adalah mampu untuk menghubungkan bagian-bagian menjadi bentuk keseluruhan yang baru dari bagian-bagian yang telah ada.

6) Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi adalah mampu melakukan penilaian terhadap suatu materi yang didasarkan pada suatu kriteria yang dibuat sendiri atau yang telah ada. (Efendi, 2009)

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi Pengetahuan Menurut

Notoadmojo (2010) :

- 1) Pengalaman
- 2) Tingkat pendidikan
- 3) Keyakinan
- 4) Fasilitas

d. Pengukuran tingkat pengetahuan

Pengukuran pengetahuan dengan memberikan

pertanyaan langsung seperti wawancara atau melalui pertanyaan-pertanyaan menggunakan kuesioner (Notoatmodjo, 2010).

Tingkat pengetahuan dibagi dalam 3 kategori yaitu:

- a. Baik jika menjawab benar sampai 76-100%
- b. Cukup jika menjawab benar sampai 56-75%
- c. Kurang jika menjawab benar sampai 40-55%

6. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Rata-rata anak Indonesia masuk sekolah dasar saat usia 6 tahun dan lulus usia 12 tahun. Anak-anak pada usia ini memiliki karakteristik senang bergerak, senang bermain, senang bekerja dalam kelompok, senang melakukan sesuatu secara langsung. Serta ada pembinaan hidup sehat, belajar menjalankan peranan sosial sesuai jenis kelamin, belajar menulis, membaca dan berhitung (Marbun, 2018).

Anak yang berada di sekolah dasar termasuk ke dalam anak usia dini. Usia dini adalah masa yang pendek tetapi sangat penting bagi kehidupan seseorang. Karena itu, pada masa ini seluruh potensi anak perlu didorong sehingga dapat berkembang secara optimal (Susanto, 2016).

Menurut Havighurst masa kanak-kanak akhir dan anak sekolah

(usia enam sampai dua belas tahun) memiliki tugas-tugas perkembangan sebagai berikut :

- a. Belajar keterampilan fisik untuk pertandingan biasa sehari-hari.
- b. Membentuk sikap sehat terhadap diri sendiri sebagai organisme yang sedang tumbuh dan berkembang.
- c. Belajar bergaul dengan teman sebaya.
- d. Belajar peranan sosial yang sesuai sebagai pria atau wanita.
- e. Mengembangkan konsep yang penting bagi kehidupan sehari-hari.
- f. Mengembangkan kata hati, moralitas, dan nilai-nilai.
- g. Mencapai kebebasan pribadi.
- h. Mengembangkan sikap terhadap kelompok dan institusi sosial (Susanto, 2016).

Perkembangan mental anak sekolah dasar meliputi :

- a. Perkembangan intelektual

Anak pada usia sekolah dasar (6-12 tahun) anak sudah mereaksi rangsangan intelektual, atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kognitif seperti membaca, menulis dan menghitung. Menurut Syamsu Yusuf anak usia 6-12 tahun memiliki tiga kemampuan yaitu mengklasifikasikan (mengkelompokkan), menyusun dan mengasosiasikan

(menghubungkan) angka atau bilangan.

Kemampuan yang berkaitan dengan perhitungan angka seperti menambah, mengurangi, mengalikan dan membagi. Di akhir masa ini anak sudah memiliki kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*) yang sederhana. Menurut piaget kadangkala anak usia 5-7 tahun memasuki tahap operasi konkret (*concrete operations*) yaitu anak dapat berfikir logis mengenai segala sesuatu. Umumnya, mereka berusia sampai sekitar sebelas tahun pada tahap ini.

b. Perkembangan Bahasa

Bahasa ialah simbol-simbol sebagai sarana untuk berkomunikasi dengan orang lain. Usia sekolah dasar merupakan masa berkembang pesatnya kemampuan mengenal dan menguasai pembendaharaan kata (*vocabukary*). Menurut Abin Syamsudin, awal masa ini (6-7 tahun) anak telah menguasai sekitar 2500 kata dan pada masa akhir (usia 11-12tahun) anak telah dapat menguasai sekitar 50.000 kata.

c. Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial berhubungan dengan bagaimana anak berinteraksi sosial. Perkembangan sosial sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma, tradisi, kelompok,

dan moral keagamaan. Pada masa anak usia sekolah masuk pada masa objektif, dimana perkembangan ditandai dengan perluasan hubungan, disamping dengan keluarga dia juga membentuk ikatan baru dengan teman sebaya (peer group) atau teman sekelas, sehingga ruang gerak hubungan sosialnya bertambah luas. Anak usia sekolah mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri (egosentris) pada sikap bekerja sama (kooperatif) dan sikap peduli atau memperhatikan orang lain (sosiosentris).

d. Perkembangan Emosi

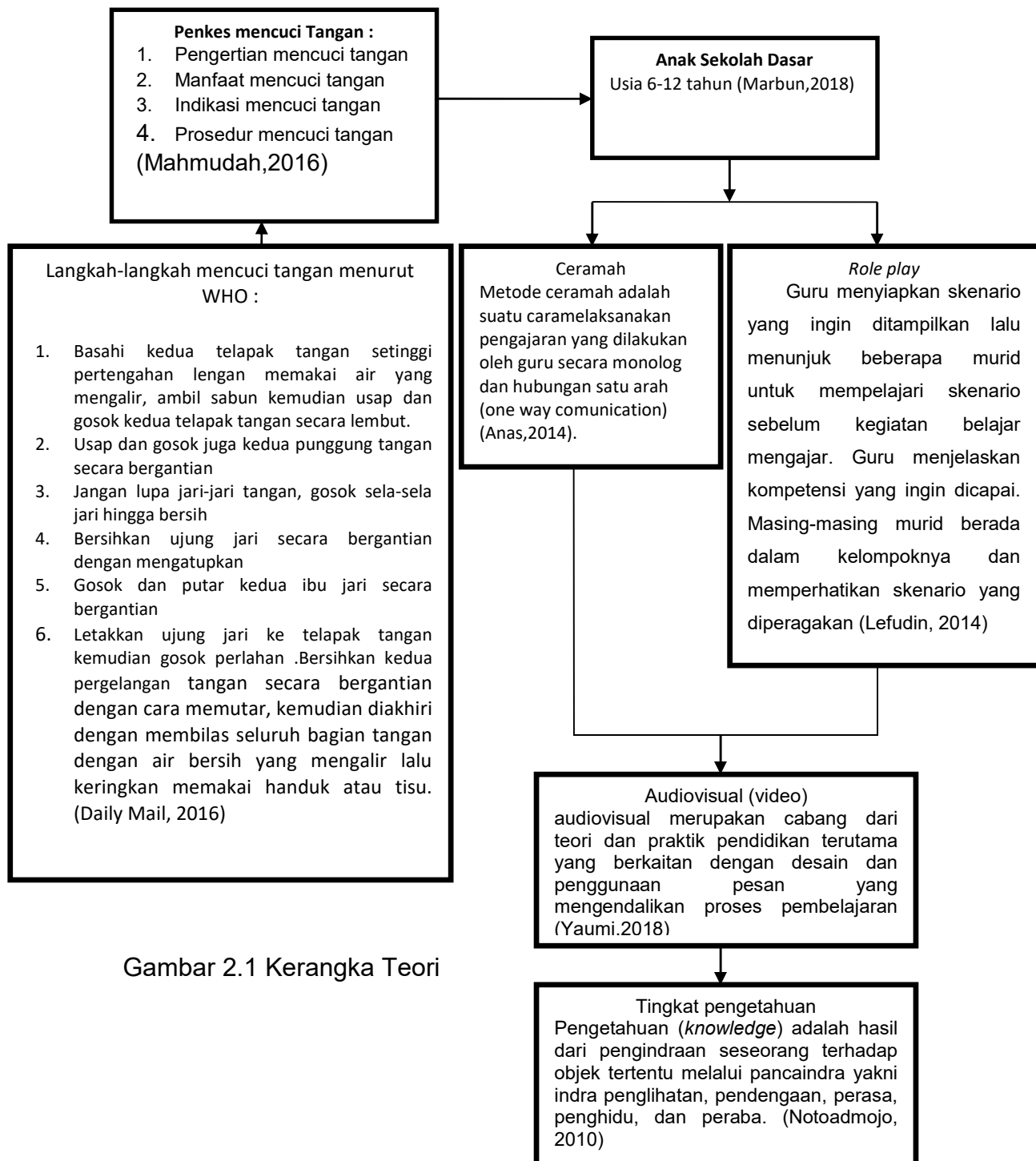
Emosi adalah perasaan yang terefleksi dalam bentuk perbuatan nyata kepada orang lain atau diri sendiri untuk menyatakan suasana batin atau jiwanya. Menurut Syamsu Yusuf anak usia sekolah dasar ini mulai mengendalikan emosinya. Karakteristik emosi yang stabil (sehat) ditandai dengan menunjukkan wajah ceria, bergaul dengan teman secara baik, berkonsentrasi dalam belajar, bersifat respek terhadap diri sendiri dan orang lain.

e. Perkembangan Moral

Pada anak usia sekolah dasar sudah dapat mengikuti peraturan dari orang tua dan lingkungan sosialnya. Pada akhir masa ini (11 atau 12 tahun) anak dapat memahami alasan yang mendasari

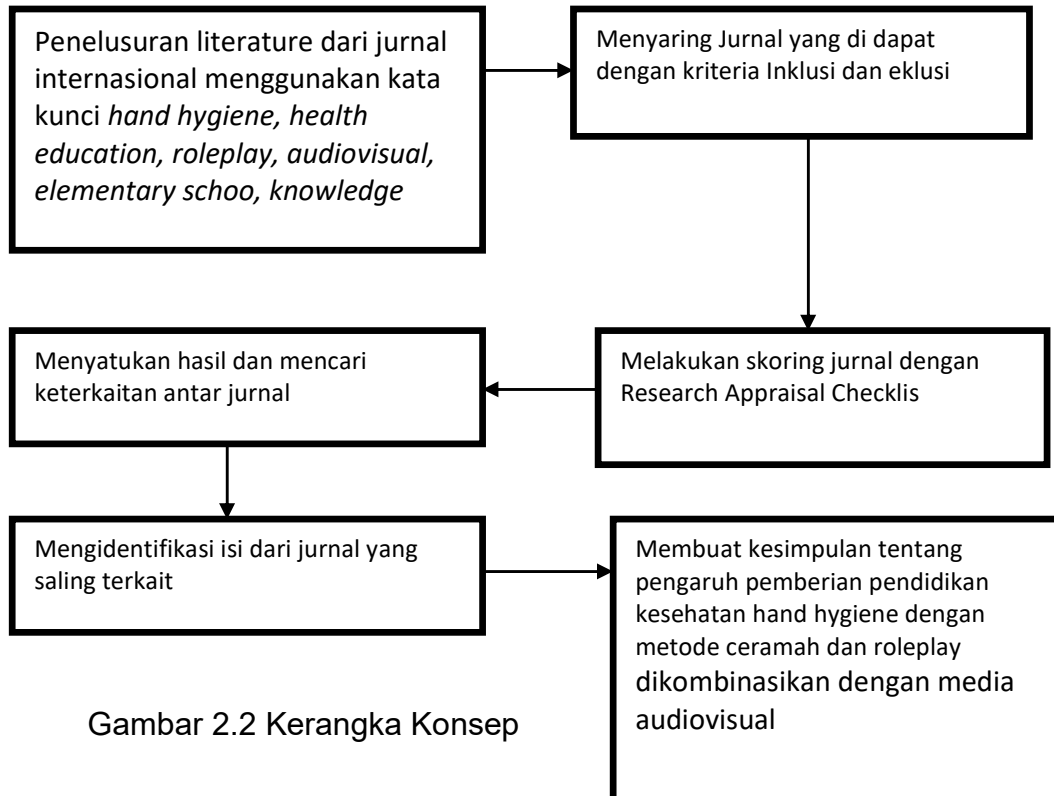
suatu peraturan. Anak juga sudah dapat mengasosiasikan tiap bentuk perilaku dengan konsep benar salah atau baik buruk (Susanto, 2016)

B. Kerangka Teori



Gambar 2.1 Kerangka Teori

C. Kerangka Konsep



Gambar 2.2 Kerangka Konsep

D. Hipotesis

1. Hipotesis Ho

- a. Tidak ada pengaruh pemberian pendidikan kesehatan hand hygiene dengan metode ceramah dan roleplay dikombinasikan dengan media audiovisual terhadap tingkat pengetahuan.

- b. Tidak ada efektivitas pemberian pendidikan kesehatan hand hygiene dengan metode ceramah dan roleplay dikombinasikan dengan media audiovisual terhadap tingkat pengetahuan.

2. Hipotesis H₁

- a. Ada pengaruh pemberian pendidikan kesehatan hand hygiene dengan metode ceramah dan roleplay dikombinasikan dengan media audiovisual terhadap tingkat pengetahuan.
- b. Ada Efektivitas pemberian pendidikan kesehatan hand hygiene dengan metode ceramah dan roleplay dikombinasikan dengan media audiovisual terhadap tingkat pengetahuan.