



## BAB 2

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Konsep Dasar Storytelling

##### 2.1.1 Pengertian Storytelling

Storytelling adalah kegiatan menyampaikan cerita dari seorang storyteller kepada pendengar dengan tujuan memberikan informasi bagi pendengar sehingga dapat digunakan untuk mengenali emosi dirinya sendiri dan orang lain, serta mampu melakukan problem solving. Storytelling disampaikan tanpa menggunakan alat peraga, namun dengan mengandalkan kualitas vocal, mimic wajah, gerakan tangan serta tubuh (Rahmadhni, 2018).

*Storytelling* adalah menyampaikan peristiwa melalui kata-kata, gambar, atau suara, yang dilakukan dengan improvisasi atau menambh-nambah dengan maksud untuk memperindah jalannya cerita. Selain itu, bercerita dianggap sebagai salah satu bentuk hiburan bagi anak-anak ketika berkunjung ke sebuah perpustakaan atau mungkin hanya sekedar untuk mengisi waktu senggang di rung kelas. Namun, bercerita merupakan aktifitas pembelajaran yang dapat berkontribusi pada kemampuan menyajikan informasi, konsep, ide-ide, serta dapat mengintegrasikannya ke dalam tujuan pembelajaran yang dapat disampaikan secara langsung kepada peserta didik (Yaumi dan Nurdin, 2016). Menurut Bartholomew 2006, storytelling adalah bercerita secara focus dan singkat dengan memanfaatkan berbagai macam alat multimedia dengan menggunakan foto, gambar, tulisan, suara dan musik. Ada banyak definisi berbeda dari digital storytelling, namun secara umum, semuanya berkisar pada

gagasan menggabungkan seni bercerita dengan berbagai multimedia digital, seperti gambar, audio dan video.

### 2.1.2 Metode penyampaian

Dalam suatu metode pendidikan kesehatan kelompok harus memperhatikan besarnya kelompok sasaran, tingkat pendidikan foral sasaran, dan efektifitas suatu metode tergantung pada besarnya sasaran pendidikan kesehatan. Dalam metode pendidikan kesehatan kelompok ada dua macam kelompok yaitu kelompok besar dan kelompok kecil. Kelompok besar yaitu apabila peserta penyuluhan kesehatan lebih dari 15 orang dan kelompok kecil yaitu apabila peserta penyuluhan kurang dari 15 orang. Menurut (Bartholomew, 2006) metode dalam pendidikan kesehatan adalah sebagai berikut :

#### a. Metode storytelling

Storytelling adalah bercerita secara focus dan singkat dengan memanfaatkan berbagai macam alat multimedia dengan menggabungkan foto, gambar, tulisan, suara dan music. Ada banyak definisi berbeda dari *digital storytelling*, namun secara umum semuanya berkisar ada gagasan menggabungkan seni bercerita dengan berbagai multimedia digital, seperti gambar, audio dan video.

Adapun tujuan storytelling sebagai berikut :

- 1) Menciptakan suasana senang.
- 2) Memberi kesenangan, kegembiraan, mengembangkan imajinasi pendengar.
- 3) Memberi pangalaman baru dan mengembangkan wawasan pendengar.



- 4) Dapat memberikan pemahaman yang baik tentang diri mereka sendiri dan orang lain disekitar mereka.
- 5) Dapat memberikan pengalaman baru termasuk didalamnya masalah kehidupan yang ada di lingkungan.
- 6) Pendengar belajar berbicara dalam gaya yang menyenangkan serta menambah pembendaharaan kata dan bahasanya.
- 7) Melatih daya fikir dan fantasi pendengar.
- 8) Menanamkan nilai-nilai budi pekerti.

b. Metode konseling

Konseling adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh seorang ahli (konselor/pembimbing) individu yang mengalami suatu masalah (konseli) yang bermuara pada teratasinya masalah yang dihadapi klien.

c. Metode demonstrasi

Demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan memperagakan atau mempertunjukkan kepada peserta didik suatu proses, situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari baik dalam bentuk sebenarnya maupun dalam bentuk tiruan yang dipertunjukkan oleh guru atau sumber belajar lain yang ahli dalam topic pembahasan.

d. Metode role play

Role play adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.



e. Metode ceramah

Ceramah adalah penerangan dan panuturan secara lisan oleh guru terhadap kelasnya, sedangkan peranan murid mendengarkan dengan teliti, serta mencatat hal penting dari yang telah dikemukakan oleh guru

f. Metode diskusi

Diskusi adalah aktivitas dari sekelompok siswa, berbicara saling bertukar informasi maupun pendapat tentang sebuah topik atau masalah, dimana setiap anak ingin mencari jawaban atau penyelesaian problem dari segi dan kemungkinan ada.

### 2.1.3 Pengertian media audio visual

Media audio visual ialah merupakan salah satu media dalam pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut (Gerlach & Early, 1971) mengatakan bahwa media adalah manusia, materi atau kejadian yang mampu membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Apriliani et al., 2014).

Menurut (Zaman & Eliyawati, 2010) media dapat menambah minat siswa dan tidak membosankan dalam kegiatan pembelajaran. Berbagai penelitian tentang media pembelajaran menjelaskan bahwa ada perubahan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media sehingga dalam pembelajaran sangat dianjurkan menggunakan media agar hasil dalam pembelajaran sangat berkualitas. Media disusun berdasarkan prinsip pengetahuan yang ada pada setiap manusia dan dapat diterima oleh panca indra (Notoadmojo, 1977). Semakin banyak panca



indra yang digunakan maka semakin banyak pengetahuan yang diperoleh, namun dalam penyampaian pesan atau pembelajaran melalui media harus mempertimbangkan waktu, karena setiap orang mempunyai keterbatasan daya konsentrasi. Dari hasil sebuah penelitian diketahui bahwa daya konsentrasi setiap orang berbeda-beda, dimana orang dewasa daya konsentrasinya kurang lebih 25-45 menit dan daya konsentrasi anak-anak hanya sekitar 15-25 menit (Sauroka & Supraisa, 2012) .

Media audio visual sangat berperan penting dalam proses pembelajaran karena dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan sehingga dapat mengoptimalkan kemampuan dan potensi siswa (Haryoko, 2009). Media audio visual dibagi menjadi dua yaitu media audio visual diam dimana media tersebut hanya menampilkan suara dan gambar diam contoh slide, dan media audio visual gerak dimana data menampilkan suara dan gambar yang bergerak contoh film suara dan video cassette. Menurut (Munadi, 2008) media audio visual dibagi menjadi 2 jenis yaitu jenis pertama media audio visual murni yakni dilengkapi dengan unsur gambar dan suara contoh film gerak bersuara, video, TV, dan yang kedua yaitu media audio visual tidak murni yakni seperti slide, opaque, OHP dan perangkat visual lainnya yang diberi suara (Vianny, 2016).

#### **2.1.4 Macam-macam media audio visual**

Dalam kegiatan pembelajaran media audio visual dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa. Media audio visual terdiri dari bermacam-macam yaitu :



a. Media audio visual tidak bergerak

Media audio visual yaitu media dalam penyampaian pesan menggunakan unsur suara dan gambar, namun gambar tidak bergerak atau memiliki unsure sedikit gerak (Suiroka & Suprasia, 2012). Jenis media ini antara lain media sound slide (slide bersuara) dan film strip bersuara.

b. Film

Film ialah gambar hidup yaitu gambar diam yang meluncur secara cepat dan di proyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak, oleh karena itu film memberikan kesan yang impresif bagi pemirsanya (Sauroka & Suprasia, 2012). Kelebihan media film adalah mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, lebih realitas, pesan yang disampaikan mudah dan singkat, mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa, menambah minat dan motivasi siswa dalam belajar dan lain-lain. Film juga dapat digunakan sebagai media penghibur untuk siswa dalam kegiatan belajar dan juga bisa memberikan pesan.

Menurut (Ommar Hammalik yang dikutip Asnawir, 2002) mengatakan bahwa film yang baik memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Dapat menarik minat siswa.
- 2) Benar dan dapat dipercaya.
- 3) Up to date dalam setting, pakaian dan lingkungan.
- 4) Sesuai dengan tingkat kematangan pendengarnya.
- 5) Menggunakan bahasa yang benar.
- 6) Kesatuan dan sequence nya cukup teratur.



7) Teknik yang digunakan memenuhi persyaratan dan cukup memuaskan.

Film diklasifikasikan menjadi 10 jenis yakni film informasi, film kecakapan, film apresiasi, film documenter, film rekreasi, film episode, film sains. Film berita, film industry dan film provokasi (Asnawir 2002). Film yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebaiknya berdurasi pendek dan membahas satu konsep saja (Anderson, 1987).

c. Video

Video merupakan salah satu media audio visual yang digunakan dalam pembelajaran disekolah yang menampilkan suara, gambar dan gerak sekaligus sehingga efektif untuk disajikan dalam pembelajarn agar siswa tidak sulit dalam menerima informasi (Setiawati, 2012). Pemanfaatan video dalam pembelajaran sebaiknya bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif, psikomotor, dapat mempengaruhi sikap dan emosi (Anderson, 1987)

d. Televisi

Menurut (Omar Hamalik, 1985), televisi merupakan media yang dapat menampilkan pesan secara audio visual dan gerak (sama dengan film). *“television is an electronic motion picture with conjoined or attend sound, both picture and sound reach the eye and ear silmutaneously from a remote broadcast point”*. Definisi tersebut menjelaskan bahwa televisi adalah perlengkapan elektronik yang pada dasarnya sama dengan gambar hidup yang meliputi gambar dan suara yakni dapat dilihat dan didengar (Munadi, 2008).



Televisi sendiri bisa dibagi menjadi beberapa jenis yaitu televisi terbuka, media televisi siaran terbatas (TVST), media cassette recorder (VCR). Televisi sebagai media pengajaran mengandung keuntungan yaitu:

- 1) Bersifat langsung dan nyata.
- 2) Memperluas tinjauan kelas.
- 3) Menciptakan kembali peristiwa masa lampu.
- 4) Menunjukkan keanekaragaman.
- 5) Banyak mempergunakan sumber masyarakat.
- 6) Dapat melatih guru dalam inservice training.
- 7) Menarik minat anak.
- 8) Dan masyarakat diajak berpartisipasi dalam meningkatkan perhatian mereka terhadap sekolah.

### **2.1.5 Kelebihan dan kekurangan media audio visual**

Karakteristik dan manfaat media audio visual sangat berbeda-beda.

Media audio visual mempunyai kelebihan dan kekurangan sebagai berikut :

#### a. Video

Menurut (Munadi, 2008) kelebihan video yaitu :

- 1) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
- 2) Dapat diulang dan diperjelas
- 3) Pesan dapat disampaikan cepat dan mudah di ingat.
- 4) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
- 5) Mengembangkan imajinasi peserta didik.
- 6) Memperjelas hal-hal abstrak dan memberikan gambar realistic.
- 7) Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang.





- 8) Sangat baik menjelaskan proses dan keterampilan, mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa.
- 9) Dapat digunakan semua peserta didik, menubuhkan minat dan motivasi belajar.
- 10) Penampilan siswa dapat segera dilihat kembali untuk di evaluasi.

Kekurangan media audio visual menurut (Munadi, 2008) adalah :

- 1) Lebih menekankan pentingnya materi dari pada proses pengembangannya.
- 2) Ketersediaan video untuk pembelajaran disekolah sedikit sekali dipasaran.
- 3) Produksi sendiri video membutuhkan waktu dan biaya yang cukup banyak.

b. Film

Kelebihan film menurut (Suiraoaka & Suprasia, 2012) adalah :

- 1) Sasaran akan memperoleh pesan yang sama meskipun latar belakang kecerdasannya berbeda.
- 2) Film sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
- 3) Dapat menampilkan dan menyajikan kembali sejarah masa lampau.
- 4) Dapat menyajikan teori dan praktek bersifat umum ke khusus dan sebaliknya.
- 5) Dapat menampilkan seorang ahli atau tokoh.
- 6) Dapat menggunakan tehnik-tehnik seperti warna, gerak lambat, animasi dan lain-lain.



- 7) Film lebih realistis dan dapat mengatasi keterbatasan indera (penglihatan).
- 8) Dapat merangsang atau memotivasi kegiatan.

Kekurangan film menurut (Suiroka & Suparaisa, 2012) adalah :

- 1) Daya jangkauan terbatas.
- 2) Biaya produksi mahal.
- 3) Penggunaannya perlu ruang gelap.

c. Televisi

Menurut (Suiroka & Suparaisa, 2012) kelebihan televisi adalah :

- 1) Televisi dapat menerima, menggunakan dan mengubah atau membatasi semua bentuk media yang lain, menyesuaikan dengan tujuan-tujuan yang dicapai.
- 2) Televisi merupakan medium yang menarik, modern dan selalu siap diterima.
- 3) Dapat memikat perhatian sepenuhnya, karena menyajikan informasi visual dan lisan secara simultan.
- 4) Mempunyai realitas dan immediacy (karena objek yang baru saja ditangkap oleh kamera dapat segera dipertontonkan).
- 5) Sifatnya langsung dan nyata.

Kekurangan televisi menurut (Suiroka & Suparaisa, 2012) adalah :

- 1) Sifat komunikasinya satu arah.
- 2) Besar gambar di layar relative lebih kecil dari film.

## 2.2 Konsep Pendidikan Kesehatan

### 2.2.1 Prinsip-prinsip pendidikan kesehatan

Semua petugas kesehatan telah mengakui bahwa pendidikan kesehatan itu penting untuk menunjang program-program kesehatan yang lain. Akan tetapi, pengakuan ini tidak didukung oleh kenyataannya. Artinya dalam program-program pelayanan kesehatan kurang melibatkan pendidikan kesehatan. Meskipun program itu telah program itu telah melibatkan kesehatan, tetapi memberikan bobot. Argumentasi mereka adalah karena pendidikan kesehatan itu tidak segera dan jelas memperlihatkan hasil. Dengan kata lain, pendidikan kesehatan itu tidak segera membawa manfaat bagi masyarakat dan tidak mudah dilihat atau diukur. Hal ini memang benar karena pendidikan merupakan '*behavioral investmen*' jangka panjang. Hasil investasi pendidikan kesehatan baru dapat dilihat beberapa tahun kemudian. Dalam waktu yang pendek (*immediate impact*) pendidikan kesehatan hanya menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan masyarakat. Sedangkan peningkatan pengetahuan saja belum akan berpengaruh langsung terhadap indikator kesehatan (Notoatmodjo, 2011).

#### a. Peranan pendidikan kesehatan

Semua ahli kesehatan masyarakat dalam membicarakan status kesehatan mengacu kepada (H. L. Blum). Dari hasil penelitiannya di Amerika Serikat, sebagai salah satu Negara yang sudah maju. Blum menyimpulkan bahwa lingkungan mempunyai andil yang paling besar terhadap kesehatan.



(Lawrence Green) menjelaskan bahwa perilaku itu dilatarbelakangi atau dipengaruhi oleh tiga factor pokok, yakni factor predisposisi, factor yang mendukung dan factor yang memperkuat atau mendorong, atau penguat. Oleh sebab itu, pendidikan kesehatan sebagai upaya intervensi perilaku harus diarahkan pada ketiga factor pokok tersebut.

b. Konsep pendidikan kesehatan

Pendidikan kesehatan adalah suatu penerapan konsep pendidikan dalam bidang kesehatan. Dilihat dari segi pendidikan, pendidikan kesehatan adalah suatu pedagogic praktis atau praktik pendidikan. Oleh sebab itu, konsep pendidikan kesehatan adalah konsep pendidikan yang diaplikasikan pada bidang kesehatan.

Kegiatan atau proses belajar dapat terjadi di mana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja. Seorang dapat dikatakan belajar apabila dalam dirinya terjadi perubahan, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak dapat mengerjakan menjadi dapat mengerjakan sesuatu.

c. Pendidikan kesehatan dan promosi kesehatan

Pada dasa warsa 1980-an terjadi pergeseran terminology pendidikan kesehatan ke promosi kesehatan. Namun demikian, pergeseran ini tidak mengubah visi dan misi utama pendidikan kesehatan yakni agar masyarakat berperilaku hidup sehat atau lebih terinci lagi agar masyarakat tahu, mau dan mampu memelihara dan meningkatkan kesehatan mereka sendiri.

### 2.2.2 Ruang lingkup pendidikan kesehatan

Ruang lingkup pendidikan kesehatan dapat dilihat dari berbagai dimensi, antara lain dimensi sasaran pendidikan, dimensi tempat pelaksanaan



atau aplikasinya, dan dimensi tingkat pelayanan kesehatan. Dari dimensi sarannya, pendidikan kesehatan dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu :

- a. Pendidikan kesehatan individual, dengan sasaran individu.
- b. Pendidikan kesehatan kelompok dengan sasaran kelompok.
- c. Pendidikan kesehatan masyarakat dengan sasaran masyarakat luas.

### **2.2.3 Metode pendidikan perilaku**

Pendidikan kesehatan pada hakikatnya adalah suatu kegiatan atau usaha untuk menyampaikan pesan kesehatan kepada masyarakat, kelompok, atau individu. Dengan harapan bahwa dengan adanya pesan tersebut, masyarakat, kelompok atau individu dapat memperoleh pengetahuan tentang kesehatan yang lebih baik. Akhirnya pengetahuan tersebut diharapkan dapat berpengaruh terhadap perilakunya. Dengan kata lain, dengan adanya pendidikan tersebut dapat membawa akibat terhadap perubahan perilaku sasaran.

### **2.2.4 Alat bantu dan media pendidikan kesehatan**

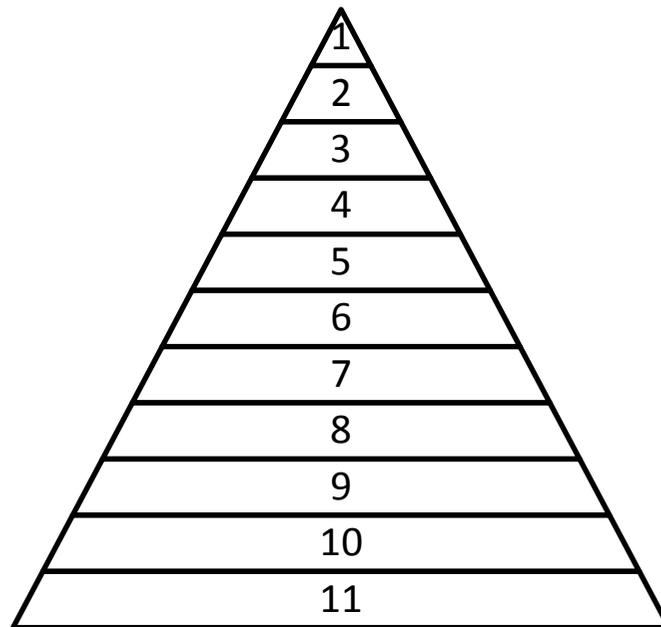
- a. Alat bantu (peraga)

Yang dimaksud alat bantu pendidikan adalah alat-alat yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan bahan pengajaran. Alat bantu ini lebih sering disebut 'alat peraga', karena berfungsi untuk membantu dan meragakan sesuatu dalam proses pendidikan atau pengajaran.

Seseorang atau masyarakat di dalam proses pendidikan dapat memperoleh pengetahuan melalui berbagai macam alat bantu pendidikan. Tetapi masing masing alat mempunyai identitas yang berbeda-beda dalam membantu persepsi seseorang. (Edgar Dale) membagi alat peraga tersebut



menjadi 11 macam, dan sekaligus menggambarkan tingkat intensitas tiap-tiap alat tersebut dalam suatu kerucut.



**Gambar 2.1 Kerucut Edgar Dale**

#### **Kerucut Edgar Dale**

1. Kata-kata
2. Tulisan
3. Rekaman, radio
4. Film
5. Televisi
6. Pameran
7. Field trip
8. Demonstrasi
9. Sandiwara
10. Benda tiruan
11. Benda asli



Dari gambar kerucut tersebut dapat dilihat bahwa lapisan yang paling dasar adalah benda asli dan yang paling atas adalah kata-kata.

b. Faedah alat bantu pendidikan

Secara terperinci, faedah alat peraga antara lain: menimbulkan minat sasaran pendidikan, mencapai sasaran yang lebih banyak, membantu mengatasi hambatan bahasa, merangsang sasaran pendidikan untuk melaksanakan pesan-pesan kesehatann.

c. Macam-macam alat bantu pendidikan

Pada garis besarnya, hanya ada dua macam alat bantu pendidikan (alat peraga).

1) Alat bantu lihat

Alat bantu ini berguna dalam membantu menstimulasi indra mata pada waktu terjadinya proses pendidikan, contoh dalam bentuk diproyeksikan ( slide, film, film strip dan sebagainya). Dan untuk contoh dalam bentuk tidak diproyeksikan seperti ( dua dimensi, gmbar peta, bagan, boneka, dan sebagainya).

2) Alat bantu dengar

Alat ini merupakan alat yang dapat membantu menstimulasi indra pendengaran, pada waktu proses penyampaian bahan pndidikan, misalnya: radio, pita suara dan lain sebagainya.

d. Sasaran yang dicapai alat bantu pendidikan

Menggunakan alat peraga harus didasari pengetahuan tentang sasaran pendidikan yang akan dicapai alat peraga tersebut seperti : individu atau kelompk, kategori sasaran seperti kelompok umur, pendidikan,



pekerjaan, bahasa yang mereka gunakan, minat dan perhatian, pengetahuan dan pengalaman mereka tentang psan yang akan diterima (Notoatmodjo, 2011).

## **2.3 Konsep Perilaku Mencuci Tangan**

### **2.3.1 Faktor- factor yang mempengaruhi perilaku kesehatan**

Terdapat banyak teori yang menjelaskan factor yang memoengaruhi perilaku. Di dalam bidang perilaku kesehatan, terdapat 4 teori yang menjadi acua dalam kajian perilaku kesehatan masyarakat yakni teori Lawrence Green, teori Snehandu B. Karr, teori WHO dan teori Health Belief Model.

Lawrence Green mancoba menganalisis perilaku manusia dari tingkat kesehatan. Kesehatan seseorang atau masyarakat dipengaruhi oleh dua factor, yaitu factor perilaku (behavior causes) dan factor luar lingkungan (nonbehavior causes). Factor perilaku dipengaruhi oleh hal 3 yakni :

- a. Factor-faktor predisposisi, yakni factor-faktor yang mempermudah terjadinya perilaku seseorang. Factor-faktor ini terwujud dalam pengetahuan, sikap. Kepercayaan, keyakinan, nilai-nilai, norma-norma, norma social, budaya, dan factor sosiodemografi.
- b. Factor-faktor pendukung, yakni factor-faktor yang memfasilitasi suatu perilaku. Yang termasuk kedalam factor pendukung adalah sarana dan prasarana.
- c. Factor- factor pendorong, yakni factor-faktor yang mendorong atau memperkuat terjadinya suatu perilaku. Factor-faktor ini terwujud dalam



sikap dan perilaku petugas kesehatan atau petugas lain yang merupakan referensi perilaku masyarakat (Pakpahan, 2021).

Ketiga factor tersebut di atas diuraikan sebagai berikut :

a. Factor predisposisi

Factor predisposisi atau predisposing factors yaitu faktor yang mempermudah, mendasari atau memotivasi untuk melakukan suatu tindakan, nilai dan kebutuhan yang dirasakan, atau dengan kata lain faktor ini berhubungan dengan motivasi individu atau kelompok untuk bertindak atas perilaku tertentu. Secara umum, dapat dikatakan faktor predisposisi sebagai pertimbangan-pertimbangan personal dari suatu individu atau kelompok yang memengaruhi terjadinya suatu perilaku. Pertimbangan tersebut dapat mendukung atau menghambat terjadinya perilaku. Yang termasuk dalam kelompok faktor predisposisi adalah pengetahuan, sikap, nilai-nilai budaya, persepsi, beberapa karakteristik individu, misalnya umur, jenis kelamin, tingkat pendidikan, dan pekerjaan.

Pengetahuan adalah hasil pengineran manusia atau hasil tahu seseorang terhadap suatu objek. Penginderaan terjadi melalui panca indera dan sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui pendengaran dan penglihatan. Pengetahuan yang dimiliki oleh individu merupakan salah satu faktor yang menentukan untuk mencari dan meminta upaya pelayanan kesehatan. Dinyatakan pula bahwa semakin tinggi pengetahuan individu tentang akibat yang ditimbulkan oleh suatu penyakit, maka semakin tinggi upaya pencegahan yang dilakukan.



Pengetahuan sangat erat hubungannya dengan pendidikan, di mana dengan pendidikan yang tinggi maka orang tersebut semakin luas pula pengetahuannya (Yusuf, 2014).

Persepsi adalah sebuah proses yang dilakukan oleh seseorang untuk menyeleksi, mengatur dan menginterpretasikan stimuli menjadi sesuatu yang berarti dan gambaran yang logis. Persepsi adalah identifikasi dan interpretasi awal dari suatu stimulus berdasarkan informasi yang diterima melalui panca indra. Berdasarkan pengertian persepsi tersebut maka pengertian persepsi secara umum adalah proses menerima, mengatur dan menginterpretasikan stimulus menjadi suatu gambaran yang logis dan menjadi sesuatu yang berarti. Usia adalah umur individu yang dihitung saat lahir sampai berulang tahun. Semakin cukup umur, tingkat kematangan dan kekuatan seseorang lebih matang dalam berpikir dan bekerja. Faktor umur sangat memengaruhi permintaan konsumen terhadap pelayanan kesehatan preventif dan kuratif.

Pendidikan memberikan pengaruh besar pada perilaku masyarakat. Rendahnya pengetahuan dan kesadaran masyarakat terhadap kesehatan dan penyakit, dapat mengakibatkan penyakit-penyakit yang terjadi dalam masyarakat sering sulit terdeteksi. Pendidikan kesehatan sangat diperlukan dan sekolah merupakan sarana yang baik bagi pendidikan kesehatan serta merupakan perpanjangan tangan pendidikan kesehatan bagi keluarga. Oleh karena itu lingkungan sekolah, baik lingkungan fisik atau lingkungan sosial yang sehat, akan sangat memengaruhi terhadap perilaku sehat seseorang. Makin tinggi pendidikan seseorang semakin



mudah menerima informasi sehingga semakin banyak juga pengetahuan yang dimiliki.

Pekerjaan adalah aktivitas yang harus dilakukan terutama untuk menunjang kehidupan pribadi maupun keluarga. Berbagai hasil penelitian menunjukkan hubungan yang erat antara tingkat pendapatan dengan pemanfaatan pelayanan kesehatan maupun upaya pencegahan. Seseorang mungkin tidak menjaga kualitas kesehatannya karena keterbatasan biaya. Pola hubungan yang biasa terjadi, semakin tinggi penghasilan seseorang maka semakin tinggi pula upaya pencegahan dan pemanfaatan pelayanan kesehatan.

Keyakinan adalah suatu bagian dari faktor predisposisi atau sering disebut sebagai faktor yang berkaitan dengan motivasi seseorang atau kelompok untuk melakukan segala tindakan, berdasar asumsi-asumsi tentang perubahan perilaku.

b. Factor pemungkin

Factor pemungkin atau enabling factor yaitu factor yang memungkinkan untuk terjadinya perilaku tertentu atau memungkinkan suatu motivasi direalisasikan. Yang termasuk dalam kelompok factor pemungkin tersebut, adalah :

- 1) Ketersediaan pelayanan kesehatan.
- 2) Aksesibilitas dan kemudahan pelayanan kesehatan baik dari segi jarak maupun biaya social.
- 3) Adanya peraturan dan komitmen masyarakat dalam menunjang perilaku tertentu tersebut.





Factor pemungkin, seringkali merupakan kondisi dari lingkungan, memfasilitasi dilakukannya suatu tindakan oleh individu atau organisasi. Juga termasuk kondisi yang berlaku sebagai hambatan dari tindakan itu, seperti ketiadaan sarana transportasi yang menghambat partisipasi seseorang dalam program kesehatan. Faktor pemungkin juga meliputi keterampilan baru yang diperlukan seseorang, organisasi atau masyarakat untuk membuat suatu perubahan perilaku atau lingkungan. Faktor pemungkin menjadi target antara dari intervensi program pada masyarakat atau organisasi. Terdiri dari sumber daya dan keterampilan baru untuk membuat suatu tindakan kesehatan dan tindakan organisasi yang dibutuhkan untuk merubah lingkungan. Sumber daya berupa organisasi dan aksesibilitas fasilitas pelayanan kesehatan, petugas, sekolah, klinik atau sumber daya sejenis (Atikah, Rahmawati, Eni, 2012).

c. Factor penguat

Faktor penguat atau reinforcing factors yaitu factor yang memperkuat atas terjadinya suatu perilaku tertentu. Faktor penguat merupakan konsekuensi dari tindakan yang menentukan apakah pelaku menerima umpan balik positif dan akan mendapat dukungan sosial. Kelompok faktor penguat meliputi pendapat, dukungan sosial, pengaruh teman, kritik baik dari teman-teman sekerja atau lingkungan bahkan juga saran dan umpan balik dari petugas kesehatan.

Fator ini juga meliputi konsekuensi fisik dari perilaku, yang mungkin terpisah dari konteks sosial. Sebagai contoh adalah perasaan nyaman (atau sakit) yang disebabkan oleh latihan fisik. Keuntungan sosial

(contoh: pengakuan dari orang lain), keuntungan fisik (contoh: kenyamanan), penghargaan yang dapat diukur (contoh: keuntungan ekonomi, bebas biaya), dan penghargaan imajinatif (contoh: penghormatan dari orang lain, hubungan dengan orang terhormat yang mempunyai perilaku yang sama) semuanya memperkuat perilaku. Faktor penguat juga meliputi konsekuensi yang berlawanan atau hukuman, yang dapat membawa pada perilaku yang positif. Beberapa faktor penguat yang memberikan penguatan sosial dapat menjadi faktor pemungkin jika berubah menjadi dukungan sosial, seperti bantuan keuangan atau bantuan transport. Penguatan dapat bersifat imajinatif, seperti meniru suatu perilaku sesudah tertarik dengan seseorang dalam suatu iklan televisi yang terlihat sangat menikmati perilaku tersebut. Penguatan bersifat positif atau sebaliknya tergantung pada sikap dan perilaku orang-orang yang terkait, dan beberapa di antaranya mempunyai pengaruh yang lebih besar terhadap perilaku. Dukungan sosial atau masyarakat dapat mendorong tindakan individu untuk bekerja sama atau bergabung dengan kelompok yang membuat perubahan (Pakpahan, 2021).

### **2.3.2 Pengertian mencuci tangan**

Mencuci tangan adalah salah satu tindakan sanitasi dengan membersihkan tangan dan jari-jemari dengan menggunakan air ataupun cairan lainnya oleh manusia dengan tujuan menjadi bersih, sebagai bagian dari ritual keagamaan atau tujuan lainnya (Priyoto, 2015). Menurut (Hidayat, 2011) kebersihan tangan adalah suatu prosedur tindakan membersihkan tangan mulai



dari telapak tangan, punggung tangan, jari dan sela jari serta kuku dengan menggunakan sabun atau antiseptic di bawah air mengalir atau dengan menggunakan handrub berbasis alcohol (WHO, 2022).

Cuci tangan pakai sabun merupakan tindakan sanitasi dalam membersihkan tangan serta jari-jari dengan menggunakan sabun dan air agar tangan menjadi bersih dan dapat memutuskan mata rantai kuman penyakit .

### **2.3.3 Tujuan mencuci tangan**

Mencuci tangan bertujuan menghilangkan kuman-kuman yang dapat ditularkan kepada orang-orang. Mencuci tangan merupakan kunci yang penting dalam pencegahan penularan penyakit karena dengan mencuci tangan menggunakan sabun dan air lebih efektif menghilangkan debu dan kotoran secara mekanis dan mengurangi jumlah mikroorganisme penyebab penyakit seperti virus, parasit dan bakteri lainnya yang berada di tangan (Ratna, 2017).

### **2.3.4 Manfaat mencuci tangan**

Manfaat utama mencuci tangan pakai sabun adalah untuk melindungi diri dari berbagai penyakit menular. Penyakit-penyakit tersebut antara lain Diare, Infeksi Saluran Napas Atas (ISPA), kecacingan, infeksi kulit, infeksi mata, dan penyakit-penyakit lainnya yang ditularkan lewat tangan yang tidak bersih. Cuci tangan dapat dilakukan pada waktu-waktu berikut (Kemenkes RI, 2015) :

- a. Sebelum menyiapkan makanan
- b. Sebelum dan sesudah makan
- c. Setelah buang air kecil dan besar
- d. Setelah membuang ingus



- e. Setelah membuang atau menangani sampah
- f. Setelah bermain
- g. Setelah batuk atau bersin pada tangan
- h. Setelah memberi makanan atau memegang hewan

### **2.3.5 Beberapa penyakit yang dapat di cegah dengan mencuci tangan**

- a. Pencegahan infeksi covid-19

Menurut WHO, menjaga keersihan merupakan hal yang sangat penting dilakukan untuk mencegah infeksi covid-19. Cara penyebaran covid-19 paling utama ditransmisikan melalui kontak langsung dengan percikan dari saluran napas orang yang terinfeksi (yang keluar melalui batuk dan bersin). Seseorang juga dapat terjangkit karena bersentuhan dengan permukaan yang telah terkontaminasi virus ini, lalu menyentuh wajahnya (misalnya mata, hidung, mulut). Virus ini dapat bertahan di atas permukaan benda selama beberapa jam tetapi dapat dibunuh dengan desinfektan (WHO, 2018).

- b. Diare

Diare merupakan penyebab kematian kedua pada anak-anak balita. Sekitar 30% penelitian terkait mencuci tangan mengemukakan bahwa cuci tangan dapat menurunkan angka penderita diare. Penyakit diare disebabkan karena keadaan air, namun seharusnya harus diperhatikan juga penanganan-penanganan kotoran seperti tinja dan air kencing, karena kuman penyakit disebabkan oleh kotoran tersebut. Tangan merupakan pembawa utama kuman penyakit, karena tangan adalah anggota tubuh yang sering berhubungan langsung dengan mulut dan hidung. Kuman-kuman akan masuk kedalam



tubuh kita ketika tangan telah menyentuh kotoran seperti tinja, air minum yang terkontaminasi, makanan mentah, dan tempat makanan yang tidak dicuci terlebih dulu.

c. Infeksi cacing, infeksi mata dan penyakit kulit

Selain diare dan infeksi saluran pernafasan penggunaan sabun dalam mencuci tangan mampu mengurangi kejadian penyakit kulit, infeksi mata seperti trakoma, dan cacingan khususnya untuk ascariasis dan trichuriasis (Kemenkes, 2018).

d. Infeksi saluran pernafasan

Infeksi saluran pernafasan adalah penyebab kematian untuk anak-anak blita. Mencuci tangan mampu mengurangi angka infeksi saluran pernafasan dengan dua langkah yaitu dengan melepaskan pathogen-patogen pernafasan yang terdapat pada tangan dan permukaan telapak tangan dengan menghilangkan pathogen lainnya yang menjadi penyebab tidak hanya diare namun juga gejala penyakit pernafasan lainnya. Bukti-bukti ditemukan bahwa praktik-praktik menjaga kesehatan dan kebersihan seperti mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, buang air besar/kecil, dapat mengurangi tingkat infeksi hingga 25% (Kemenkes RI, 2015).

e. Pneumonia

Penemonia adalah penyakit radang paru-paru yang disebabkan oleh bakteri dengan gejala panas tinggi, batuk berdahak, nafas cepat (frekuensi nafas >50 kali/menit), sesak dan gejala lainnya seperti sakit kepala, gelisah dan nafsu makan menurun.



### 2.3.6 Langkah mencuci tangan

Ada 6 langkah mencuci tangan yang benar menurut WHO :

- a. Tuangkan cairan handrub pada telapak tangan kemudian usap dan gosok kedua telapak tangan secara lembut dengan arah memutar.



- b. Usap dan gosok juga kedua punggung tangan secara bergantian.



- c. Gosok sela-sela jari hingga bersih.



- d. Bersihkan ujung jari secara bergantian dengan posisi saling mengunci.



- e. Gosok dan putar kedua ibu jari secara bergantian.



- f. Letakkan ujung jari ke telapak tangan kemudian gosok perlahan.





Penggunaan sabun khusus cuci tangan baik berbentuk batang atau cair sangat disarankan untuk kebersihan tangan yang maksimal. Pentingnya memcuci tangan secara baik dan benar menggunakan sabun dan air mengalir adalah agar kebersihan terjaga secara keseluruhan serta mencegah kuman dan bakteri berpindah dari tangan ke tubuh (Panirman et al., 2021).

## 2.4 Konsep anak prasekolah (TK)

### 2.4.1 Pengertian anak prasekolah

Anak prasekolah merupakan fase perkembangan individu sekitar 2-6 tahun, dimana anak mulai mengenal dirinya sebagai pria atau wanita dan dapat mengatru diri dalam *toilet training*, mengenal beberapa hal yang dianggap berbahaya (Asthiningsih & Wijayanti, 2019).

Menurut (Supartini, 2012), anak prasekolah/toodler yaitu 3-6 tahun. Toodler menunjukkan perkembangan motorik yang lebih lanjut dan anak menunjukkan kemampuan aktivitas lebih banyak bergerak, mengembangkan rasa ingin tahu, dan eksplorasi terhadap benda yang ada di sekelilingnya. Dengan demikian, bahaya atau risiko terjadi kecelakaan harus diwaspadai pada periode toodler. Orang tua perlu mendapatkan bimbingan antisipasi terhadap kemungkinan terjadinya bahaya atau ancaman kecelakaan tersebut. Kemampuan interaksi social lebih luas terutama pada anak prasekolah dan mempersiapkan diri untuk memasuki dunia sekolah, dan perkembangan konsep



diri telah dimulai pada periode ini. Pada usia prasekolah, perkembangan fisik lebih lambat dan relative menetap. System tubuh harusnya sudah matang dan sudah terlatih dengan toileting. Keterampilan motorik seperti berjalan, berlari, melompat, menjadi semakin luwes, tetapi otot dan tulang belum begitu sempurna.

Taman kanak-kanak merupakan masa persiapan anak untuk memulai pendidikan formal deikelas satu sekolah dasar (Yusuf & Junaedi, 2014). Kematangan penyesuaian social anak akan terbantu apabila anak dimasukkan di taman kanak-kanak. TK sebagai jembatan bergaul merupakan tempat untuk memperluas pergaulan social dan menaati kedisiplinan anak (Yusuf & Jonaedi, 2014).

#### **2.4.2 Perkembangan dalam masa praseklah**

##### **a. Perkembangan fisik**

Perkembangan fisik merupakan dasar bagi kemajuan perkembangan berikutnya. Dengan meningkatnya pertumbuhan tubuh, baik yang menyangkut ukuran berat dan tinggi, maupun kekuatannya, memungkinkan anak untuk dapat lebih mengembangkan keterampilan fisiknya dan mengeksplorasi lingkungannya dengan atay tanpa bantuan dari orang tuanya. Perkembangan system saraf pusat memberikan kesiapan kepada anak untuk dapat lebih meningkatkan pemahaman dan penguasaan terhadap tubuhnya (Apriliani et al., 2014).

##### **b. Perkembangn emosional**





Pada perkembangan ini anak akan mulai menyadari bahwa tidak semua keinginannya dipenuhi oleh orang lain. Anak juga memulai mempunyai perasaan harga diri yang menuntut pengakuan dari lingkungannya. Jika anak diperlakukan keras atau tidak disayangi anak juga akan berkembang sikap-sikap keras kepala, tidak penurut.

c. Perkembangan kognitif

Pada masa ini, cara berfikir anak di tandai dengan kreativitas, bebas dan penuh imajinasi, contohnya anak menggambar langit dengan warna hijau, pohon warna ungu dan mobil berjalan diatas awan. Salah satu perkembangan kognitif yang terkenal yaitu dari Jeane Piaget (1896-1980). Pada teori Piaget, masa anak-anak awal disebut juga tahap praoperasional, karena pada masa ini anak belum mampu menguasai operasi mental secara logis (Soetjiningsih, 2012).

Secara ringkas pada perkembangan kognitif anak prasekolah menurut (Yusuf & Jonaedi, 2014) yaitu :

- 1) Mampu berpikir secara simbolis
- 2) Berpikir masih dibatasi oleh persepsinya, mereka meyakini apa yang dilihatnya dan cara berpikir mereka bersifat memusat.
- 3) Anak sudah mampu mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu.
- 4) Berpikirkannya masih kaku tidak fleksibel, dimana berfokus pada keadaan awal atau akhir dari suatu transformasi.

d. Perkembangan bermain

Menurut (Yusuf & Jonaedi, 2014) pada masa ini dikatakan anak prasekolah sebagai masa bermain, karena setiap waktunya diisi dengan



kegiatan bermain. Terdapat beberapa macam permainan pada anak yaitu permainan fungsi ( permainan gerak), permainan fiksi, permainan respetif, permainan membentuk konstruksi, permainan prestasi. Bermain mempunyai nilai yang sangat berharga pada anak, karena anak memperoleh perasaan senang, puas, dan bangga. Anak juga dapat mengembangkan percaya diri, tanggung jawab, kooperatif serta kreatif (Priyoto, 2015).

e. Perkembangan social

Perkembangan social anak dapat dipengaruhi oleh keluarganya. Apabila dalam keluarga tercipta suasana harmonis, saling membantu, saling memperhatikan, terjadi komunikasi yang baik, maka anak akan memiliki kemampuan atau dapat menyesuaikan diri dalam berhubungan dengan orang lain. Kematangan social anak akan terbantu bila anak mulai dimasukkan ke taman kanak-kanak, dimana anak akan belajar memperluas pergaulan sosialnya dan menaati peraturan (Soetjiningsih, 2012).

## 2.5 Konsep Teori Sistem

### 2.5.1 Pengertian teori system

Menurut Maniah & Hamidin (2017:1) dalam bukunya :

System dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari elemen-elemen berupa data, jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, sumber daya manusia, teknologi baik hardware maupun software yang saling berinteraksi sebagai satu kesatuan untuk mencapai tujuan/sasaran tertentu yang sama. Sebuah system harus memenuhi syarat minimumnya yaitu memiliki 3 unsur pembentuk

INPUT

PROSES

OUTPUT

system, terdiri dari Input, Proses dan Output. Berikut ini adalah bentuk system yang paling sederhana :

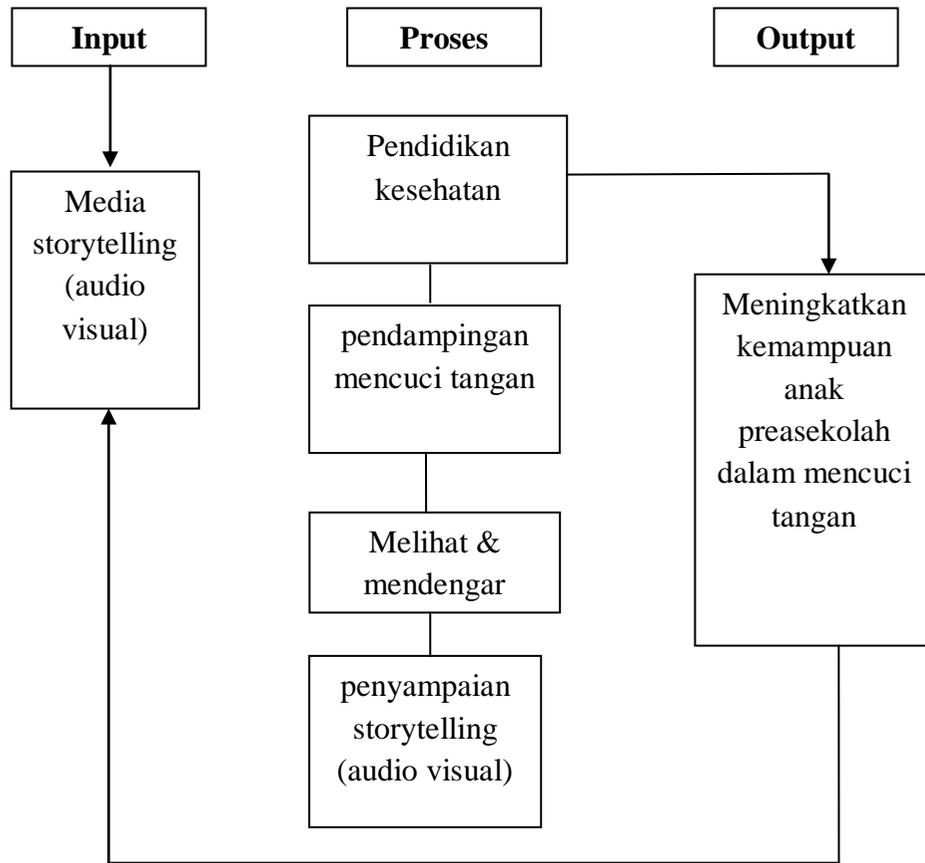


Input adalah data atau informasi yang dibutuhkan oleh sebuah system untuk selanjutnya diproses sesuai dengan ketentuan proses yang telah ditentukan. Pada akhirnya system akan menghasilkan output yang bila diperlukan lagi maka hasil output tersebut akan kembali sebuah input, begitu seterusnya.





## 2.6 Kerangka Teori



Gambar 2.2 Kerangka teori pengaruh storytelling (audio visual) terhadap kemampuan anak prasekolah dalam mencuci tangan 6 langkah di TK PERTIWI Mancar, Paterongan, Kabupaten Jombang.