

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar *Health Education*

2.1.1 Pengertian *Health Education*

Menurut Wood (2002) dalam Amalina (2013) *Health Education*. *Health* (Inggris): Kesehatan. *Education* (Inggris): Pendidikan. Pendidikan kesehatan sebagai sekumpulan pengalaman yang mendukung kebiasaan, sikap, dan pengetahuan yang berhubungan dengan kesatuan individu, masyarakat dan ras.

Menurut Stuart (2002) dalam Amalina (2013) pendidikan kesehatan adalah komponen program kesehatan dan kedokteran yang terdiri atas upaya terancang untuk mengubah perilaku individu, kelompok maupun masyarakat yang merupakan perubahan cara berfikir, bersikap dan berbuat dengan tujuan membantu pengobatan renovilitas, pencegahan penyakit dan promosi hidup sehat.

Pendidikan kesehatan merupakan suatu upaya atau kegiatan untuk menciptakan pengetahuan dan sikap masyarakat yang kondusif untuk kesehatan. Artinya, pendidikan kesehatan berupaya agar masyarakat menyadari atau mengetahui bagaimana cara memelihara kesehatan mereka, bagaimana menghindari atau mencegah hal-hal yang merugikan kesehatan mereka dan kesehatan orang lain, kemana seharusnya mencari pengobatan bila sakit dan sebagainya (Notoatmodjo, 2012).

Pendidikan kesehatan adalah proses perubahan perilaku yang dinamis, dimana perubahan tersebut bukan sekedar proses transfer atau teori dari seseorang ke orang lain bukan pula seperangkat prosedur, akan tetapi perubahan tersebut

terjadi adanya kesadaran dari dalam individu, kelompok atau masyarakat sendiri (Amalina, 2013).

Menurut Notoatmodjo (2007) yang menyebutkan dengan pemberian informasi yang baik itu mengenai cara hidup sehat, cara pemeliharaan, dan cara menghindari penyakit dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat yang nantinya menimbulkan kesadaran mereka dan akhirnya menyebabkan seseorang berperilaku sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki.

2.1.2 Tujuan *Health Education*

Tujuan utama pendidikan kesehatan adalah agar orang mampu :

1. Menetapkan masalah dan kebutuhan mereka sendiri.
2. Memahami apa yang dapat mereka lakukan terhadap masalahnya dengan sumber daya yang ada pada mereka ditambah dengan dukungan dari luar.
3. Memutuskan kegiatan yang paling tepat guna untuk meningkatkan taraf hidup sehat dan kesejahteraan masyarakat (Tjitarsa, 2001) dalam Amalina (2013).

2.1.3 Ruang Lingkup *Health Education*

Ruang lingkup pendidikan kesehatan dapat dilihat dari berbagai dimensi, antara lain dimensi sasaran pendidikan, dimensi tempat pelaksanaan atau aplikasinya dan dimensi tingkat pelayanan kesehatan. Dilihat dari :

1. Dimensi sasaran, pendidikan kesehatan dapat dikelompokkan menjadi 3 yaitu: Pertama, pendidikan kesehatan individu dengan sasaran individu. Kedua, pendidikan kesehatan kelompok dengan sasaran kelompok. Ketiga, pendidikan kesehatan masyarakat dengan sasaran masyarakat luas.

2. Dimensi tempat pelaksanaannya, pendidikan kesehatan dapat berlangsung di berbagai tempat, dengan sendiri sasaran berbeda pula, misalnya:
 - a. Pendidikan kesehatan di sekolah, dilakukan di sekolah dengan sasaran murid.
 - b. Pendidikan kesehatan di rumah sakit, dilakukan di rumah sakit dengan sasaran pasien atau keluarga pasien, di Puskesmas, di Posyandu.
 - c. Pendidikan kesehatan di tempat-tempat kerja dengan sasaran buruh atau karyawan yang bersangkutan.
3. Dimensi tingkat pelayanan kesehatan, pendidikan kesehatan dapat dilakukan berdasarkan 5 tingkat pecahan (*five levels of prevention*) menurut Leavel dan Clark sebagai berikut:
 - a. *Health promotion* atau peningkatan kesehatan, yaitu peningkatan status kesehatan masyarakat.
 - b. *General and specific protection* adalah perlindungan umum dan khusus, merupakan usaha kesehatan untuk memberikan perlindungan secara khusus atau umum kepada seseorang atau masyarakat.
 - c. *Early diagnosis and prompt treatment* adalah diagnosis dini dan segera atau adekuat. Usaha ini dilakukan karena rendahnya pengetahuan dan kesadaran masyarakat terhadap kesehatan dan penyakit, maka sering sulit mendeteksi penyakit-penyakit yang terjadi di dalam masyarakat.
 - d. *Disability limitation* atau pembatasan kecacatan.
 - e. *Rehabilitation* atau rehabilitasi.

2.2 Konsep Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin “*medius*” yang secara harfiah berarti “tengah, perantara atau penghantar”. Media adalah semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan siswa. Media dapat berupa perangkat keras maupun perangkat lunak (Wena, 2009).

Media pembelajaran adalah satu komponen penting dari strategi penyampaian pembelajaran (Wena, 2009). Sependapat dengan Degang dalam Wena (2009) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian yang dapat dimuati pesan yang akan disampaikan kepada siswa baik berupa orang, alat ataupun bahan.

Menurut Harjono (2006) dalam Arsyad (2011) menjelaskan pengertian dalam arti sempit dan arti luas. Dalam arti sempit, media pengajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana. Sedangkan pengertian dalam arti luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks akan tetapi juga mencakup alat-alat sederhana. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan sebagai alat dan bahan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara dari pengirim (guru) kepada penerima (siswa) dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.2.2 Jenis Media Pembelajaran

Menurut Seels & Glasgow dalam Arsyad (2011) mengelompokkan berbagai jenis media pembelajaran berdasarkan segi perkembangan teknologi. Pembagian

ini dibagi kedalam dua kategori luas, yaitu pilihan tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

Menurut Endraswara (2011) mengklarifikasikan media pembelajaran apresiasi sastra secara garis besar. Pengklarifikasian tersebut berupa media elektronik, media cetak, media gambar, media alamiah dan media orang.

Menurut Kemp & Dayton (2001) dalam Arsyad (2011) mengelompokkan media kedalam delapan jenis, yaitu : media cetakan, media pajang, *overhead transparencies*, rekaman *audiotape*, seri slide dan *filmstrips*, penyajian multi-image, rekaman video dan film hidup, komputer.

Media memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran. Sebab media adalah suatu bagian integral dari proses pendidikan di sekolah.

Dalam proses pembelajaran, media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sehingga mampu merangsang dan menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Dengan demikian, media dapat menumbuhkan interaksi siswa dengan materi pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan begitu proses pembelajaran akan lebih menyenangkan.

2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levie dan Lentz dalam Arsyad (2009), berpendapat bahwa terdapat empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu :

1. Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi afektif, dapat dilihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap pada siswa saat menyimak materi pelajaran yang disertai dengan visualisasi.
3. Fungsi kognitif, bahwa media visual mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris, dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa media visual dapat membantu pemahaman dan ingatan bagi siswa yang lemah dalam membaca terhadap isi materi.

Menurut Kemp dan Dayton (2001) dan Arsyad (2009) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki 3 fungsi utama apabila media tersebut digunakan untuk perorangan, kelompok, atau masyarakat, yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi intruksi.

2.2.4 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik. Media pembelajaran dapat membantu dalam menyampaikan pesan dan isi pelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membangkitkan motivasi dan minat peserta didik. Media pembelajaran sangat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman, memudahkan penafsiran, dan memudahkan untuk mendapatkan informasi.

Menurut Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2011) mengungkapkan manfaat media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar, yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui peraturan kata-kata oleh guru.
4. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru.

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

(Sadiman, dkk, 2009)

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
3. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik.

Dari beberapa uraian diatas dapat diketahui bahwa manfaat dari penggunaan media sangat banyak sekali. Minat dan motivasi belajar siswa dapat ditumbuhkan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Proses belajar yang membosankan di dalam kelas juga dapat dihilangkan dengan menggunakan media yang menyenangkan bagi siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.3 Konsep Audio Visual

2.3.1 Pengertian Media Video

Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar (Mufarokah, (2009, hal 104).

Media vidio pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media *Audio Visual Aids* (AVA) atau media yang dapat dilihat atau didengar. Media *audio motion visual* (media audio visual gerak) yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk obyeknya dapat dilihat, media ini paling lengkap. Informasi yang disajikan melalui media ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat dilayar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui proyektor dapat didengar suaranya dan dapat dilihat gerakannya (vidio atau animasi) (Mufarokah, (2009, hal 104)..

Video adalah gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Vidio dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap (Mufarokah, (2009, hal 104)..

Menurut Cheppya Riyan (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak.

2.3.2 Karakteristik Media Video

Karakteristik media video pembelajran menurut Cheppy Riyana (2007:8-11) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaanya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya.

Karakteristik video pembelajaran menurut Cheppy Riyana (2007:8-11) yaitu:

1. Clarity of Message (kejelasan pesan).

Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memory jangka panjang dan bersifat retensi.

2. Stand Alone (berdiri sendiri).

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

3. User Friendly (bersahabat/akrab dengan pemakainya).

Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil 23 bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

4. Representasi Isi.

Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.

5. Visualisasi dengan media.

Materi dikemas secara multimedia terdapat di dalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.

6. Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi.

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rakayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap spech sistem komputer.

7. Dapat digunakan secara klasikal atau individual.

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga dirumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang bisa dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

2.3.3 Tujuan dan Fungsi Media Video

Berdasarkan pengertian media video yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk obyeknya dapat dilihat, media ini paling lengkap, maka tujuan dari media video adalah untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik mudah dimengerti dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi itu (Menurut Cheppy Riyan (2007:6)).

Menurut Cheppy Riyan (2007:6) media Video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk:

1. Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur.
3. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Dalam menggunakan media video ini selain mempunyai tujuan juga mempunyai fungsi sehingga proses dalam pembelajaran akan sesuai dengan yang diharapkan.

Menurut Cheppy Riyan (2007:6) Fungsi-fungsi dari media Video adalah sebagai berikut:

1. Dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi siswa kepada isi pelajaran.
2. Dapat dilihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap siswa pada saat menyimak tayangan materi pelajaran yang disertai dengan visualisasi.
3. Membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi siswa yang lemah dalam membaca.

2.3.4 Keuntungan Media Video

Keuntungan menggunakan media video menurut Daryanto (2010:90) antara lain: ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung, dan video menambah suatu dimensia baru terhadap pembelajaran.

2.3.5 Kelebihan, Kelemahan dan Manfaat Penggunaan Media Video

Menurut Sanjaya (2008) berikut ini kelebihan dan kelemahan dalam media video

a. Kelebihan Media Video

1. Dapat melatih siswa untuk mengembangkan daya imajinasi yang abstrak.
2. Dapat merangsang partisipasi aktif para siswa.
3. Menyajikan pesan dan informasi secara serempak bagi seluruh siswa.
4. Membangkitkan motivasi belajar.
5. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
6. Dapat menyajikan laporan-laporan yang aktual dan orisinil yang sulit dengan menggunakan media lain.
7. Mengontrol arah kecepatan belajar siswa.

b. Kelemahan Media Video

1. Hanya mampu melayani secara baik untuk mereka yang sudah mampu berpikir abstrak.
2. Guru kurang kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran karena sudah diwakili oleh media audio visual video.
3. Memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya.

4. Kelas lain terganggu ketika penayangan film berlangsung karena suaranya yang keras dapat mengganggu konsentrasi belajar kelas lain.

c. Manfaat Penggunaan Media Video

Menurut Sanjaya (2008) Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal sangatlah perlu menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat penggunaan media video pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Sangat membantu tenaga pengajar dalam mencapai efektifitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang mayoritas praktek.
2. Memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat.
3. Dapat merangsang minat belajar peserta didik untuk lebih mandiri.
4. Peserta didik dapat berdiskusi atau minat penjelasan kepada teman sekelasnya.
5. Peserta didik dapat belajar untuk lebih berkonsentrasi.
6. Daya nalar peserta didik lebih terfokus dan lebih kompeten.
7. Peserta didik menjadi aktif dan termotivasi untuk mempraktekan latihan-latihan.
8. Peserta didik dapat menayangkannya dirumah karena materi sudah dalam format film atau VCD.
9. Memenuhi tuntutan kemajuan zaman pendidikan, khususnya dalam penggunaan bidang media teknologi.

10. Memberikan daya pemahaman yang lebih terstruktur.

2.4 Media Audio Visual

Media Audio Visual merupakan media yang mempunyai dua unsur yakni unsur suara dan unsur gambar, media ini dianggap paling efektif dan menarik dibandingkan dengan media audio saja ataupun media visual saja. Media audio visual terbagi menjadi dua jenis. Jenis pertama dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit, dinamakan media audio visual murni, seperti film gerak bersuara, televisi, dan video, “jenis kedua adalah media audio visual tidak murni yang kita kenal dengan *slide opaque*, OHP dan peralatan visual lainnya bila diberi unsur suara dari rekaman kaset yang dimanfaatkan secara bersamaan dalam satu waktu atau suatu proses pembelajaran” (Munadi, 2008). Film merupakan salah satu bentuk media yang bisa kita jumpai, baik film yang diperoleh oleh manusia, tokoh kartun, ataupun campuran dari manusia dan kartun, mulai dari film yang menceritakan cerita tidak masuk akal (tidak ada di dalam dunia nyata) samapai film yang menceritakan kehidupan seseorang. Adapun beberapa manfaat media film dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, diantaranya adalah (Ibid, h. 116):

1. Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
2. Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realitas dalam waktu yang singkat.
3. Film dapat membawa anak dari negara yang satu ke negara yang lain dan dari masa yang satu ke masa yang lain.

4. Film dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan.
5. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
6. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
7. Mengembangkan imajinasi peserta didik.
8. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik.
9. Sangat kuat memengaruhi emosi seseorang.
10. Film sangat baik menjelaskan suatu proses dan dapat menjelaskan suatu keterampilan.
11. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

Terlepas dari segala kelebihan, media audio visual juga memiliki kekurangan, diantaranya adalah terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi. Selain itu, pemanfaatannya di negara kita juga dinilai masih kurang optimal. Hal ini dikarenakan biaya yang dibutuhkan cukup banyak dan tidak semua sekolah memiliki alat yang digunakan untuk menampilkan media pembelajaran film itu (Rahamawati, 2014).

2.5 Konsep Perilaku

2.5.1 Pengertian Perilaku

Menurut Skinner (1938) dalam Notoatmodjo (2010), merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar. Oleh karena perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme dan kemudian organisme tersebut merespons, maka teori Skinner ini disebut teori “S-O-R” atau *Stimulus – Organisme – Respon*.

Berdasarkan teori “S-O-R” tersebut, maka perilaku dapat dibedakan menjadi dua (Notoatmodjo, 2010) :

1. Perilaku tertutup (*covert behavior*)

Perilaku tertutup adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup (*covert*). Respon atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan, kesadaran, dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut, dan belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain.

2. Perilaku terbuka (*overt behavior*)

Respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respon terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktek, yang dengan mudah dapat diamati atau dilihat oleh orang lain.

2.5.2 Teori Perilaku

Dalam Notoatmodjo (2010), Green membedakan adanya dua determinan masalah kesehatan tersebut, yakni *behavioral factors* (faktor perilaku) dan *non behavioral factors* (faktor non perilaku). Selanjutnya Green menganalisis bahwa faktor perilaku sendiri ditentukan oleh 3 faktor utama, yaitu:

1. Faktor predisposisi (*pre disposing factors*), yaitu faktor-faktor yang mempermudah atau mempredisposisi terjadinya perilaku seseorang, antara lain pengetahuan, sikap, keyakinan, kepercayaan, nilai-nilai, tradisi dan sebagainya.
2. Faktor pemungkin (*enabling factors*) adalah faktor-faktor yang memungkinkan atau yang memfasilitasi perilaku atau tindakan. Yang dimaksud dengan faktor pemungkin adalah sarana dan prasarana atau fasilitas untuk terjadinya perilaku kesehatan, misalnya puskesmas, posyandu, rumah sakit, tempat pembuangan air, tempat pembuangan sampah, tempat olah raga, makanan bergizi, uang dan sebagainya.
3. Faktor penguat (*reinforcing factors*) adalah faktor-faktor yang mendorong atau memperkuat terjadinya perilaku.

Determinan perilaku menurut Green dapat digambarkan sebagai berikut:

$$B = F (Pf, Ef, Rf)$$

Keterangan:

- B : Behavior
 F : Fungsi
 Pf : Predisposing faktors
 Ef : Enabling factors
 Rf : Reinforcing factors

2.5.3 Domain Perilaku

Meskipun perilaku dibedakan antara perilaku tertutup (*convert*) dan perilaku terbuka (*overt*) seperti telah diuraikan sebelumnya, tetapi sebenarnya perilaku

adalah totalitas yang terjadi pada orang yang bersangkutan. Dengan perkataan lain perilaku adalah keseluruhan (totalitas) pemahaman dan aktivitas seseorang yang merupakan hasil bersama antara faktor internal dan eksternal. Perilaku seseorang sangat kompleks dan mempunyai bentangan yang sangat luas. Benyamin Bloom (1908) dalam Notoatmodjo (2010), seorang ahli psikologi pendidikan membedakan adanya 3 area, wilayah, ranah atau domain perilaku ini yakni kognitif (*cognitive*), afektif (*affective*), dan psikomotor (*psychomotor*). Kemudian oleh ahli pendidikan di Indonesia, ketiga domain ini diterjemahkan kedalam cipta (kognitif), rasa (afektif), dan karsa (psikomotor), atau peri cipta, peri rasa, peri tindak.

Dalam perkembangan selanjutnya, berdasarkan pembagian domain oleh teori Bloom ini, dan untuk kepentingan pendidikan praktis, dikembangkan menjadi 3 tingkat ranah perilaku sebagai berikut:

1. Pengetahuan (*Knowledge*)

Pengetahuan adalah sebagai hasil penginderaan manusia atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indra yang dimilikinya (mata, hidung dan sebagainya). Dengan sendirinya pada waktu pengindraan sampai menghasilkan pengetahuan tersebut sangat dipengaruhi oleh intensitas perhatian dan persepsi terhadap objek. Sebagian besar pengetahuan seseorang diperoleh melalui indra pendengaran (telinga) dan penglihatan (mata) (Notoatmodjo, 2010).

Menurut Roger (1974) dalam Notoatmodjo (2007) mengatakan bahwa sebelum orang mengadopsi perilaku baru, di dalam diri orang tersebut terjadi proses yang berurutan, yakni :

- a. *Awareness* (kesadaran), dimana orang tersebut menyadari dalam arti mengetahui terlebih dahulu terhadap stimulus (objek).
- b. *Interest* (merasa tertarik), terhadap stimulus atau objek tersebut. Di sini sikap subjek sudah mulai timbul.
- c. *Evaluation* (evaluasi), menimbang-nimbang terhadap baik dan tidaknya stimulus tersebut bagi dirinya. Hal ini berarti sikap responden sudah lebih baik.
- d. *Trial* (mencoba), dimana subjek mulai mencoba melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang telah dikehendaki oleh stimulus.
- e. *Adoption* (adopsi), dimana subjek telah berperilaku baru sesuai dengan pengetahuan, kesadaran, dan sikapnya terhadap stimulus.

Namun demikian, dari penelitian selanjutnya Rogers menyimpulkan bahwa perubahan perilaku tidak selalu melewati tahap-tahap tersebut. Apabila penerimaan perilaku baru atau adopsi perilaku melalui proses seperti ini, dimana didasari oleh pengetahuan, kesadaran dan sikap yang positif maka perilaku tersebut akan bersifat langgeng. Sebaliknya apabila perilaku itu tidak didasari oleh pengetahuan dan kesadaran akan tidak berlangsung lama.

Pengetahuan seseorang terhadap objek mempunyai intensitas atau tingkatan yang berbeda-beda. Secara garis besarnya dibagi dalam 6 tingkat pengetahuan (Notoatmodjo, 2010).

1. Tahu (*know*)

Tahu diartikan hanya sebagai *recall* (memanggil) memori yang telah ada sebelumnya setelah mengamati sesuatu. Oleh sebab itu tahu ini merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah. Kata kerja untuk mengukur bahwa orang tahu

tentang apa yang dipelajari antara lain : menyebutkan, menguraikan, mendefenisikan, menyatakan, dan sebagainya.

2. Memahami (*comprehension*)

Memahami suatu objek bukan sekedar tahu terhadap objek tersebut, tidak sekedar dapat menyebutkan, tetapi orang tersebut harus dapat menginterpretasikan secara benar tentang objek yang diketahui tersebut.

3. Aplikasi (*aplication*)

Aplikasi diartikan apabila seseorang yang telah memahami objek yang dimaksud dapat menggunakan atau mengaplikasikan prinsip yang telah diketahui tersebut pada situasi yang lain.

4. Analisis (*analysis*)

Analisis adalah kemampuan seseorang untuk menjabarkan dan memisahkan, dan mencari hubungan antara komponen-komponen yang terdapat dalam suatu masalah atau objek yang diketahui. Indikasi bahwa pengetahuan seseorang telah sampai pada tingkat analisis adalah apabila orang tersebut telah dapat membedakan, atau mengelompokan, membuat diagram (bagan) terhadap pengetahuan atas objek tersebut.

5. Sintesis (*synthesis*)

Sintesis menunjukan kepada suatu kemampuan seseorang untuk merangkum atau meletakkan dalam satu hubungan yang logis dari komponen-komponen pengetahuan yang dimiliki. Dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang telah ada.

6. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu objek tertentu.

2. Sikap (*attitude*)

Menurut Notoatmodjo (2010) sikap adalah 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, baik-tidak baik dan sebagainya). Campbell (1950) dalam Notoatmodjo (2010) mendefinisikan sangat sederhana yakni “*An individual’s attitude is syndrome of response consistency with regard to object*”. Jadi jelas disini dikatakan bahwa sikap itu suatu sindroma atau kumpulan gejala dalam merespons stimulus atau objek, sehingga sikap itu melibatkan pikiran, perasaan, perhatian dan gejala kejiwaan yang lain.

Sikap terdiri dari 3 komponen pokok, seperti yang di kemukakan Allport (1954) dalam Notoatmodjo (2010), yaitu:

1. Kepercayaan atau keyakinan, ide, dan konsep terhadap objek. Artinya, bagaimana keyakinan dan pendapat atau pemikiran seseorang terhadap objek.
2. Kehidupan emosional atau evaluasi orang terhadap objek. Artinya, bagaimana penilaian (terkandung didalamnya faktor emosi) orang tersebut terhadap objek.
3. Kecenderungan untuk bertindak (*tend to behave*). Artinya, sikap merupakan komponen yang mendahului tindakan atau perilaku terbuka.

Ketiga komponen tersebut secara bersama-sama membentuk sikap yang utuh (*total attitude*). Dalam menentukan sikap yang utuh ini, pengetahuan, pikiran, keyakinan, dan emosi memegang peranan penting.

Seperti halnya pengetahuan, sikap juga mempunyai tingkat-tingkat berdasarkan intensitasnya, sebagai berikut :

1. Menerima (*receiving*)

Menerima diartikan bahwa orang (subjek) mau menerima stimulus yang diberikan (objek)

2. Menanggapi (*responding*)

Menanggapi disini diartikan memberikan jawaban atau tanggapan terhadap pertanyaan atau objek yang dihadapi.

3. Menghargai (*valuing*)

Menghargai diartikan subjek atau seseorang memberikan nilai positif terhadap objek atau stimulus, dalam arti membahasnya dengan orang lain, bahkan mengajak atau mempengaruhi atau menganjurkan orang lain merespon.

4. Bertanggung Jawab (*responsible*)

Sikap yang paling tinggi tingkatnya adalah bertanggung jawab terhadap apa yang telah diyakininya. Seseorang yang telah mengambil sikap tertentu berdasarkan keyakinannya, dia harus berani mengambil resiko bila ada orang lain yang mencemoohkan atau ada resiko lain (Notoatmodjo, 2010).

3. Tindakan (*Practice*)

Seperti telah disebutkan di atas bahwa sikap adalah kecenderungan untuk bertindak (praktik). Sikap belum tentu terwujud dalam tindakan, sebab untuk

terwujud dalam tindakan perlu faktor lain, yaitu antara lain adanya fasilitas atau sarana dan prasarana (Notoatmodjo, 2010).

Praktik atau tindakan dapat dibedakan menjadi 3 tingkat menurut kualitasnya, yaitu:

1. Praktik terpimpin (*guided response*)

Apabila subjek atau seseorang telah melakukan sesuatu tetapi masih tergantung pada tuntutan atau menggunakan panduan.

2. Praktik secara mekanis (*mechanism*)

Apabila subjek atau seseorang telah melakukan atau mempraktikkan sesuatu hal secara otomatis maka disebut praktik atau tindakan mekanis.

3. Adopsi (*adoption*)

Adopsi adalah suatu tindakan atau praktik yang sudah berkembang (Notoatmodjo, 2010)

2.6 Konsep Cuci Tangan

2.6.1 Pengertian Cuci Tangan

Cuci tangan 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, 2015)

2.6.2 Mamfaat Cuci Tangan

Mencuci tangan dapat menghilangkan atau mengurangi mikroorganisme yang menempel ditangan. Cuci tangan harus dilakukan dengan menggunakan air bersih dan sabun. Tangan yang bersih akan mencegah berbagai penularan penyakit seperti diare, ISPA, Typoid, Hepatitis dan berbagai penyakit infeksi dan

penyakit menular lainnya, dalam Wasiti (2015). Menurut WHO (2009) mencuci tangan dengan sabun non antimikroba (sabun biasa) selama 15 detik dapat mengurangi jumlah bakteri 0,6 - 1,1 log 10, sedangkan mencuci tangan memakai sabun selama 30 detik dapat mengurangi kuman 1,8 - 2,8 log 10.

2.6.3 Waktu Cuci Tangan

Waktu cuci tangan menurut WHO (2005), adalah sebagai berikut :

1. Sebelum dan sesudah makan.
2. Sebelum dan sesudah menyiapkan bahan.
3. Sebelum dan sesudah mengganti popok.
4. Setelah buang air kecil dan buang air besar.
5. Setelah bersin atau batuk.
6. Setelah menyentuh binatang.
7. Setelah menyentuh sampah.
8. Setelah memegang benda umum.
9. Sebelum dan setelah menggunakan lensa kontak.

Waktu cuci tangan menurut Departemen Kesehatan RI (2011),

1. Sebelum dan sesudah makan.
2. Sebelum memegang makanan.
3. Sebelum melakukan kegiatan jari-jari dalam mulut dan mata.
4. Setelah bermain dan olahraga.
5. Setelah buang air kecil dan buang air besar.
6. Setelah buang ingus.
7. Setelah buang sampah.
8. Setelah menentuh hewan atau unggas.

9. Sebelum mengobati luka.

2.6.4 Langkah Cuci Tangan

Cara Cuci Tangan 7 Langkah Pakai Sabun Yang Baik dan Benar menurut WHO, (2017)

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
7. 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.



Gambar 2.1 Langkah Cuci Tangan pakai sabun menurut WHO, (2017)

Menurut WHO (2009), mencuci tangan ada 11 langkah yaitu :

1. Setelah tangan dibasahi dengan air, tuangkan sabun secukupnya
2. Ratakan sabun dengan kedua telapak tangan
3. Gosok punggung dan sela-sela jari tangan kiri dengan tangan kanan dan sebaliknya
4. Gosok kedua telapak tangan dan sela-sela jari
5. Jari-jari dalam dari kedua tangan saling mengunci
6. Gosok ibu jari kiri berputar dalam gengaman tangan kanan di telapak tangan kiri dan sebaliknya
7. Gosokkan dengan memutar ujung jari tangan kanan ditelapak tangan kiri dan sebaliknya
8. Bilas kedua tangan dengan air yang mengalir
9. Keringkan tangan dengan handuk, tisu sekali pakai sampai benar-benar kering
10. Gunakan handuk atau tisu tersebut untuk menutup kran
11. Tangan anda kini sudah bersih dan aman

2.7 Konsep Anak Usia Sekolah

2.7.1 Pengertian Anak Usia Sekolah

Menurut Wong (2009), usia sekolah adalah anak pada usia 6-12 tahun, yang artinya sekolah menjadi pengalaman inti anak. Periode ketika anak-anak dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan orang tua mereka, teman sebaya, dan orang lainnya. Usia sekolah merupakan masa anak

memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu.

2.7.2 Tahap Perkembangan Anak Usia Sekolah

1. Perkembangan Fisik

Laju pertumbuhan selama tahun sekolah awal lebih lambat daripada setelah lahir tetapi meningkat secara terus menerus. Edelman dan Mandle (1994) dalam Potter & Perry (2005) mengemukakan bahwa pada anak usia sekolah tampak lebih langsing daripada anak prasekolah, sebagai akibat perubahan distribusi dan ketebalan lemak. Rata-rata tinggi badan meningkat 5 cm per tahun dan berat badan yang lebih bervariasi, meningkat 2-3,5 kg per tahun (Potter & Perry, 2005).

2. Perkembangan Kognitif

Perubahan kognitif pada anak usia sekolah adalah pada kemampuan untuk berpikir dengan cara logis tentang disini dan saat ini dan bukan tentang abstraksi. Pemikiran anak usia sekolah tidak lagi didominasi oleh persepsinya dan sekaligus kemampuan untuk memahami dunia secara luas. Sekitar 7 tahun, anak memasuki tahap Piaget ketiga yaitu perkembangan kognitif, yang dikenal sebagai operasional konkret, ketika mereka mampu menggunakan proses pemikiran yang logis dengan materi konkret (objek, manusia, dan peristiwa yang dapat mereka lihat dan sentuh) (Potter & Perry, 2005).

Pada tahap operasional konkret ini, anak mulai berpikir secara logis tentang kejadian-kejadian konkret, proses berpikir menjadi lebih rasional, matang, dan seperti dewasa atau lebih operasional. Anak dapat memusatkan berbagai aspek dari situasi secara simultan. Sudah mengerti sebab akibat secara rasional dan

sistematis. Proses ini paling sering berlanjut dengan baik sampai usia remaja. Kemampuan belajar konsep meningkat misal belajar matematika, membaca, dan kemampuan verbal juga meningkat. Anak dapat melakukan pengelompokan dari spesifik menjadi umum dan sebaliknya. Kemampuan meningkat dan berpikir secara logis meningkat. Kepercayaan animisme dan berpikir egosentris cenderung menurun selama tahap operasional konkrit, meskipun sisa-sisa cara berikir seperti ini sering ditemukan pada orang dewasa. Piaget mengklaim bahwa sebelum mulai tahap ini, ide anak-anak tentang objek yang berbeda, dibentuk dan didominasi oleh penampilan objek (Soetjningsih & Ranuh, 2013).

3. Perkembangan Bahasa

Perkembangan dan kemampuan bahasa pada anak usia sekolah sangat berkembang secara cepat. Rata-rata pada usia 6 tahun memiliki kosakata sekitar 3000 kata yang dapat berkembang secara cepat dengan meluasnya pergaulan dengan teman sebaya dan orang dewasa serta kemampuannya membaca (Potter & Perry, 2005).

4. Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik pada anak usia ini mereka lebih senang berpartisipasi dalam suatu kegiatan, seperti menari, karate, sepak bola, senam, berenang, atau permainan yang terorganisir dimana keterampilan yang semakin baik bisa ditunjukkan dan diuji. Mereka juga lebih berkonsentrasi dalam melakukan usaha untuk meningkatkan kemampuan motorik halus melalui berbagai aktivitas seperti membangun sesuatu dalam ukuran mini, menggambar, menulis surat, bermain alat musik dan menghasilkan karya seni. Pada fase ini

keterampilan motorik kasarnya telah sempurna, mereka juga menyukai olah raga beregu, bersepeda, dan bermain dengan teman sebaya (Allen & Marotz, 2010).

5. Perkembangan Psikososial

Industri versus inferioritas adalah tugas perkembangan pada masa usia sekolah. Selama masa ini anak berjuang untuk mendapatkan kompetensi dan ketrampilan yang penting bagi anak di masa dewasa (Potter & Perry, 2005).

Pada fase ini bermain sangat penting bagi perkembangan fisik, psikis, dan sosial anak. Dengan bermain anak berinteraksi dengan teman main yang banyak memberikan sebagai pengalaman berharga. Bermain secara berkelompok memberikan peluang dan pelajaran kepada anak untuk berinteraksi dan bertenggang rasa dengan sesama teman. Permainan yang disukai anak cenderung kegiatan bermain yang dilakukan secara berkelompok, kecuali bagi anak-anak yang kurang diterima dikelompoknya dan cenderung memilih bermain sendiri. (Allen & Marotz, 2010).

6. Promosi Kesehatan Selama Periode Usia Sekolah

Periode usia sekolah merupakan periode kritis untuk penerimaan latihan perilaku dan kesehatan menuju kehidupan dewasa yang sehat. Jika tingkat kognisi meningkat pada periode ini, pendidikan kesehatan yang efektif harus dikembangkan dengan tepat. Program yang ditujukan pada pendidikan kesehatan sering diorganisasikan dan diadakan di sekolah (Potter & Perry, 2005).

Dalam melakukan promosi kesehatan, pendidikan yang perlu diberikan pada anak usia sekolah berfokus pada pengembangan perilaku yang secara positif berpengaruh pada status kesehatan anak. Perawat dapat berperan untuk memenuhi

tujuan kebijakan nasional dengan meningkatkan kebijakan gaya hidup yang sehat (Potter & Perry, 2005).

Menurut Potter & Perry (2005), bahwa fungsi penting dalam program promosi kesehatan di sekolah adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan penerimaan pengetahuan dan ketrampilan untuk perawatan diri yang kompeten dan menginformasikan pembuatan keputusan tentang kesehatan.
2. Memberikan penguatan positif terhadap perilaku sehat.
3. Pengaruh struktur lingkungan dan sosial untuk mendukung perilaku peningkatan kesehatan.
4. Memfasilitasi pertumbuhan dan aktualisasi diri.
5. Menyadarkan peserta didik terhadap aspek lingkungan dan budaya barat yang merusak kesehatan dan kesejahteraan.

7. Teori Perkembangan Piaget

Piaget adalah seorang tokoh psikologi kognitif yang besar pengaruhnya terhadap perkembangan pemikiran para pakar kognitif lainnya. Menurut Piaget, perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik, yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem syaraf. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan, akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif didalam struktur kognitifnya. Piaget tidak melihat perkembangan kognitif sebagai sesuatu yang dapat didefinisikan secara kuantitatif. Dengan kata lain, daya berpikir atau kekuatan mental anak yang berbeda usia akan berbeda pula secara

kualitatif. Menurut Piaget, bahwa proses belajar sebenarnya terdiri dari tiga tahapan, yaitu : (MJ, 2012)

1. Asimilasi

Proses penyatuan (pengintegrasian) informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada dalam benak siswa. Contoh, bagi siswa yang sudah mengetahui prinsip penjumlahan, jika gurunya memperkenalkan prinsip perkalian, maka proses pengintegrasian antara prinsip penjumlahan (yang sudah ada dalam benak siswa), dengan prinsip perkalian (sebagai informasi baru) itu yang disebut asimilasi.

2. Akomodasi

Penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru. Contoh, jika siswa diberi soal perkalian, maka berarti pemakaian (aplikasi) prinsip perkalian tersebut dalam situasi yang baru dan spesifik itu yang disebut akomodasi.

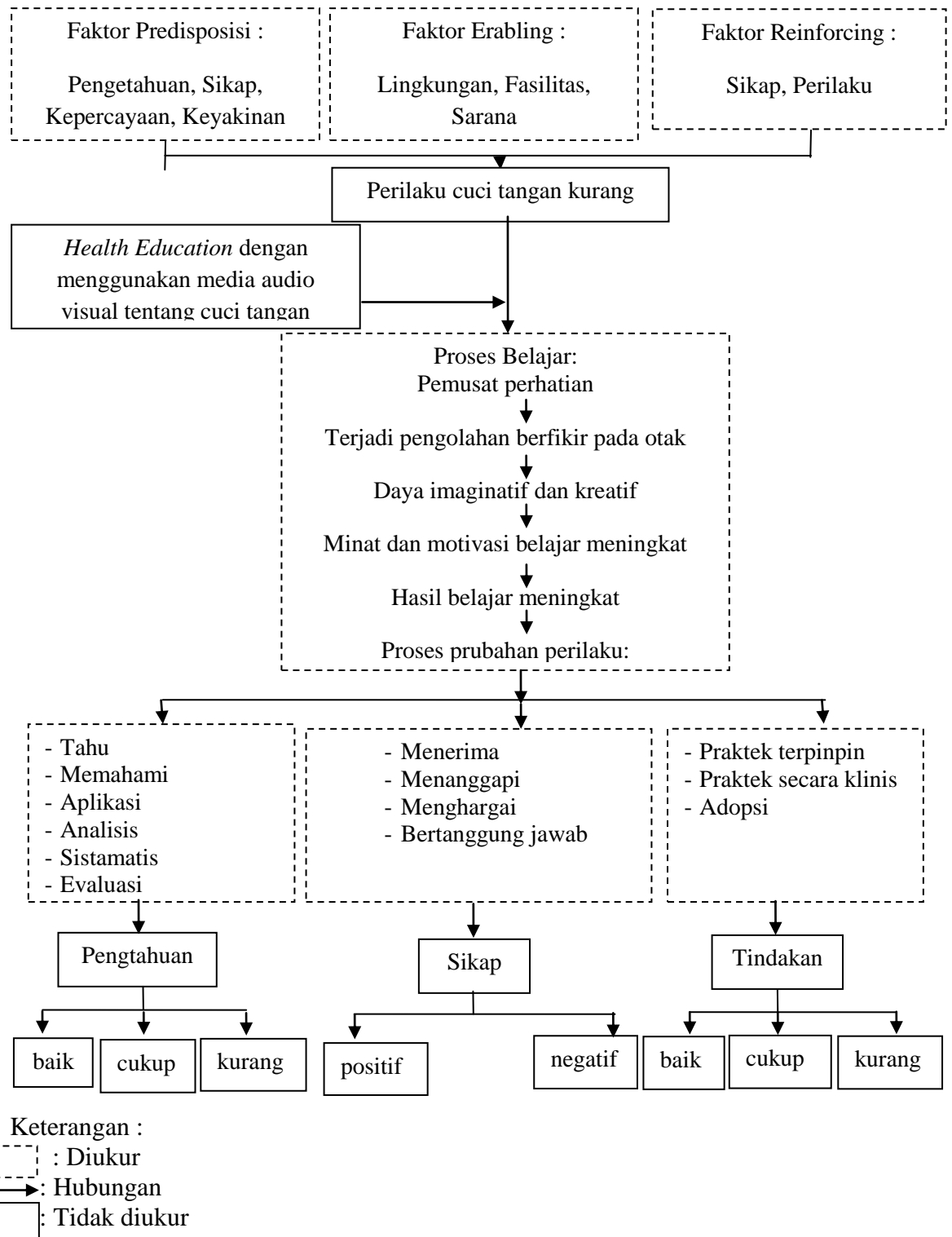
3. Equilibrasi (penyeimbangan)

Penyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi. Contoh, agar siswa tersebut dapat terus berkembang dan menambah ilmunya, maka yang bersangkutan menjaga stabilitas mental dalam dirinya yang memerlukan proses penyeimbangan antara “dunia dalam” dan “dunia luar”.

Proses belajar yang dialami seorang anak pada tahap sensori motor tentu lain dengan yang dialami seorang anak yang sudah mencapai tahap kedua (pra-operasional) dan lain lagi yang dialami siswa lain yang telah sampai ke tahap yang lebih tinggi (operasional kongrit dan operasional formal). Jadi, secara umum, semakin tinggi tingkat kognitif seseorang, semakin teratur (dan juga semakin abstrak) cara berfikirnya.

Dikemukakannya pula, bahwa belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan tilikan dari guru. Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.

2.8 Kerangka Konsep



Gambar 2.3 Kerangka Konsep Penelitian Dengan Judul Pengaruh pemberian *Health Education* dengan media audio visual terhadap perilaku cuci tangan usia sekola dasar di SDN Pinggir Papas 1 Sumenep

Kerangka konsep penelitian ini menerangkan sesuai dengan Model Precede dari Lawrence Green (2004), yang mengemukakan bahwa mengubah perilaku seseorang dapat dilakukan dengan menggunakan intervensi terhadap 3 faktor, yaitu faktor predisposisi, faktor pemungkin, faktor penguat. Hal tersebut yang dapat berpengaruh terhadap pembentukan perilaku seseorang.

Pengaruh pemberian *Health Education* dengan media audio visual digunakan sebagai stimulus dalam mempengaruhi perilaku cuci tangan pada anak usia sekolah. Dalam hal ini terjadi proses yang diawali adanya stimulus pada otak dengan pemusatan perhatian, terjadi proses pengolahan berfikir pada otak kanan yang dapat meningkatkan daya imajinatif dan kreatif, hingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak, sehingga terjadi peningkatan pada hasil belajar yang diharapkan dapat mempengaruhi domain dari perilaku.

Menurut Rojer (1974) dalam buku Nokoatmojo 2007 mengatakan bahwa sebelum megadopsi perilaku baru, didalam diri orang tersebut terjadi 5 peroses yang berurutan yakni, kesadaran, merasa tertarik terhadap stimulus, mengavaluasi stimulus yang diterima bagi dirinya, mencoba melakukan sesuatu dari stimulus yang diterima, dan mencoba melakukan hal baru sesuai dengan pengetahuan , kesadaran dan sikap terhadap stimulus.

2.9 Hipotesis Penelitian

Ada pengaruh pemberian *health education* dengan media audio visual terhadap perilaku cuci tangan pada siswa kelas V di SDN Kecamatan Kalianget Sumenep.