

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS)

2.1.1 Pengertian PHBS

Perilaku Hidup Bersih Sehat (PHBS) adalah semua perilaku kesehatan yang dilakukan atas kesadaran sehingga anggota keluarga atau keluarga dapat menolong dirinya sendiri di bidang kesehatan dan berperan aktif dalam kegiatan-kegiatan kesehatan di masyarakat (Promkes, 2016). Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) adalah sekumpulan perilaku yang dipraktikkan atas dasar kesadaran sebagai hasil pembelajaran, yang menjadikan seseorang, keluarga, kelompok atau masyarakat mampu menolong dirinya sendiri (mandiri) di bidang kesehatan dan berperan aktif dalam mewujudkan kesehatan masyarakat. Dengan demikian, PHBS mencakup beratus-ratus bahkan mungkin beribu-ribu perilaku yang harus dipraktikkan dalam rangka mencapai derajat kesehatan masyarakat yang setinggi-tingginya (KEMENKES RI, 2011).

2.1.2 Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di Tatanan Sekolah

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di sekolah merupakan kegiatan memberdayakan siswa, guru dan masyarakat lingkungan sekolah untuk mau melakukan pola hidup sehat untuk menciptakan sekolah sehat (Promkes, 2016). PHBS di sekolah merupakan kegiatan memberdayakan siswa, guru dan

masyarakat lingkungan sekolah untuk mau melakukan pola hidup sehat untuk menciptakan sekolah sehat. Manfaat PHBS di Sekolah mampu menciptakan lingkungan yang bersih dan sehat, meningkatkan proses belajar-mengajar dan para siswa, guru hingga masyarakat lingkungan sekolah menjadi sehat.

Indikator Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di sekolah :

1. Mencuci tangan dengan air yang mengalir dan memakai sabun
2. Mengonsumsi jajanan sehat
3. Menggunakan jamban bersih dan sehat
4. Olahraga yang teratur dan terukur
5. Memberantas jentik nyamuk
6. Tidak merokok di lingkungan sekolah
7. Menimbang berat badan dan mengukur tinggi badan setiap bulan
8. Membuang sampah pada tempatnya

Pada penelitian kali ini indikator perilaku bersih dan sehat tatanan sekolah untuk upaya pencegahan diare yang diambil yaitu Konsumsi Jajanan Sehat.

2.1.3 Konsumsi Jajanan Sehat

1. Pengertian

Menurut Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia (2003), makanan jajanan adalah makanan dan minuman yang diolah pengrajin makanan di tempat penjualan atau disajikan sebagai makanan siap santap untuk dijual bagi umum selain yang disajikan jasa boga, rumah makan, restoran dan hotel. Jajanan yang

sehat mengandung gizi seperti kalori, protein, dan vitamin, meskipun lebih banyak kandungan kalornya.

2. Manfaat Jajan Sehat di Kantin Sekolah

Mengonsumsi jajanan sehat akan mengatasi rasa lesu atau kurang bersemangat selama anak berada di sekolah dan sebagai upaya pengenalan terhadap ragam makanan. Manfaat jajan sehat di sekolah karena makanan yang dijual merupakan makanan yang bergizi dan sehat makanan tersebut akan meningkatkan kesehatan dan kecerdasan siswa, sehingga siswa menjadi lebih berprestasi di sekolah. Jajanan juga dapat menjadi selingan antara waktu makan pagi dan makan siang.

3. Mengapa Kita Harus Jajan Sehat Di Kantin Sekolah?

Makanan dan minuman yang dijual di kantin sekolah mempunyai jaminan kebersihan, makanan dan minuman yang dijual cukup gizi dan terbebas dari zat yang berbahaya serta terlindung dari serangga dan tikus sedangkan makanan yang dijajakan oleh pedagang keliling yang berjualan di luar sekolah masih belum terjamin kebersihan dan kesehatannya. Kemudian pejajaga makanan di kantin sekolah juga akan berpenampilan bersih dan sehat, serta tersedianya air bersih dan tempat sampah yang tertutup di kantin. Kantin sekolah juga diawasi oleh guru, siswa dan komite sekolah.

1. Kelebihan dan Kekurangan

Kebiasaan jajan di sekolah sangat bermanfaat jika makanan yang dibeli sudah memenuhi syarat kesehatan sehingga dapat melengkapi atau menambah kebutuhan gizi anak. Namun terlalu sering mengonsumsi makanan jajanan akan

berakibat negatif, antara lain makanan yang tidak higienis akan menimbulkan berbagai penyakit dan dapat menyebabkan obesitas pada anak.

2. Syarat Jajanan Sehat

Menurut Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 942/Menkes/SK/VII/2003 pasal 9 disebutkan bahwa makanan jajanan yang dijajakan harus dalam keadaan terbungkus dan atau tertutup. Pembungkus yang digunakan dan atau tutup makanan jajanan harus dalam keadaan bersih dan tidak mencemari makanan. Jajanan sehat adalah jajanan yang memiliki ciri sebagai berikut:

- a. Bebas dari lalat, semut, kecoa, dan binatang lain yang dapat membawa kuman penyakit serta bebas dari kotoran dan debu lain.
- b. Makanan yang dikukus, direbus, atau digoreng menggunakan panas yang cukup artinya tidak setengah matang.
- c. Disajikan dengan menggunakan alas yang bersih dan sudah dicuci lebih dahulu dengan air bersih.
- d. Pengambilan makanan yang terbuka hendaklah dilakukan dengan menggunakan sendok, garpu atau alat lain yang bersih, jangan mengambil makanan dengan tangan.
- e. Menggunakan makanan yang bersih, demikian pula lap kain yang digunakan untuk mengeringkan alat-alat itu supaya selalu bersih.
- f. Makanan dalam kemasan tidak kadaluarsa, selalu perhatikan tanggal kadaluarsa pada kemasan makanan, makanan yang telah melewati tanggal kadaluarsa berbahaya bagi kesehatan

- g. Warna makanan tidak terlalu mencolok, minuman dan makanan yang terlalu mencolok dan berwarna-warni biasanya menggunakan zat pewarna buatan.
- h. Tidak mengandung kandungan buatan, seperti pemanis buatan, minuman yang menggunakan pemanis buatan adalah minuman tidak baik.

3. Dampak Jajan Sembarangan

Bila jajan sembarangan, kita tidak dapat memastikan apakah jajanan tersebut bersih, bergizi, sehat dan aman. Jajanan yang tidak terjamin kebersihannya bisa saja sudah tercemar kuman sehingga menyebabkan penyakit diare atau disentri, atau pada makanan tersebut ada telur cacring yang menyebabkan penyakit cacingan. Jajan sembarangan juga tidak aman karena acap kali menggunakan zat pewarna, zat pengawet, bumbu penyedap yang belum tentu aman bagi kesehatan anak. Karena bahan makanan tambahan yang tidak aman dapat menjadi racun bagi tubuh. Reaksi yang ditimbulkan oleh keracunan makanan bisa seperti muntah, diare bahkan syok.

4. Contoh Jenis Jajanan Sehat Bagi Anak Sekolah Dasar

Makanan jajanan dapat berfungsi sebagai asupan gizi anak sekolah. Menjaga kadar gula darah agar anak sekolah tetap berkonsentrasi, untuk mempertahankan aktivitas fisik anak sekolah. Makanan selingan dapat berupa bekal dari rumah atau berupa Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS). Jenis pangan jajanan anak sekolah dibedakan menjadi 4 jenis yaitu:

a. Makanan Utama/Sepingan

Kelompok makanan utama atau dikenal dengan istilah “jajanan berat” jajanan ini bersifat mengenyangkan. Contohnya: Mie ayam, bakso, bubur ayam, nasi goreng, gado-gado, soto, lontong isi sayur atau daging, dan lain-lain.

b. Camilan/snack

Camilan merupakan makanan yang biasa dikonsumsi diluar makanan utama. Camilan dibedakan menjadi 2 jenis yaitu camilan basah dan camilan kering. Camilan basah contohnya: gorengan, lemper, kue lapis, donat, jelly. Sedangkan camilan kering contohnya: brondong jagung, keripik, biskuit, kue kering, dan permen.

c. Minuman

Minuman dibedakan menjadi dua kelompok yaitu minuman yang disajikan dalam gelas dan minuman yang disajikan dalam kemasan. Contoh minuman yang disajikan dalam gelas yaitu: air putih, es teh manis, es jeruk, dan berbagai macam minuman campur. Sedangkan minuman yang disajikan dalam kemasan contohnya: minuman ringan dalam kemasan (teh, sari buah, susu, yoghurt).

d. Jajanan Buah

Buah yang biasa menjadi jajanan anak sekolah yaitu buah yang masih utuh atau buah yang sudah dikupas dan dipotong. Buah utuh contohnya: Buah manggis, buah jeruk. Sedangkan buah potong contohnya: pepaya, nanas, melon, semangka dan lain-lain.

2.2 Pengetahuan

2.2.1 Konsep Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui pancaindera manusia, sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga (Notoatmodjo, 2010). Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang.

Pengetahuan itu sendiri dipengaruhi oleh faktor pendidikan formal. Pengetahuan sangat erat hubungannya dengan pendidikan, dimana diharapkan bahwa dengan pendidikan yang tinggi maka orang tersebut akan semakin luas pula pengetahuannya. Akan tetapi perlu ditekankan, bukan berarti seseorang yang berpendidikan rendah mutak berpengetahuan rendah pula. Hal ini mengingat bahwa peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh dari pendidikan formal saja akan tetapi dapat diperoleh melalui pendidikan non formal. Pengetahuan seseorang tentang suatu obyek mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan aspek negatif. Hal tersebut dapat menentukan sikap dan perilaku seseorang. (Wawan, & M, 2018).

2.2.2 Tingkat Pengetahuan

Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang. Dari pengalaman dan penelitian ternyata perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng dari pada perilaku

yang tidak didasari oleh pengetahuan. Menurut Notoatmodjo (2010) Pengetahuan seseorang terhadap objek mempunyai intensitas atau tingkat yang berbeda-beda. Secara garis besarnya dibagi menjadi 6 tingkat pengetahuan yaitu:

1. Tahu (*Know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat sesuatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk kedalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) terhadap suatu yang spesifik dan seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh sebab itu, “tahu” ini adalah merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah. Kata kerja untuk mengukur bahwa orang yang tahu tentang apa yang dipelajari yaitu menyebutkan, menguraikan, mengidentifikasi, menyatakan dan sebagainya.

2. Memahami (*Comprehention*)

Memahami artinya sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang obyek yang diketahui dan dimana dapat menginterpretasikan secara benar. Orang yang telah paham terhadap obyek atau materi terus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan, meramalkan dan sebagainya terhadap suatu obyek yang dipelajari.

3. Aplikasi (*Application*)

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

4. Analisis (*Analysis*)

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

5. Sintesis (*Syntesis*)

Sintesis menunjukkan suatu kemampuan seseorang untuk merangkum atau meletakkan dalam satu hubungan yang logis dari kemampuan 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. Penilaian ini dengan sendirinya didasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau norma-norma yang berlaku di masyarakat.

2.2.3 Pengukuran Pengetahuan

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan penelitian kuantitatif dan kualitatif (Notoatmodjo, 2010). Penelitian kuantitatif pada umumnya akan mencari jawab atas fenomena yang menyangkut berapa banyak, berapa sering,

berapa lama, dan sebagainya, maka biasanya menggunakan metode wawancara dan angket (*self administered*).

1. Wawancara tertutup atau wawancara terbuka

Dengan menggunakan instrument (alat pengukur/pengumpulan data) kuesioner. Wawancara tertutup adalah suatu wawancara dimana jawaban responden atas pertanyaan yang diajukan telah tersedia dalam opsi jawaban, responden tinggal memilih jawaban mana yang mereka anggap paling benar atau paling tepat. Sedangkan wawancara terbuka, dimana pertanyaan-pertanyaan yang diajukan bersifat terbuka sedangkan reponden boleh menjawab apa saja sesuai dengan pendapat atau pengetahuan responden sendiri.

2. Angket tertutup atau terbuka.

Seperti halnya wawancara, angket juga dalam bentuk tertutup dan terbuka. Instrument atau alat ukurnya seperti wawancara, hanya jawaban reponden disampaikan lewat tulisan. Metode pengukuran melalui angket ini sering disebut "*self administered*" atau metode mengisi sendiri.

Kategori tingkatan pengetahuan menurut Arikunto (2010) yaitu sebagai berikut:

- a. Kategoribaik yaitu menjawab benar 76-100
- b. Kategori cukup yaitu menjawab benar 56-75
- c. Kategori kurang yaitu menjawab benar <56

2.2.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2010) faktor yang mempengaruhi pengetahuan antara lain:

1. Faktor pendidikan

Tinggi tingkat pengetahuan seseorang, maka akan semakin mudah untuk menerima informasi tentang obyek atau yang berkaitan dengan pengetahuan. Pengetahuan umumnya dapat diperoleh dari informasi yang disampaikan oleh orang tua, guru, dan media masa. Pendidikan sangat erat kaitannya dengan pengetahuan, pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia yang sangat diperlukan untuk pengembangan diri. Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang, maka akan semakin mudah untuk menerima, serta mengembangkan pengetahuan dan teknologi.

2. Faktor pekerjaan

Pekerjaan seseorang sangat berpengaruh terhadap proses mengakses informasi yang dibutuhkan terhadap suatu obyek.

3. Faktor pengalaman

Pengalaman seseorang sangat mempengaruhi pengetahuan, semakin banyak pengalaman seseorang tentang suatu hal, maka akan semakin bertambah pula pengetahuan seseorang akan hal tersebut. Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menyatakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian.

4. Keyakinan

Keyakinan yang diperoleh oleh seseorang biasanya bisa didapat secara turun-temurun dan tidak dapat dibuktikan terlebih dahulu, keyakinan positif dan keyakinan negatif dapat mempengaruhi pengetahuan seseorang.

5. Sosial budaya

Kebudayaan beserta kebiasaan dalam keluarga dapat mempengaruhi pengetahuan, persepsi, dan sikap seseorang terhadap sesuatu.

2.3 Edukasi Kesehatan Di Sekolah

2.3.1 Pengertian Edukasi Kesehatan

Edukasi atau pendidikan kesehatan pada hakikatnya adalah suatu kegiatan atau usaha menyampaikan pesan kesehatan kepada masyarakat, kelompok atau individu. Dengan harapan bahwa dengan adanya pesan tersebut, maka masyarakat, kelompok atau individu dapat memperoleh pengetahuan tentang kesehatan yang lebih baik. Pengetahuan tersebut pada akhirnya diharapkan dapat berpengaruh terhadap perilaku. Dengan kata lain dengan adanya pendidikan kesehatan tersebut diharapkan dapat membawa akibat terhadap perubahan perilaku kesehatan dari sasaran. (Notoatmodjo, 2012).

Pendidikan kesehatan dapat diartikan sebagai pemberian informasi, instruksi, atau peningkatan pemahaman terkait kesehatan. Pendidikan kesehatan dapat meliputi jenis pendidikan terkait potensial kesehatan dan bagaimana potensial kesehatan dapat tercapai atau terkait bagaimana menghindari masalah penyakit tertentu (Carr et al, 2014).

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan terkait pentingnya edukasi atau pendidikan kesehatan dalam penelitian ini yaitu edukasi dapat diberikan kepada anak sekolah dasar dengan tujuan agar anak akan mendapatkan

sebuah informasi kesehatan sehingga anak akan terhindar dari macam-macam penyakit.

2.3.2 Metode pendidikan kesehatan di sekolah

Promosi kesehatan tidak terlepas dari kegiatan atau usaha menyampaikan pesan kesehatan kepada masyarakat, kelompok, atau individu. Berikut ini diuraikan beberapa metode pendidikan atau promosi kesehatan (Notoatmodjo, 2010):

1. Metode *Individual* (Perorangan)

Dalam pendidikan kesehatan, metode yang bersifat individual ini digunakan untuk membina perilaku baru, atau membina seseorang yang telah mulai tertarik kepada suatu perubahan perilaku atau inovasi. Dasar digunakannya pendekatan individual ini karena setiap orang mempunyai masalah atau alasan yang berbeda-beda sehubungan dengan penerimaan atau perilaku baru tersebut.

2. Metode Kelompok

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

3. Metode Massa

Metode pendidikan kesehatan secara massa dipakai untuk mengkomunikasikan pesan-pesan kesehatan yang ditujukan kepada masyarakat yang sifatnya massa atau publik. Dengan demikian, cara yang paling tepat adalah

pendekatan massa. Oleh karena sasaran promosi ini bersifat umum, dalam arti tidak membedakan golongan umur, jenis kelamin, pekerjaan, status sosial ekonomi, tingkat pendidikan, dan sebagainya, maka pesan-pesan kesehatan yang akan disampaikan harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat ditangkap oleh massa tersebut.

2.3.3 Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Media adalah semua sarana atau upaya untuk menampilkan pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator, baik melalui media cetak, elektronika seperti TV, radio, computer dan lain-lain serta media luar ruang sehingga sasaran dapat meningkatkan pengetahuannya ke arah positif terhadap kesehatan (Notoatmodjo, 2012).

2. Jenis Media

Berdasarkan fungsinya sebagai penyalur pesan, media ini dibagi menjadi berbagai jenis media yaitu:

- a. Media Cetak: booklet, leaflet, poster, flyer, flipchart, surat kabar, majalah, dan lain-lain.
- b. Media elektronik: Televisi, Radio, Video, Slide, dan Film Strip.
- c. Media Luar Ruang: billboard, megatron, spanduk, baligo, dan lain-lain.
- d. Media Permainan: permainan papan, simulasi, tekateki, kartu.

3. Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Keberhasilan menggunakan media dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tergantung pada isi pesan, cara menjelaskan pesan, dan karakteristik penerima pesan media. Terdapat sejumlah pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat, antara lain: a) Akses, b) Biaya, c) Teknologi, d) Interaktivitas atau dapat dikomunikasikan secara dua arah, e) Dukungan organisasi (dalam penelitian kali ini yaitu dukungan sekolah), f) Ketertarikan.

2.4 Edukasi melalui Kartu Kuartet

2.4.1 Pengertian

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995: 448), kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan hampir sama dengan karcis). Sedangkan kuartet adalah kelompok, kumpulan, dan sebagainya yang terdiri atas empat (KBBI, 1995: 533). Dijelaskan lebih rinci mengenai permainan kartu kuartet oleh Setiyorini (2013) bahwa kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar, dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Biasanya tulisan judul gambar ditulis paling atas dari kartu dan tulisannya diperbesar atau dipertebal dan tulisan gambar, ditulis dua atau empat baris secara vertikal ditengah-tengah antara judul dan gambar. Tulisan yang menerangkan gambar itu biasanya ditulis dengan tinta berwarna.

Menurut Hans Daeng dalam Andang (2009:17) permainan edukasi adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari

proses pembentukan kepribadian anak. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah media permainan edukasi. Anak dapat belajar berbagai kesempatan dan kegiatan baik didalam sekolah maupun diluar sekolah serta dapat membuat suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan, segar, hidup, bahagia, santai namun tetap memiliki suasana belajar yang kondusif. Dalam permainan kartu kuartet ini terdapat aturan-aturan dan langkah-langkah yang harus diikuti oleh para pemain.

2.4.2 Langkah-langkah Permainan Kartu Kuartet

Dalam permainan kartu kuartet ini terdapat beberapa aturan-aturan yang mengikat para pemain. Menurut Prasidya (2017) langkah-langkah permainan kartu kuartet yang telah di kembangkan olehnya yaitu:

1. Jumlah pemain dalam permainan kartu kuartet yaitu 3-5 orang. Di awal permainan setiap pemain memegang 4 kartu yang dibagikan oleh pengocok kartu dan sisa kartu ditumpuk kemudian diletakkan di tengah-tengah pemain.
2. Dalam permainan ini setiap pemain akan mendapat giliran sebagai pemain penebak dan pemain tertebak. Pemain penebak merupakan pemain yang mendapat giliran untuk menebak kata keterangan gambar kartu yang dimiliki pemain tertebak. Sedangkan pemain tertebak merupakan pemain yang memiliki kartu tema yang disebutkan oleh pemain penebak.
3. Dalam permainan kartu kuartet ini, pemain diminta untuk mengumpulkan anggota kartu tema dengan lengkap. Satu tema kartu terdiri dari 4 anggota kartu.

4. Apabila pemain dapat mengumpulkan 4 buah anggota kartu dengan tema kartu yang sama, maka pemain dapat meletakkan kartu yang sudah lengkap tersebut depan pemain.
5. Saat pemain penebak menyebutkan tema kartu, maka pemain tertebak dapat menjawab “Ya”, jika memiliki anggota kartu dengan tema yang disebutkan oleh pemain penebak. Pemain penebak diberi kesempatan menebak kartu satu kali kepada setiap pemain tertebak.
6. Jika pemain penebak kurang tepat dalam menebak kata, maka pemain tertebak menjawab “Tidak”.
7. Permainan kartu kuartet dianggap selesai setelah semua kartu berhasil ditebak dan dikumpulkan oleh para pemain.

2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Kartu Kuartet

Menurut Kamil dalam Prasidya (2017) kartu kuartet memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan kartu kuartet yaitu: a) Praktis, karena mudah dibawa kemana-mana, mudah dalam penyajian, mudah dimainkan dimana saja; b) Dapat digunakan untuk kelompok besar atau kecil; c) Selain guru, siswa juga dapat secara aktif untuk ikut dilibatkan di dalam penyajiannya; d) Permainan kartu kuartet dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan menyimak siswa, karena terjadi interaksi antarsiswa; e) Dapat membantu siswa dalam menemukan gagasan atau ide tulisan yang sistematis; f) Dapat membantu dan memudahkan guru dalam upaya menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.

Selain memiliki kelebihan, permainan kartu kuartet ini memiliki kekurangan, antara lain: a) Permainan ini dapat diikuti dengan jumlah pemain yang tidak banyak, karena jumlah kartu yang terbatas; b) Masih diperlukannya variasi desain kartu kuartet agar dapat lebih menarik.

2.4.4. Langkah-langkah Pembuatan Kartu Kuartet

Pembuatan kartu kuartet mengacu pada langkah-langkah yang terdapat pada p-proses menurut Sugiyono (2015), sebagai berikut:

a. Tahap analisis

Analisis merupakan tahap awal dalam membuat suatu program. Pada tahap analisis ini peneliti harus memahami masalah kesehatan yang dihadapi yaitu penyakit, mengenal sasaran yang akan diintervensi, memahami saluran komunikasi. Sehingga media sesuai dengan kebutuhan sasaran.

b. Tahap desain strategis

Desain strategi ini mencakup tujuan komunikasi, segmentasi sasaran, membuat strategi komunikasi, membuat strategi pesan dan media.

c. Tahap pengembangan dan uji coba

Pada tahap ini yang dilakukan yaitu berupa pengembangan konsep, bahan, pesan. Beberapa hal yang dilakukan dalam tahap ini yaitu:

1) Pengembangan

Tahap pengembangan yang dilakukan adalah mengembangkan media kartu kuartet permainan anak menjadi sebuah media pesan kesehatan. Mulai dari pengkajian sampai desain produk.

2) Pengujian

Validasi desain, proses untuk menentukan kelayakan bentuk, isi dan materi kartu kuartet sebagai salah satu produk pembelajaran. Validasi kartu kuartet meliputi penilaian oleh dosen ahli media jurusan Promosi Kesehatan.

Hasil uji coba yang dilakukan kepada ahli media dan ahli materi yaitu berupa skor yang diperoleh dari instrument dengan skala *linkert*. Skala *linkert* digunakan untuk, menilai sikap, pedapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial. Dalam penelitian, gejala ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian.

Dengan menggunakan skala linkert. Maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi sub variabel kemudian dijabarkan lagi menjadi indikator yang terukur dan dapat dijadikan titik tolak untuk membuat instrument yang berupa pertanyaan yang perlu dijawab. Setiap jawaban dihubungkan dengan bentuk pertanyaan atau dukungan. Dalam penelitian ini analisis digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui kuesioner dalam bentuk skor. Hal ini untuk mengetahui kelayakan media yang dibuat. Analisis data angket yang diperoleh berdasarkan tanggapan para ahli dilakukan dengan menggunakan presentase yang dihitung menggunakan rumus:

$$Presentase\ kelayakan: \frac{\sum x}{\sum z} \times 100$$

$\sum x$ = Skor diperoleh
 $\sum z$ = Skor maksimum
 100 = Konstanta

Kriteria penilaian yang digunakan dalam uji kelayakan media penelitian disajikan pada tabel berikut (Arikunto, 2010).

Tabel 1
Interpretasi Nilai

Rentang Skor (x)	Kualifikasi
$76% < x \leq 100%$	Sangat Layak/Sangat Baik
$51% < x \leq 75%$	Layak/Baik
$26% < x \leq 50%$	Kurang Layak/Kurang
$0% < x \leq 25%$	Tidak Layak/Sangat Kurang

Serta data kuantitatif diatas, akan dianalisis secara deskriptif data kualitatif berupa komentar dan saran yang diberikan ahli untuk mempertimbangkan perbaikan media yang dikembangkan.

3) Revisi produk

Melakukan revisi berdasarkan hasil pengujian terhadap pesan dari media yang sudah dibuat. Serta dilakukan revisi pada kelengkapan kartu kuartet jika terdapat hal yang harus diperbaiki.

d. Implementasi dan monitoring (*implementation and monitoring*)

Tahap implementasi dan monitoring ini dilakukan kepada 10 orang anak dengan klasifikasi kelas 3 SD. Tahap ini dilakukan untuk mengukur seberapa jauh pengaruh media yang telah dibuat, menilai partisipasi anak dalam pembelajaran mengenai cuci tangan pakai sabun lalu apakah media ini layak sesuai karakteristik, jenis tulisan dll. Sehingga diharapkan pada tahap ini yaitu untuk memperoleh masukan dari sasaran yang akan dituju untuk penelitian yang akan dilakukan. Masukan tersebut dalam bentuk kuesioner yang telah dibuat oleh peneliti. Sedangkan pemantauan merupakan langkah memastikan bahwa semua

berlangsung seperti yang sudah direncanakan, dan jika berpotensi ada masalah dapat segera langsung ditangani.

e. Tahap Evaluasi dan Perencanaan Ulang

Pada tahap evaluasi ini dapat menjelaskan apakah program efektif atau tidak dan seberapa baik produk mencapai tujuan. Bahan evaluasi dapat digunakan untuk perencanaan program selanjutnya.