

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Dasar Teori

Teori dalam penelitian ini disusun untuk memberikan landasan konseptual dan ilmiah mengenai variabel-variabel yang diteliti, yaitu pengaruh promosi kesehatan melalui media ular tangga terhadap pengetahuan PHBS di sekolah SD Negeri 71 Kota Bengkulu.

2.1.1 Definisi Jamban Sehat dan CTPS

Jamban sehat dan CTPS adalah sekumpulan perilaku yang dipraktikkan atas dasar kesadaran sebagai hasil pembelajaran, yang menjadikan seseorang, keluarga, kelompok atau masyarakat mampu menolong dirinya sendiri di bidang kesehatan dan berperan aktif dalam mewujudkan kesehatan masyarakat (Profil Kesehatan Indonesia, 2021).

2.1.2 Delapan (8) Indikator PHBS Nasional di Sekolah

Berdasarkan standar Kementerian Kesehatan RI, terdapat 8 indikator utama yang menjadi fokus dalam edukasi kesehatan di tingkat dasar:

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

2.1.3 Jamban Sehat

Jamban sehat adalah fasilitas sanitasi dasar yang digunakan untuk membuang kotoran manusia (feses dan urine) secara higienis sehingga tidak mencemari lingkungan dan tidak menimbulkan gangguan kesehatan bagi penggunanya maupun masyarakat sekitar (Profil Kesehatan Indonesia,2022).

Syarat Jamban Sehat Menurut Profil Kesehatan Indonesia :

1. Tidak mencemari sumber air minum (jarak minimal 10 meter dari sumber air).
2. Tidak berbau dan tidak dapat dijangkau serangga maupun tikus.
3. Air seni, air pembersih dan air penggelontor tidak mencemari tanah sekitarnya.
4. Mudah di bersihkan dan aman digunakan .
5. Dilengkapi dinding dan atap pelindung.
6. Penerangan dan ventilasi yang cukup .
7. Tersedia air ,sabun dan alat pembersih.

Manfaat penggunaan jamban sehat di sekolah :

Penggunaan jamban sehat di sekolah berperan dalam mencegah penyebaran penyakit berbasis lingkungan seperti, diare ,tifus, kolera, dan infeksi cacingan. Menurut WHO (2019), sekolah yang menyediakan sanitasi memadai terbukti menurunkan angka absensi siswa akibat penyakit hingga 30%. Selain itu ketersediaan jamban yang bersih dan terpisah antara laki-laki dan perempuan juga mendukung kenyamanan serta keamanan siswa perempuan di lingkungan sekolah.

Dampak tidak menggunakan jamban sehat :

Buang air besar sembarangan merupakan salah satu penyebab utama kontaminasi sumber air dan tanah. Kotoran manusia mengandung berbagai potogen seperti *E.coil*, *salmonella typhi*, dan telur cacing yang dapat menginfeksi manusia melalui rantai facel-oral. Pada anak usia sekolah, infeksi berulang akibat sanitasi buruk dapat menghambat pertumbuhan fisik dan menurunkan konsentrasi belajar.

2.1.4 Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS)

Cuci tangan pakai sabun adalah salah satu tindakan sanitasi dengan cara membersihkan tangan menggunakan air mengalir dan sabun untuk memutus mata rantai penularan penyakit (Profil Kesehatan Indonesia, 2021).

Waktu Penting Mencuci Tangan Pakai Sabun :

Menurut UNICEF dan WHO, terdapat 5 waktu kritis cuci tangan yang wajib dibiasakan, terutama pada anak sekolah :

1. Sebelum makan dan minum
2. Setelah buang air besar dan kecil
3. Setelah memegang hewan atau benda kotor
4. Sebelum dan sesudah merawat orang sakit
5. Setelah beraktivitas di luar ruangan / bermain.

Manfaat CTPS bagi siswa sekolah :

CTPS terbukti secara ilmiah sebagai intervensi kesehatan paling cost-effective dalam menurunkan angka kesakitan.

Beberapa manfaat utamanya antara lain :

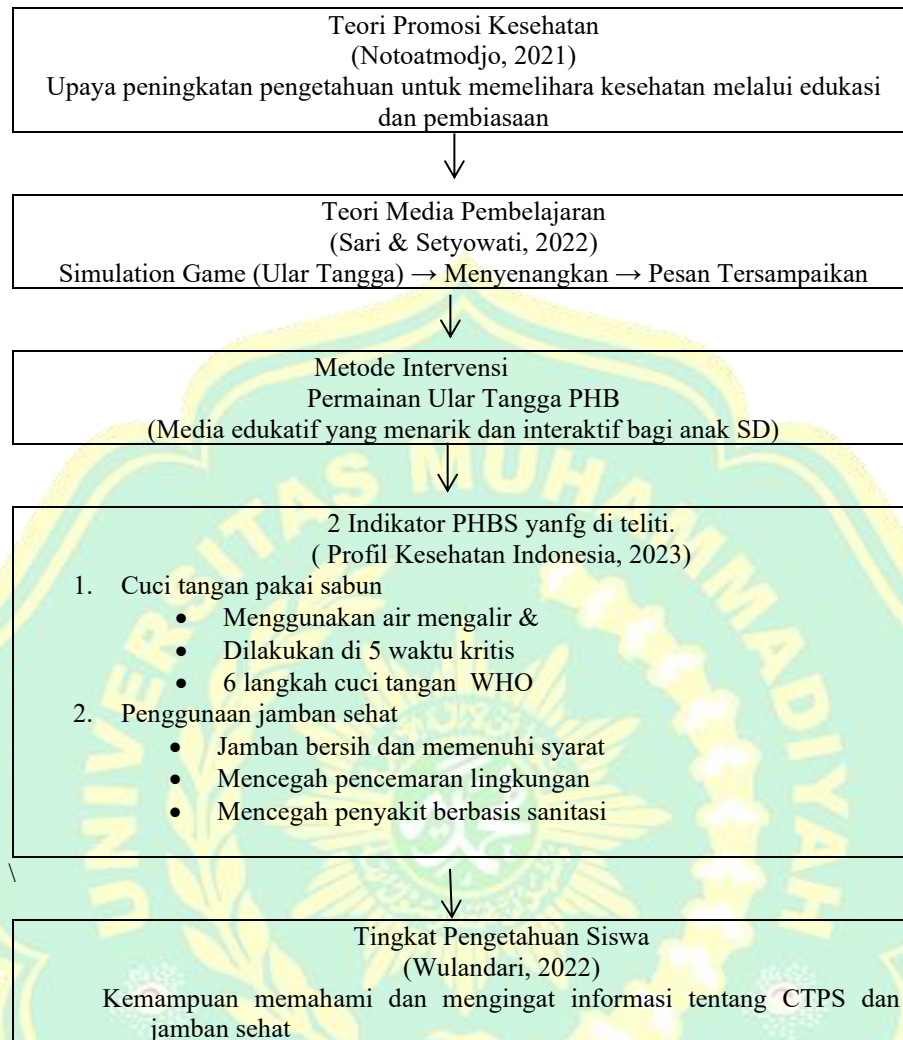
- Menurunkan kejadian diare hingga 47% (WHO,2021)
- Mengurangi risiko infeksi saluran pernapasan akut (ISPA) hingga 23%
- Mencegah penularan penyakit kulit dan infeksi mata
- Mengurangi penyebaran virus influenza .

Faktor Pendukung Keberhasilan CTPS di sekolah :

Keberhasilan program CTPS di lingkungan sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu ketersediaan fasilitas wastafel dengan air mengalir, ketersediaan sabun secara konsisten, peran guru sebagai teladan, adanya promosi kesehatan secara berkala, serta dukungan kebijakan sekolah melalui pembiasaan rutin sebelum makan siang dan setelah istirahat.

2.2 Kerangka Teori

Kerangka konsep merupakan gambaran hubungan antara variabel yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui pengaruh promosi kesehatan menggunakan media permainan ular tangga terhadap peningkatan pengetahuan siswa mengenai jamban sehat dan CTPS. Promosi kesehatan dengan media permainan ular tangga merupakan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa sekolah dasar. Melalui permainan ini, siswa dapat lebih mudah memahami pesan kesehatan karena disampaikan dengan cara yang menyenangkan.



Gambar 2. 1 Kerangka teori

Sumber: Diolah oleh peneliti berdasarkan Notoatmodjo (2021) & Profil Kesehatan Indonesia (2021)

Kerangka teori ini disusun secara sistematis untuk menunjukkan bagaimana intervensi melalui media permainan dapat mengubah tingkat pengetahuan siswa:

1. Landasan Teori Utama (Teori Promosi Kesehatan): Mengacu pada teori Notoatmodjo (2018), promosi kesehatan adalah proses peningkatan pengetahuan masyarakat agar mampu memelihara dan meningkatkan kesehatannya sendiri.

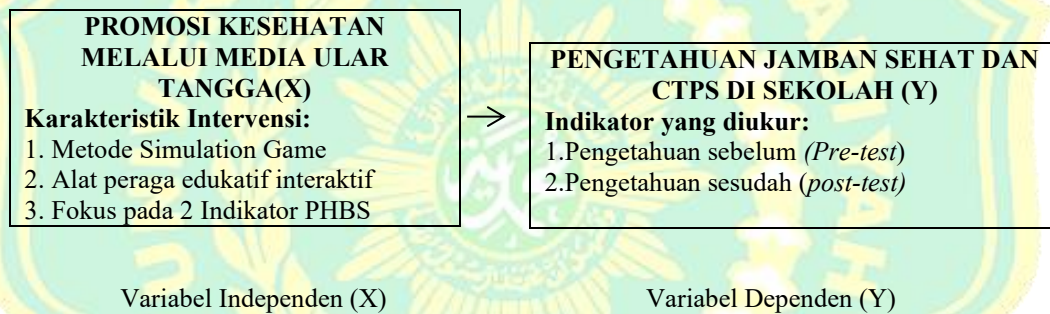
Dalam penelitian Anda, fokusnya adalah meningkatkan pemahaman siswa mengenai perilaku sehat di sekolah.

2. Media Intervensi (Teori Media Pembelajaran/Simulation Game): Permainan ular tangga dikategorikan sebagai simulation game. Menurut Sari & Setyowati (2020), media ini sangat efektif untuk anak usia sekolah karena menggabungkan bermain dengan diskusi kelompok, sehingga pesan kesehatan tidak membosankan seperti metode ceramah biasa.
3. Proses Transformasi Informasi (Proses Kognitif): Siswa kelas 4,5, dan 6 dianggap sebagai kelompok usia yang sudah mampu memahami instruksi permainan dengan baik (masa golden periode). Saat bermain, siswa melakukan proses kognitif: menerima informasi dari kotak ular tangga, memahami maknanya, dan menyimpannya dalam ingatan sebagai pengetahuan baru.
4. Materi Inti (8 Indikator PHBS Nasional): Konten utama yang disampaikan melalui permainan ini adalah 8 Indikator PHBS di Sekolah sesuai standar Kementerian Kesehatan RI. Indikator tersebut meliputi:
 - 1) Mencuci tangan dengan sabun.
 - 2) Mengonsumsi jajanan sehat.
 - 3) Menggunakan jamban bersih.
 - 4) Olahraga teratur.
 - 5) Memberantas jentik nyamuk.
 - 6) Tidak merokok di sekolah.
 - 7) Menimbang BB dan mengukur TB secara rutin.

- 8) Membuang sampah pada tempatnya.
5. Output (Tingkat Pengetahuan): Hasil akhir dari kerangka ini adalah perubahan atau peningkatan Tingkat Pengetahuan. Penelitian ini bertujuan membuktikan bahwa setelah diberikan edukasi interaktif, skor pengetahuan siswa mengenai PHBS akan lebih baik dibandingkan sebelum diberikan intervensi (pre-test).

2.3 Kerangka Konsep Penelitian

Pada penelitian ini, kerangka konsep adalah visualisasi hubungan antara variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini, variabel independen adalah promosi kesehatan melalui media ular tangga, sedangkan variabel dependen adalah pengetahuan PHBS.



Gambar 2. 2 Kerangka konsep penelitian

Kerangka konsep penelitian ini menggambarkan hubungan antara promosi kesehatan melalui media ular tangga sebagai variabel independen dengan pengetahuan PHBS di sekolah sebagai variabel dependen.

2.4 Penjelasan Kerangka Konsep Penelitian

1. Variabel Independen (Variabel Bebas): Variabel yang memengaruhi dalam penelitian ini adalah Promosi Kesehatan melalui Media Ular Tangga. Media ini dipilih karena merupakan metode permainan simulasi yang interaktif, menyenangkan, dan dianggap efektif untuk menyampaikan pesan

kesehatan kepada siswa sekolah dasar dibandingkan metode ceramah konvensional

2. Variabel Dependen (Variabel Terikat): Variabel yang dipengaruhi adalah Pengetahuan jamban sehat dan CTPS siswa di SD Negeri 71 Kota Bengkulu. Pengetahuan ini diukur melalui 8 indikator nasional PHBS di sekolah, yang meliputi perilaku seperti mencuci tangan, mengonsumsi jajanan sehat, hingga membuang sampah pada tempatnya.
3. Hubungan Antar Variabel: Penelitian ini ingin melihat apakah pemberian intervensi melalui permainan ular tangga akan memberikan pengaruh berupa peningkatan skor pengetahuan siswa yang diukur melalui perbandingan hasil antara *pre-test* dan *post-test*.

2.5 Hipotesis

Berdasarkan teori pengetahuan yang menyatakan bahwa pengetahuan terbentuk melalui proses penerimaan informasi dari berbagai sumber (Notoatmodjo, 2021), maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. H₀ (Hipotesis Nol): Tidak Terdapat pengaruh promosi kesehatan melalui media ular tangga terhadap tingkat pengetahuan jamban sehat dan CTPS pada siswa di SD Negeri 71 Kota Bengkulu (nilai rata-rata *pre-test* tidak lebih tinggi dengan *post-test*) Sugiyono, (2021).
2. H_a (Hipotesis Alternatif): Terdapat pengaruh promosi kesehatan melalui media ular tangga terhadap tingkat pengetahuan jamban sehat dan CTPS di SD Negeri 71 Kota Bengkulu (nilai rata-rata *post-test* lebih tinggi / berbeda dengan *pre-test*)

Hipotesis ini akan diuji menggunakan metode statistik Paired Sample T-Test untuk menganalisis data, digunakan setelah data pre-test dan post-test terkumpul, untuk melihat apakah ada perbedaan signifikan. Menurut Sugiyono (2021), uji ini digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata dua data yang berpasangan, dalam hal ini adalah skor pengetahuan siswa sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) diberikan edukasi menggunakan media ular tangga. Penggunaan Uji T bertujuan untuk membuktikan secara empiris apakah intervensi permainan simulasi (simulation game) benar-benar memberikan dampak nyata terhadap kognitif siswa.

2.6 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan penjelasan mengenai cara mengukur dan mengamati variabel penelitian secara empiris di lapangan. Definisi operasional bertujuan untuk memperjelas batasan variabel agar tidak menimbulkan perbedaan penafsiran serta memudahkan peneliti dalam proses pengumpulan dan analisis data (Sugiyono, 2020).

Dengan adanya definisi operasional, setiap variabel dapat diukur secara objektif sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu pengaruh promosi kesehatan melalui media ular tangga sebagai variabel independen dan tingkat pengetahuan jamban sehat dan CTPS di sekolah SD Negeri 71 Kota Bengkulu. Masing-masing variabel dijelaskan secara operasional sebagai berikut.

Tabel 3. 1 Definisi operasional

NO	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Alat Ukur	Skala Data	Hasil Ukur
1	Promosi Kesehatan Media Ular Tangga	Pemberian informasi kesehatan yang dikemas dalam bentuk permainan simulasi (simulation game) yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa	1.metode bermain sambil belajar 2.penggunaan alat peraga ular tangga 3. diskusi kelompok tentang PHBS	Satuan acara penyuluhan (SAP)&media ular tangga	Nominal	Diberikan intervensi (kelompok eksperimen)
2	Pengetahuan jamban sehat dan CTPS di sekolah	Kemampuan siswa untuk memahami dan mengingat kembali informasi mengenai perilaku khususnya pada jamban sehat dan CTPS	CTPS 1 : pengertian cuci tangan pakai sabun 2. Waktu penting CTPS 3. Langkah-langkah CTPS yang benar 4. Manfaat CTPS bagi kesehatan Jamban sehat : 1. Pengertian jamban sehat 3. Syarat jamban sehat 3. Jenis jamban sehat 5. Dampak tidak menggunakan jamban sehat.	Kuesioner terstruktur (<i>pre-test & post-test</i>)	Rasio	Skor total jawaban benar (range 0-100)

Sumber : Sugiyono (2020) dan Notoatmodjo (2018)