

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Dasar Media Pembelajaran dan Video

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. (Adam, 2015)

2. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut (Rohman, 2013: 163) *dalam* (Adam, 2015) fungsi dari media pembelajaran diantaranya :

a. Fungsi Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar

Secara teknis, media pembelajaran sebagai sumber belajar. Dalam kalimat sumber belajar ini tersirat makna keaktifan yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya disamping adanya fungsi-fungsi lainnya

b. Fungsi Semantik

Fungsi semantik adalah kemampuan media dalam menambah pembendaharaan kata yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami oleh anak didik. Bahasa meliputi lambang (simbol) dari isi yakni pikiran atau perasaan yang keduanya telah menjadi totalitas pesan yang tidak dapat dipisahkan.

c. Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri umum yaitu kemampuan merekan, menyimpan, melestarikan, merekonstruksikan dan metransportasi suatu peristiwa atau objek. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan inderawi.

d. Fungsi Psikologis, yang terdiri dari:

- 1) Fungsi Atensi
- 2) Fungsi Afektif
- 3) Fungsi Kognitif
- 4) Fungsi Imajinatif
- 5) Fungsi Motivasi
- 6) Fungsi Sosio-Kultural

3. Pengertian Media Video

Menurut (Munir, 2012) “Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik”. Sedangkan Media Video merupakan media pembelajaran yang berbasis komputer memiliki kemampuan menvisualkan gambar gerak yang bisa mempermudah siswa untuk mengamati dan menirukan langkah-langkah yang ditayangkan dalam tayangan video pembelajaran tersebut. (Imam Syafi’i, 2018)

Video merupakan teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang menampilkan gambar bergerak. Video terdiri dari atas banyak gambar diam yang

tersusun sehingga jika gambar tersebut berganti – ganti dengan kecepatan tinggi dan dilihat oleh mata manusia akan tampak bergerak. (Sudibyo, 2011).

4. Kelebihan Media Video

Kelebihan media video di dalam multimedia adalah:

- a. Menjelaskan keadaan riil dari suatu proses, fenomena, atau kejadian.
- b. Sebagai bagian terintegrasi dengan media lain seperti teks atau gambar, video dapat memperkaya penyajian/penjelasan.
- c. Pengguna dapat melakukan pengulangan (replay) pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus.
- d. Sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor. Kombinasi video dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat menyampaikan pesan dibandingkan media text.
- e. Menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural (misal cara melukis suatu segitiga sama sisi dengan bantuan jangka) (Munir, 2012)

B. Konsep Dasar Pengetahuan

1. Definisi Pengetahuan

Pengetahuan yaitu hasil tahu” dan ini terjadi setelah orang mengadakan pengindeaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terhadap objek terjadi melalui panca indra manusia yakni penglihatan, pengendaraan, penciuman, perasa dan peraba dengan sendiri. Pada waktu penginderaan sampai menghasilkan pengetahuan tersebut sangat dipengaruhi oleh intensitas perhatian persepsi terhadap objek. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga. (Notoatmodjo 2003) dalam (Wawan, A dan Dewi, 2018)

2. Tingkat Pengetahuan

Pengetahuan atau kognitif adalah domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang. Dari pengalaman dan penelitian ternyata perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan. Pengetahuan yang cukup dalam domain kognitif memiliki enam tahapan sebagai berikut : (Notoatmodjo 2003: 11) *dalam* (Wawan, A dan Dewi, 2018)

a. Tahu (*know*)

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

b. Memahami (*comprehension*)

Memahami di artikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang di ketehui, dan dapat mengintepretasikan materi tersebut secara benar. Orang yang telah paham terhadap objek atau matei dan dapat dijelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan, meramalkan dan sebagainya terhadap objek yang dipelajari.

c. Aplikasi (*application*)

Aplikasi dapat diartikan sebagai menggunakan materi atau teori tersebut secara benar. Aplikasi disini dapat diartikan aplikasi atau penggunaan hukum – hukum, rumus prinsip dan dalam konteks atau situasi yang lain.

d. Analisis (*analysis*)

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek dalam sebuah komponen, tetapi masih di dalam suatu struktur organisasi, dan masih memiliki kaitan satu sama lain.

e. Sintesis (*synthesis*)

Sintesis mengarah kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk yang baru. Dengan kata lain sintesis merupakan suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dan formulasi yang ada.

f. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau melakukan penilaian pada suatu objek. Kemampuan – kemampuan itu berdasarkan suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau menggunakan kriteria – kriteria yang telah ada.

3. Cara Memperoleh Pengetahuan

Cara memperoleh pengetahuan adalah sebagai berikut: (Notoatmodjo 2003: 11) *dalam* (Wawan, A dan Dewi, 2018)

a. Cara memperoleh kebenaran non ilmiah

1) Cara coba salah (*Trial and error*)

Cara ini telah dipakai orang sebelum adanya kebudayaan, bahkan mungkin sebelum adanya peradapan. Metode ini telah digunakan orang dalam waktu yang cukup lama untuk memecahkan berbagai masalah. Bahkan sampai sekarang metode ini masih sering digunakan, terutama bagi mereka yang tidak mengetahui suatu cara dalam memecahkan masalah yang di hadapi.

2) Cara kekuasaan atau otoritas

Dalam kehidupan sehari-hari, banyak kebiasaan dan tradisi yang dilakukan oleh orang tanpa melalui penalaran apakah tentang baik buruknya suatu tradisi. Kebiasaan-kebiasaan ini biasanya di wariskan turun temurun dari generasi ke generasi. Sumber pengetahuan dapat berupa pimpinan masyarakat, baik formal atau informal. Para pemegang otoritas pada prinsipnya mempunyai mekanisme yang sama di dalam penemuan pengetahuan dan orang lain menerima pendapat tersebut tanpa terlebih dahulu menguji atau membuktikan kebenarannya, baik berdasarkan fakta empiris ataupun berdasarkan penalaran sendiri.

3) Berdasarkan pengalaman pribadi

Hal ini dilakukan dengan dengan cara mengulang kembali pengalaman yang diperoleh untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi pada masa yang lalu untuk mendapatkan sebuah pengalaman.

b. Cara memperoleh kebenaran ilmiah

Cara baru atau moderen dalam memperoleh pengetahuan pada dewasa ini lebih sistematis, logis dan ilmiah. Cara ini disebut metode penelitian ilmiah, atau populer disebut metodologi penelitian (*research methodology*) dikarenakan:

- 1) Segala sesuatu yang positif, yakni gejala tertentu yang muncul pada saat dilakukan pengamatan.
- 2) Segala sesuatu yang negatif, yakni gejala tertentu yang tidak muncul pada saat dilakukan pengamatan. Gejala-gejala yang muncul secara bervariasi, yakni gejala-gejala yang berubah-ubah pada kondisi-kondisi tertentu.

4. Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut (Notoatmodjo 2003) dalam (Wawan, A dan Dewi, 2018) faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan pada orang terdapat 2 faktor yakni faktor internal dan faktor eksternal

a. Faktor internal

1) Pendidikan

Pendidikan merupakan bimbingan yang diberikan seseorang terhadap perkembangan orang lain menuju ke arah cita-cita tertentu yang menentukan manusia untuk berbuat dan mengisi kehidupan untuk mencapai keselamatan dan kebahagiaan. Pendidikan diperlukan untuk mendapat informasi misalnya hal – hal yang menunjang kesehatan sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup.

2) Umur

Umur individu yang dihitung mulai saat kelahiran sampai berulang tahun. Umur mempengaruhi daya tangkap dan pola pikir individu. Semakin bertambahnya usia seseorang maka semakin berkembang pola pikir dan daya tangkap sehingga pengetahuan yang di peroleh semakin baik.

3) Pekerjaan.

Pekerjaan adalah keburukan yang harus dilakukan terutama untuk menunjang kehidupannya dan kehidupan keluarga. Pekerjaan bukanlah sumber

kesenangan, tetapi lebih banyak merupakan cara mencari nafkah yang membosankan, berulang dan banyak tantangan. Sedangkan pekerjaan umumnya merupakan kegiatan yang menyita waktu. Bekerja bagi ibu – ibu akan mempunyai pengaruh terhadap kehidupan keluarga.

b. Faktor eksternal

1) Faktor lingkungan

Lingkungan merupakan seluruh kondisi yang ada disekitar manusia dan pengaruhnya yang dapat mempengaruhi perkembangan dan perilaku orang atau kelompok.

2) Sosial budaya

Sistem sosial budaya yang ada pada masyarakat dapat mempengaruhi dari sikap dalam menerima informasi

5. Kriteria Tingkat Pengetahuan

Menurut Arikunto (2006) *dalam* (Wawan, A dan Dewi, 2018) dalam teori mengatakan pengetahuan seseorang dapat diketahui dan diinterpretasikan dengan skala yang bersifat kualitatif, yaitu :

- a. Baik : Hasil presentase 76%-100%
- b. Cukup : Hasil presentase 56%-75%
- c. Kurang : Hasil presentase <56%

C. Konsep Dasar Cuci Tangan

1. Pengertian Cuci Tangan

Mencuci tangan ada dua jenis yakni dengan cuci tangan dengan handrub dan Cuci Tangan Pakai Sabun. Cuci Tangan Pakai Sabun adalah salah satu tindakan sanitasi dengan membersihkan tangan dan jari-jemari menggunakan air

dan sabun untuk menjadi bersih. Salah satu indikator dari Perilaku Hidup Bersih dan Sehat adalah Cuci Tangan Pakai Sabun. Mencuci tangan dengan sabun merupakan salah satu upaya pencegahan penyakit. Hal ini dilakukan karena tangan sering menjadi agen yang membawa kuman dan menyebabkan patogen berpindah dari satu orang ke orang lain, baik dengan kontak langsung ataupun kontak tidak langsung (menggunakan permukaan-permukaan lain seperti handuk, gelas). Tangan yang bersentuhan langsung dengan kotoran manusia dan binatang, ataupun cairan tubuh lain (seperti ingus) dan makanan/minuman yang terkontaminasi saat tidak dicuci dengan sabun dapat memindahkan bakteri, virus, dan parasit pada orang lain yang tidak sadar bahwa dirinya sedang ditulari.(Sitorus, 2014)

2. Waktu Cuci Tangan

Menurut (Sutaryo *et al.*, 2020) ada 10 waktu cuci tangan dasar yang harus dilakukan dan ditaati masyarakat, diantaranya,

- a. Sebelum, selama dan sesudah mempersiapkan makanan
- b. Sebelum makan
- c. Sebelum dan sesudah merawat orang sakit
- d. Sebelum dan sesudah merawat luka
- e. Sebelum dan sesudah menggunakan toilet
- f. Setelah mengganti popok dan membersihkan bayi yang selesai buang air
- g. Setelah bersin, batuk dan membuang ingus
- h. Setelah menyentuh hewan, makanan hewan dan kotoran hewan
- i. Setelah memegang sampah

3. Tujuan Cuci Tangan

Menurut Rohani dan Setio (2010) *dalam* Sukertiwiyani (2016) tujuan mencuci tangan yaitu :

- a. Meminimalkan atau menghilangkan mikroorganisme di tangan
- b. Mencegah perpindahan mikroorganisme dari lingkungan ke pasien dan dari pasien ke petugas atau dari satu orang ke orang lain (infeksi silang).

4. Manfaat Cuci Tangan

Mencuci tangan menggunakan sabun yang dipraktikkan secara tepat dan benar dapat mencegah berjangkitnya beberapa penyakit. Cuci tangan sangat berguna untuk membunuh kuman penyakit yang ada di tangan. Tangan yang bersih dapat mencegah penularan penyakit seperti : (Suryani and Sodik, 2018)

- a. Diare

Diare menjadi penyebab kematian kedua yang paling umum untuk anak – anak. Penyakit diare sering kali diasosiasikan dengan keadaan air, namun secara akurat harus diperhatikan juga penanganan kotoran manusia seperti tinja dan kecing karena kuman – kuman penyebab penyakit dari diare berasal dari kotoran ini.

- b. Infeksi saluran pernapasan

Infeksi saluran pernapasan merupakan penyebab kematian utama anak – anak. Mencuci tangan dengan sabun mengurangi angka infeksi pernapasan dengan dua langkah, yakni dengan melepas pantogen – pantogen pernapasan yang berada pada bagian – bagian telapak tangan dan dengan menghilangkan pantogen seperti, bakteri, kuman dan juga virus).

c. Typoid

Anak yang mencuci tangan tanpa menggunakan sabun beresiko 30 kali lebih besar terkena penyakit tipoid, dan yang terkena penyakit tipoid kemudian tidak pernah atau jarang mencuci tangan menggunakan sabun, maka akan beresiko mengalami penyakit tipoid 4 kali lebih parah daripada yang terbiasa mencuci tangan menggunakan sabun. Selain itu, manfaat positif lain dari mencuci tangan adalah tangan menjadi bersih.

d. COVID-19

Penularan COVID-19 mirip Virus Influenza, menyebabkan penyakit akut. Apabila dalam satu lingkungan yang sakit, caranya orang sakit mengeluarkan droplet, kemudian orang sehat menghirupnya atau bahkan dapat melalui benda yang disentuh oleh orang sehat.. Saat masih terus mengalami peningkatan, maka dari itu sangat penting bagi setiap orang untuk melindungi diri dan melakukan tindakan pencegahan penularan virus corona. Cuci tangan pakai sabun terbukti efektif mencegah penularan virus corona karena tangan yang bersih setelah dicuci pakai sabun dapat mengurangi risiko masuknya virus ke dalam tubuh dikarenakan : (Sutaryo *et al.*, 2020)

- 1) Virus corona dari tangan yang tidak dicuci dapat berpindah ke benda lain atau permukaan yang sering disentuh – seperti pegangan tangga atau eskalator, gagang pintu, permukaan meja, atau mainan- sehingga menimbulkan risiko penyebaran virus kepada orang lain.
- 2) Tanpa disadari, orang sering menyentuh mata,,hidung, dan mulut sehingga dapat menyebabkan virus masuk ke dalam tubuh

5. Cara Cuci Tangan

Mencuci tangan dengan sabun dan air dilakukan selama 40-60 detik, dan cuci tangan memakai handrub. Langkah langkah Mencuci tangan dengan benar menggunakan sabun antara lain : (Sutaryo *et al.*, 2020)

- a. Basahi tangan dengan air
- b. Tuangkan sabun 3-5 cc
- c. Gosok kedua telapak tangan hingga merata
- d. Gosok punggung dan sela-sela jari tangan kiri dengan tangan kanan dan sebaliknya
- e. Gosok kedua telapak tangan dan selasela jari
- f. Jari-jari sisi dalam dari kedua tangan saling mengunci
- g. Gosok ibu jari kiri berputar dalam gengaman tangan kanan dan lakukan sebaliknya
- h. Gosok dengan memutar ujung jarijari tangan kanan ditelapak kiri dan sebaliknya
- i. Bilas kedua tangan dengan air
- j. Keringkan dengan handuk atau tisu sekali pakai sampai benar-benar kering
- k. Gunakan handuk atau tisu untuk menutup keran
- l. Tangan sudah bersih

D. Konsep Dasar Penyakit COVID 19

1. Pengertian

Coronavirus merupakan virus RNA strain tunggal positif, berkapsul dan tidak bersegmen. Coronavirus tergolong ordo Nidovirales, keluarga Coronaviridae. Coronaviridae dibagi dua subkeluarga dibedakan berdasarkan serotipe dan

karakteristik genom. Terdapat empat genus yaitu alpha coronavirus, betacoronavirus, deltacoronavirus dan gamma coronavirus. (Sutaryo *et al.*, 2020)

Virus dibagi menjadi dua golongan besar, yaitu golongan virus RNA (*Ribonucleic Acid*) dan golongan virus DNA (*Deoxy-Ribonucleic Acid*). Virus Corona termasuk RNA. Penularan virus antara orang sakit ataupun pembawa virus ke orang sehat melalui tiga cara, yaitu :

- a. Droplet (percikan cairan atau lender yang keluar dari mulut dan hidung) pada waktu berbicara, batuk, bersin, yang berasal dari saluran pernapasan. Percikan dari mulut dan hidung ini bisa terlontar mencapai 1 -2 meter, terutama saat batuk dan bersin.
- b. Kontak secara dekat dan erat dengan orang yang terinfeksi.
- c. Kontak dengan permukaan atau benda yang terkontaminasi oleh virus. Droplet yang mengandung virus, setelah keluar dari mulut dan hidung dapat terjatuh ke lantai atau ke permukaan benda di dekatnya. (Sutaryo *et al.*, 2020)

2. Gejala Klinis

Infeksi COVID-19 dapat menimbulkan gejala ringan, sedang atau berat. Gejala klinis utama yang muncul yaitu demam (suhu $>38^{\circ}\text{C}$), batuk dan kesulitan bernapas. Selain itu dapat disertai dengan sesak memberat, fatigue, mialgia, gejala gastrointestinal seperti diare dan gejala saluran napas lain. Setengah dari pasien timbul sesak dalam satu minggu. Pada kasus berat perburukan secara cepat dan progresif, seperti ARDS, syok septik, asidosis metabolik yang sulit dikoreksi dan perdarahan atau disfungsi sistem koagulasi dalam beberapa hari. Pada beberapa pasien, gejala yang muncul ringan, bahkan tidak disertai dengan demam.

Kebanyakan pasien memiliki prognosis baik, dengan sebagian kecil dalam kondisi kritis bahkan meninggal. (Burhan *et al.*, 2020)

3. Klasifikasi Klinis

Menurut (Burhan *et al.*, 2020) berikut sindrom klinis yang dapat muncul jika terinfeksi, diantaranya :

a. Tidak berkomplikasi

Kondisi ini merupakan kondisi ringan. Gejala yang muncul berupa gejala yang tidak spesifik. Gejala utama tetap muncul seperti demam, batuk, dapat disertai dengan nyeri tenggorok, kongesti hidung, malaise, sakit kepala, dan nyeri otot. Perlu diperhatikan bahwa pada pasien dengan lanjut usia dan pasien immunocompromises presentasi gejala menjadi tidak khas atau atipikal. Selain itu, pada beberapa kasus ditemui tidak disertai dengan demam dan gejala relatif ringan. Pada kondisi ini pasien tidak memiliki gejala komplikasi diantaranya dehidrasi, sepsis atau napas pendek.

b. Pneumonia ringan

Gejala utama dapat muncul seperti demam, batuk, dan sesak. Namun tidak ada tanda pneumonia berat. Pada anak-anak dengan pneumonia tidak berat ditandai dengan batuk atau susah bernapas

c. Pneumonia berat

Pada pasien dewasa Gejala yang muncul diantaranya demam atau curiga infeksi saluran napas Tanda yang muncul yaitu takipnea (frekuensi napas: > 30x/menit), distress pernapasan berat atau saturasi oksigen pasien <90% udara luar. Kriteria definisi Severe Community-acquired Pneumonia (CAP) menurut Diseases Society of America/American Thoracic Society.

d. Acute Respiratory Distress Syndrome (ARDS)

Onset: baru atau perburukan gejala respirasi dalam 1 minggu setelah diketahui kondisi klinis. Derajat ringan beratnya ARDS berdasarkan kondisi hipoksemia. Hipoksemia didefinisikan tekanan oksigen arteri (PaO_2) dibagi fraksi oksigen inspirasi (FIO_2) kurang dari $< 300 \text{ mmHg}$

4. Pemeriksaan penunjang

Menurut (Yuliana, 2020) Pemeriksaan penunjang yang dilakukan untuk mendeteksi adanya Virus Corona antara lain :

- a. Pemeriksaan radiologi: foto toraks, CT-scan toraks, USG toraks. Pada pencitraan dapat menunjukkan: opasitas bilateral, konsolidasi subsegmental, lobar atau kolaps paru atau nodul, tampilan groundglass. Pada stage awal, terlihat bayangan multiple plak kecil dengan perubahan intertisial yang jelas menunjukkan di perifer paru dan kemudian berkembang menjadi bayangan multiple ground-glass dan infiltrate di kedua paru. Pada kasus berat, dapat ditemukan konsolidasi paru bahkan “white-lung” dan efusi pleura (jarang)
- b. Pemeriksaan spesimen saluran napas atas dan bawah
 - 1) Saluran napas atas dengan swab tenggorok(nasofaring dan orofaring)
 - 2) Saluran napas bawah (sputum, bilasan bronkus, BAL, bila menggunakan endotrakeal tube dapat berupa aspirat endotrakeal)
- c. Bronkoskopi
- d. Fungsi pleura sesuai kondisi
- e. Pemeriksaan kimia darah
- f. Biakan mikroorganisme dan uji kepekaan dari bahan saluran napas(sputum, bilasan bronkus, cairan pleura) dan darah. Kultur darah untuk bakteri

dilakukan, idealnya sebelum terapi antibiotik. Namun, jangan menunda terapi antibiotik dengan menunggu hasil kultur darah)

- g. Pemeriksaan feses dan urin (untuk investigasi kemungkinan penularan)

A. Konsep Anak Usia Sekolah

1. Pengertian Anak Usia Sekolah

Anak Usia Sekolah yaitu anak yang berusia 6-12 tahun, memiliki fisik lebih kuat yang mempunyai sifat individual serta aktif dan tidak bergantung dengan orang tua. Anak usia sekolah ini merupakan masa dimana terjadi perubahan yang bervariasi pada pertumbuhan dan perkembangan anak yang akan mempengaruhi pembentukan karakteristik dan kepribadian anak. Periode usia sekolah ini menjadi pengalaman inti anak yang dianggap pula bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan teman sebaya, orang tua dan lainnya. Selain itu usia sekolah merupakan masa dimana anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan dalam menentukan keberhasilan untuk menyesuaikan diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu Diyantini, et al. (2015) dalam Bruce (2015).

2. Perkembangan anak usia sekolah

Beberapa komponen yang termasuk dalam perkembangan yaitu :

- a. Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengertian (pengetahuan), yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Desmita, (2015) dalam Bruce (2015).

b. Perkembangan Moral

Menurut Kohlberg, perkembangan moral terjadi melalui tiga tingkatan dan terdiri dari enam stadium, dan masing-masing stadium akan dilalui oleh setiap anak walaupun tidak pada usia yang sama namun perkembangan selalu melalui urutan ini Soetjiningsih, (2012) *dalam* Bruce (2015), yaitu :

1) Tingkatan I : Penalaran moral yang pra conventional

Pada tingkatan ini baik dan buruk diinterpretasikan melalui reward (imbalan) dan punishment (hukuman).

a) Stadium 1 : Moralitas heteronom

Penalaran moral terkait dengan hukuman (punishment), anak berpikir bahwa mereka harus patuh karena takut hukuman (tingkah laku dinilai benar bila tidak dihukum, dan sebaliknya)

b) Stadium 2 : Individualisme, tujuan instrumental, dan pertukaran

Pada tahap ini penalaran individu yang memikirkan kepentingan diri sendiri adalah hal yang benar dan hal ini juga berlaku untuk orang lain.

2) Tingkatan II : Penalaran moral yang conventional

Individu memberlakukan standar tertentu, tetapi standar ini ditetapkan oleh orang lain, misalnya orang tua atau sekolah.

a) Stadium 3 : Ekspektasi interpersonal mutual, hubungan dengan orang lain, dan konformitas interpersonal

Pada tahap ini, anak menghargai kepercayaan, perhatian, dan kesetiaan terhadap orang lain sebagai dasar dari penilaian moral. Anak mengadopsi standar moral orang tua agar dianggap oleh orang tua sebagai anak yang baik

b) Stadium 4 : Moralitas sistem sosial

Penilaian moral didasari oleh pemahaman tentang keteraturan di masyarakat, hukum, keadilan, dan kewajiban. Dengan kata lain, merupakan tahap orientasi pelestarian otoritas dan aturan sosial (aturan sosial yang ada harus dijaga).

3) Tingkatan III : Penalaran moral yang post-conventional

Individu menyadari adanya jalur moral alternative, mengeksplorasi pilihan ini, lalu memutuskan berdasarkan kode moral personal.

a) Stadium 5 : Kontrak atau utilitas sosial dan hak individu

Pada tahap ini individu menalar bahwa nilai, hak, dan prinsip lebih utama atau lebih luas daripada hukum. Individu mengevaluasi validitas hukum yang ada, dan melindungi hak asasi dan nilai dasar manusia.

b) Stadium 6 : Prinsip etis universal

Individu mengembangkan standar moral berdasarkan hak asasi manusia universal. Ketika dihadapkan dengan pertentangan antara hukum dan hati nurani, individu menalar bahwa harus diikuti adalah hati nurani, meskipun keputusan ini dapat memberikan resiko. Dengan kata lain merupakan orientasi atas dasar prinsip dan konsistensi sendiri.

3. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Menurut Nasution masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak yang berlangsung dari usia 6 hingga 12 tahun. Pada usia ini, peserta didik mengalami perkembangan, di antaranya perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, dan perkembangan social (Surya *et al.*, 2018). Menurut Piaget melalui teori perkembangan kognitifnya menyatakan bahwa anak usia SD pada umumnya

berada pada tahap operasional konkret yaitu anak sudah dapat melakukan penalaran secara logis untuk hal-hal yang bersifat konkret. Anak mulai belajar membentuk sebuah konsep, melihat hubungan, dan memecahkan masalah pada situasi yang melibatkan objek konkret dan situasi yang tidak asing lagi bagi dirinya (Trianingsih, 2016).

Karakteristik anak usia SD yaitu umumnya anak senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang melakukan praktik langsung. Berikut dapat dijabarkan karakteristik siswa sekolah dasar diantaranya (Burhaein, 2017).

a. Anak usia SD senang bermain

Anak diusia SD masih senang melakukan permainan. Materi pembelajaran dapat dibuat dalam bentuk games, terutama pada siswa SD yang masih cukup kental dengan zona bermain. Perlu rancangan model pembelajaran berkonsep bermain yang menyenangkan, namun tetap memperhatikan ketercapaian materi ajar. Pembelajaran kesiapsiagaan bencana pada anak SD dapat menggunakan model pembelajaran bermain sehingga anak dengan mudah memperhatikan materi pengurangan resiko bencana.

b. Anak usia SD senang bergerak

Anak usia SD berbeda dengan orang dewasa yang bisa duduk berjam-jam. Anak-anak biasanya senang bergerak sehingga bila mereka diminta diam/duduk, maksimal dapat duduk tenang sekitar 30 menit. Pendidik berperan untuk membuat pembelajaran yang senantiasa bergerak dinamis melalui permainan menarik yang dapat memberi stimulus pada minat gerak anak menjadi

tinggi. Pemberian materi kesiapsiagaan bencana melalui permainan menarik dapat memberikan stimulus pada anak sehingga minat gerak menjadi tinggi.

c. Anak usia SD senang beraktifitas kelompok

Anak usia SD umumnya suka berkelompok dengan teman sebaya atau se-usianya. Konsep pembelajaran di kelas dapat dibuat dengan model tugas kelompok. Pendidik memberi materi melalui tugas sederhana untuk diselesaikan secara bersama. Tugas tersebut dalam bentuk gabungan unsur psikomotor (aktifitas gerak) yang melibatkan unsur kognitif (pengetahuan). Misalnya anak usia SD diberi tugas materi bencana menjelaskan jenis-jenis bencana secara berkelompok, kemudian anak melakukan diskusi terlebih dahulu di kelompok lalu hasil diskusi disampaikan anak di kelas.

d. Anak usia SD senang praktik langsung

Anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik senang melakukan hal secara model praktik bukan hanya teoritik. Berdasarkan ketiga konsep kesenangan sebelumnya (senang bermain, bergerak, berkelompok) anak usia SD, tentu sangat efektif dikombinasikan dengan praktik langsung. Pendidik memberikan pengalaman belajar anak secara langsung, sehingga pembelajaran model teori klasikal tidak terlalu diperlukan atau diberikan saat evaluasi.

B. Media Pembelajaran Video untuk Peningkatan Pengetahuan Siswa Cuci Tangan .

Peran media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar adalah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan saat ini. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan

pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.

Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut memberikan motivasi pada peserta didik melalui pemanfaatan media yang tidak hanya ada di dalam kelas. Apabila jika media pembelajaran tidak ada, maka yang terjadi adalah mengalami kesulitan dalam mengajar, materi menjadi monoton dan siswa merasa bosan dengan apa yang diajar oleh pendidik. Oleh karena itu, media pembelajaran harus difungsikan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar bagi guru dan juga siswa. (Tafonao, 2018)

Pada usia anak-anak untuk menyampaikan pesan membutuhkan media yang tepat hal ini dikarenakan anak suka berimajinasi, salah satu media yang tepat yaitu media video dapat lebih mudah untuk dimengerti siswa. Menggunakan media video akan mampu mencapai efektivitas proses pembelajaran, mengarahkan perhatian anak untuk berkonsentrasi pada materi yang dipelajari sehingga proses pembelajaran menjadi menarik dan video juga dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang. Dalam media video yang digunakan mengenai cuci tangan pakai sabun mampu meningkatkan perilaku dan juga pengetahuan cuci tangan pakai sabun dengan baik dibandingkan dengan kelompok yang tidak diberikan pembelajaran media video cuci tangan pakai sabun. (Ayi Utari Listiadesti, 2020)