BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Edukasi atau Pendidikan Kesehatan

a. Pengertian Edukasi

Menurut Notoadmojo dalam Mahendra et al., (2019), edukasi dapat diartikan sebagai suatu usaha yang dirancang dengan tujuan memengaruhi individu, kelompok, maupun masyarakat agar mampu melakukan tindakan sesuai dengan harapan pendidik. Pengertian ini mencakup dua unsur, yaitu *input* berupa proses terencana untuk memberikan pengaruh kepada orang lain, dan *output* berupa hasil yang diharapkan. *Output* yang dimaksud dalam konteks edukasi kesehatan biasanya berupa perubahan pada aspek pengetahuan, sikap, maupun perilaku individu (Mahendra et al., 2019).

b. Metode Edukasi

Menurut Notoatmodjo dalam Mahendra et al., (2019), metode pendidikan atau edukasi dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

1) Metode dengan pendekatan individual

Metode ini ditujukan untuk membina perubahan perilaku pada seseorang secara personal. Tujuannya agar individu memiliki ketertarikan dan kesadaran terhadap suatu perubahan atau inovasi. Dasar digunakannya metode ini adalah karena setiap orang memiliki permasalahan yang berbeda terkait perilaku. Pendekatan

yang biasa dipakai meliputi bimbingan dan penyuluhan (*guidance and counseling*) serta wawancara (*interview*).

2) Metode dengan pendekatan kelompok

Pendekatan kelompok dilakukan melalui kegiatan edukasi secara berkelompok tanpa memandang besar kecilnya jumlah peserta maupun tingkat pendidikannya.

a) Kelompok besar

Kelompok besar diartikan sebagai peserta yang jumlahnya lebih dari 15 orang. Beberapa metode yang sesuai untuk kelompok besar antara lain:

(1) Ceramah yaitu metode yang bisa diterapkan pada peserta dengan tingkat pendidikan rendah hingga tinggi. Faktor penentu keberhasilan metode ini adalah penguasaan materi oleh penceramah.

(2) Seminar: biasanya digunakan pada kelompok dengan pendidikan menengah ke atas. Seminar merupakan kegiatan penyampaian informasi atau presentasi oleh seorang ahli mengenai topik tertentu yang sedang berkembang di masyarakat.

b) Kelompok kecil

Kelompok kecil mencakup peserta kurang dari 15 orang. Metode yang bisa diterapkan antara lain:

(1) Diskusi kelompok yaitu seluruh peserta diberi kesempatan mengemukakan pendapat dengan duduk saling berhadapan, sehingga tercipta kesetaraan dalam proses diskusi.

(a) Curah pendapat (*brainstorming*): hampir sama dengan diskusi kelompok, namun diawali dengan pemimpin memberikan satu permasalahan. Semua pendapat ditampung terlebih dahulu tanpa komentar, kemudian didiskusikan bersama.

(b) Bola salju (*snow balling*): peserta dibagi berpasangan untuk mendiskusikan masalah, lalu kelompok digabung menjadi 4 orang, kemudian semakin membesar hingga semua kelompok menyatu untuk menyelesaikan persoalan.

(c) Kelompok kecil (*buzz group*): peserta dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan suatu masalah, kemudian hasil diskusi disampaikan dalam kesimpulan.

(d) Memainkan peran (*role play*): beberapa anggota kelompok diminta memainkan peran tertentu, misalnya sebagai tenaga kesehatan, untuk menyampaikan pesan edukasi.

(e) Permainan simulasi (*simulation games*): gabungan antara bermain peran dan diskusi kelompok. Pesan disampaikan melalui permainan, misalnya simulasi yang mirip dengan monopoli.

c) Metode dengan pendekatan massa (public)

Metode massa ditujukan bagi masyarakat luas tanpa membedakan umur, jenis kelamin, pekerjaan, status sosial, maupun tingkat pendidikan. Pesan yang disampaikan bersifat umum dan harus dirancang agar dapat dipahami semua kalangan. Contoh metode yang dapat digunakan antara lain:

(1) Ceramah umum (*public speaking*): penyampaian pesan di depan khalayak dengan tema tertentu.

(2) Pidato atau diskusi: pesan dapat disampaikan langsung maupun melalui media elektronik seperti televisi dan radio.

(3) Simulasi: contoh langsung, misalnya dialog dokter dan pasien terkait suatu penyakit.

(4) Tulisan atau majalah: berupa artikel, berita, tanya jawab, maupun konsultasi yang dimuat dalam media cetak.

(5) *Billboard*: penyampaian pesan melalui media luar ruang seperti spanduk, poster, atau papan reklame di pinggir jalan.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi edukasi

Menurut Clasissa Aulia et al., (2021), keberhasilan suatu edukasi dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:

1) Faktor penyuluh

Peran penyuluh sangat menentukan keberhasilan penyuluhan. Hal ini dapat dipengaruhi oleh kurangnya persiapan, keterbatasan penguasaan materi, penampilan penyuluh yang tidak meyakinkan, penggunaan bahasa yang sulit dipahami, serta suara yang terlalu kecil sehingga tidak jelas terdengar oleh peserta.

2) Faktor sasaran

Tingkat pendidikan yang rendah dapat memengaruhi kemampuan sasaran dalam menerima pesan yang disampaikan. Selain itu, faktor sosial ekonomi juga turut berpengaruh. Masyarakat dengan kondisi ekonomi rendah cenderung kurang memperhatikan pesan edukasi karena lebih fokus pada kebutuhan yang mendesak. Adat istiadat dan lingkungan tempat tinggal juga bisa menjadi hambatan dalam mengubah perilaku sasaran.

3) Faktor proses penyuluhan

Aspek teknis dalam pelaksanaan penyuluhan turut memengaruhi hasil edukasi, misalnya ketidaksesuaian waktu penyuluhan dengan jadwal yang telah ditentukan, lokasi penyuluhan yang terlalu dekat dengan keramaian, jumlah sasaran

yang terlalu banyak, keterbatasan alat peraga, serta penggunaan metode yang kurang tepat.

2. Konsep Media Promosi Kesehatan

a. Pengertian Media Promosi Kesehatan

Menurut Asda & Sekarwati (2023), media promosi kesehatan merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan kesehatan agar informasi lebih mudah diterima oleh masyarakat sasaran.

b. Tujuan Media Promosi Kesehatan

Menurut Abdussamad et al (2023), media memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan promosi kesehatan, terutama sebagai sarana penyampaian informasi kepada masyarakat sasaran. Penggunaan media bertujuan untuk:

1) Mempermudah proses penyampaian informasi.
2) Mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan persepsi akibat keterbatasan fungsi indera manusia.
3) Memperjelas sekaligus memperlancar jalannya komunikasi.
4) Mencegah terjadinya miskomunikasi.
5) Menyajikan informasi dengan melibatkan lebih dari satu indera (multiindera).

c. Jenis – jenis Media Promosi Kesehatan

1) Berdasarkan Fungsinya

Menurut Asda & Sekarwati (2023), berdasarkan fungsinya sebagai perantara penyampaian pesan kesehatan, media penyuluhan dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu:

a) Media Cetak

Media ini menitikberatkan pada penyajian pesan secara visual, biasanya berupa kata-kata, gambar, atau foto yang disusun dengan kombinasi warna. Contoh media cetak antara lain:

(1) *Booklet*, yaitu buku berisi informasi kesehatan yang disajikan dalam bentuk tulisan, gambar, atau kombinasi keduanya.

(2) *Leaflet*, berupa lembaran kertas yang dilipat berisi pesan kesehatan dalam bentuk kalimat, gambar, atau keduanya.

(3) *Flyer* (selebaran), yaitu media cetak berbentuk lembaran tunggal yang berisi informasi kesehatan. Flyer umumnya tidak dilipat, berbeda dengan leaflet, dan digunakan untuk menyampaikan pesan secara singkat, jelas, serta menarik.

(4) *Flip chart* (lembar balik), media berbentuk lembaran balik, dapat berupa buku, kertas, atau papan flip chart yang digunakan untuk menyampaikan pesan kesehatan.

(5) Rubrik, berupa artikel, opini, atau tulisan lain pada surat kabar, majalah, atau buletin yang memuat pesan kesehatan.

(6) Poster, media cetak berukuran besar yang berisi kombinasi gambar dan tulisan untuk menyampaikan informasi kesehatan.

(7) Foto, hasil pemotretan yang memuat data atau pesan kesehatan.

Menurut Jatmika et al. (2019), selain media cetak yang telah disebutkan, bentuk lain yang mulai digunakan sebagai media promosi kesehatan pada anak adalah buku cerita. Buku cerita, yaitu media cetak berbentuk buku yang menyajikan pesan kesehatan melalui alur cerita dan ilustrasi. Media ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga melibatkan aspek emosional dan imajinasi pembaca sehingga lebih menarik bagi anak-anak.

Kelebihan media cetak antara lain tahan lama, dapat menjangkau banyak orang, berbiaya relatif rendah, mudah dibawa, tidak memerlukan listrik, membantu pemahaman, serta dapat meningkatkan motivasi belajar. Adapun kelemahannya yaitu tidak mampu menghadirkan efek gerak maupun suara, serta mudah terlipat atau rusak.

b) Media Elektronik

Media ini bersifat dinamis karena dapat didengar sekaligus dilihat dengan bantuan perangkat elektronik. Contoh media elektronik yaitu televisi, radio, video, film, kaset, CD, dan VCD.

Media elektronik memiliki beberapa kelebihan, antara lain lebih mudah dipahami, menarik, sudah dikenal masyarakat, memungkinkan komunikasi tatap muka, dapat melibatkan seluruh pancaindra, penyajian dapat dikendalikan serta diulang, dan jangkauannya luas. Namun, kelemahannya meliputi biaya produksi yang tinggi, ketergantungan pada listrik dan perangkat teknologi, memerlukan keterampilan khusus untuk pengoperasian, serta harus mengikuti perkembangan alat yang terus berubah.

c) Media Luar Ruang

Media ini digunakan untuk menyampaikan pesan di area terbuka, baik dalam bentuk cetak maupun elektronik. Contoh media luar ruang adalah papan reklame, spanduk, pameran, banner, dan televisi layar lebar.

Keunggulan media luar ruang yaitu mudah dipahami, menarik, berfungsi sebagai sarana informasi umum maupun hiburan, melibatkan pancaindra, dan memiliki jangkauan yang luas. Akan tetapi, kelemahannya antara lain

membutuhkan biaya besar, persiapan matang, peralatan canggih yang terus berkembang, serta keterampilan dalam penyimpanan maupun pengoperasian.

2) Berdasarkan Fungsinya

Menurut Abdussamad et al (2023), berdasarkan jenis penginderaan, media penyuluhan kesehatan dapat dibedakan menjadi empat, yaitu :

a) Media Grafis atau Visual

Media grafis atau visual merupakan media yang menekankan pada penyampaian pesan secara visual, baik dalam bentuk statis maupun dinamis. Media ini umumnya terdiri atas gambar, teks, serta perpaduan warna, dan mengandalkan kekuatan simbol-simbol yang dapat dilihat dalam menyampaikan informasi. Contoh media visual yaitu brosur, spanduk, flyer, baliho, lembar balik, stiker, pamflet, surat kabar, majalah (baik cetak maupun digital), reklame bergerak, serta presentasi dengan slide animasi.

(1) Kelebihan Media Visual

(a) Biaya relatif terjangkau.

(b) Dapat menumbuhkan rasa estetika melalui pengaturan gambar, warna, dan teks.

(c) Meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat daya ingat.

(d) Mampu menjelaskan informasi yang sulit diuraikan secara verbal, sehingga tepat digunakan sebagai pelengkap dalam penyuluhan kesehatan.

(2) Kekurangan Media Visual

(a) Media grafis yang bersifat statis memiliki keterbatasan dalam penyajian informasi, khususnya pada topik yang kompleks.

(b) Membutuhkan pemilihan simbol yang tepat agar pesan dapat tersampaikan dengan baik.

(c) Apabila dibuat secara manual, membutuhkan usaha lebih besar dan sulit diperbaiki apabila terdapat kesalahan.

b) Media Audio

Media audio merupakan media yang hanya memanfaatkan bunyi atau suara dalam penyampaian informasi, baik dalam bentuk verbal (bahasa) maupun nonverbal (efek suara, musik, dan bunyi lainnya). Perkembangan digital telah mendorong kemunculan berbagai platform audio seperti *Spotify, Joox*, *Sound Cloud*, dan radio digital. Bentuk media audio yang sering digunakan antara lain jingle, podcast, audio spot, dan musik.

(1) Kelebihan Media Audio

(a) Dapat merangsang imajinasi pendengar sehingga mampu membayangkan pesan secara visual.

(b) Dapat didengarkan kapan saja, baik saat belajar, berolahraga, maupun melakukan aktivitas lain.

(c) Mudah diakses dan dibagikan karena ukuran file relatif kecil.

(d) Dapat diputar berulang kali untuk memperdalam pemahaman.

(e) Lebih tahan terhadap kerusakan.

(2) Kekurangan Media Audio

(a) Proses produksi harus memperhatikan aspek hak cipta.

(b) Relatif sulit membuat pendengar fokus secara penuh.

(c) Membutuhkan perangkat khusus untuk pemutaran.

(d) Penyajian materi cenderung kaku, karena urutan yang tidak sesuai dapat menimbulkan kebingungan.

c) Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan rangkaian gambar elektronik yang menggabungkan unsur gambar bergerak dan suara, yang biasanya disimpan dalam pita video. Pada era digital, media ini semakin populer melalui berbagai platform

seperti YouTube, Instagram, dan Facebook. Hampir seluruh media sosial saat ini mendukung penyebaran informasi berbentuk audio-visual, sehingga banyak digunakan oleh kreator konten.

(1) Kelebihan Media Audio-Visual

(a) Mampu memperjelas pesan yang sulit dijelaskan secara verbal.

(b) Bersifat interaktif dan tidak membosankan karena melibatkan dua indera sekaligus.

(c) Informasi lebih jelas, konkret, dan mudah dipahami.

(2) Kekurangan Media Audio-Visual

(a) Membutuhkan biaya produksi yang relatif tinggi.

(b) Proses pembuatan memerlukan waktu yang lebih lama.

(c) Tidak dapat digunakan secara fleksibel tanpa dukungan peralatan tertentu.

d. Peran Media Promosi Kesehatan

Menurut Asda & Sekarwati (2023), Media dalam kegiatan penyuluhan kesehatan memiliki peran penting, antara lain:

1) Mempermudah penyampaian informasi.
2) Menghindari terjadinya kesalahan persepsi.
3) Memperjelas isi pesan.
4) Mempermudah pemahaman masyarakat.

5) Mengurangi dominasi komunikasi verbal.
6) Menyajikan objek yang tidak dapat diamati secara langsung.
7) Memperlancar proses komunikasi.

3. Konsep Media Buku Cerita

a. Pengertian Media Buku Cerita

Menurut Apriatin et al. (2021), buku cerita bergambar adalah sebuah karya naratif yang disajikan bersama ilustrasi yang berfungsi tidak hanya sebagai pelengkap visual, tetapi juga sebagai pendukung isi cerita untuk membantu pembaca memahami makna dan alur cerita secara lebih mudah.

b. Fungsi Media Buku Cerita

Melalui perpaduan antara teks dan ilustrasi, media buku cerita dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Menurut Mayasari et al. (2021), buku cerita bergambar memiliki beberapa fungsi utama bagi anak, antara lain:

1) Mengembangkan emosi anak dengan membantu mengenali, memahami, dan mengekspresikan.
2) Menjadi jembatan untuk mempelajari dunia nyata di tengah masyarakat dan alam sekitar melalui cerita yang relevan.
3) Membantu anak belajar dari orang lain, baik melalui tokoh dalam cerita maupun pesan moral yang disampaikan.

4) Menumbuhkan rasa senang dalam diri anak, sehingga meningkatkan minat baca dan menciptakan hubungan positif dengan kegiatan membaca.
5) Mengajarkan anak untuk mensyukuri dan mengapresiasi keindahan, baik keindahan alam, karya seni, maupun nilai-nilai kehidupan yang disampaikan melalui gambar dan cerita.
6) Merangsang imajinasi anak, dengan membuka ruang berpikir kreatif dan menumbuhkan daya khayal yang bermanfaat dalam proses perkembangan kognitif.

c. Keunggulan Media Buku Cerita

Menurut Apriatin et al., (2021), media cerita bergambar memiliki beberapa keunggulan dalam pembelajaran, antara lain:

1) Meningkatkan daya tarik pembelajaran, sehingga dapat mendorong minat baca peserta didik.
2) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi, karena gambar yang disajikan membantu memperjelas isi cerita dan membuatnya lebih mudah dipahami.
3) Mudah diakses dan diperoleh, sehingga penggunaannya praktis untuk kegiatan belajar mengajar.

4. Konsep Perilaku Kesehatan

Menurut Becker dalam (Loppies & Nurrokhmah, 2021), perilaku kesehatan dapat diklasifikasikan menjadi tiga komponen, yaitu pengetahuan kesehatan (*health knowledge*) yang merujuk pada pemahaman

individu mengenai pemeliharaan kesehatan, sikap terhadap kesehatan (*health attitude*) yakni penilaian seseorang terhadap upaya menjaga kesehatan serta praktik kesehatan (*health practice*) yaitu bentuk penerapan atau aktivitas nyata dalam pemeliharaan kesehatan. Klasifikasi tersebut merupakan pengembangan dari konsep ilmu perilaku yang dikemukakan oleh Benjamin Bloom (1908). Selain itu, terdapat beberapa teori yang menjelaskan mengenai perubahan perilaku, salah satunya adalah Teori *Lawrence Green* (1980).

Menurut *Lawrence Green* dalam (Mahendra et al., 2020), derajat kesehatan individu maupun masyarakat dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor perilaku (*behavior causes*) dan faktor non-perilaku (*non-behavior causes*). Terdapat tiga faktor utama yang memengaruhi perubahan perilaku, yaitu faktor pendorong (*predisposing factors*), faktor pemungkin (*enabling factors*), dan faktor penguat (*reinforcing factors*) (Abdussamad et al., 2023).

a. Faktor pendorong *(predisposing factors)*

   Faktor predisposisi, yang juga dikenal sebagai faktor pendorong internal atau motivasional, mencakup berbagai hal yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Faktor ini berperan dalam membentuk kecenderungan atau kesiapan individu untuk berperilaku sebelum adanya pengaruh dari lingkungan luar seperti pengetahuan, sikap, nilai budaya, persepsi, dan karakteristik individu seperti usia, jenis kelamin, pendidikan, dan pekerjaan.

1) Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo *dalam* (Mahendra et al., 2020) pengetahuan merupakan hasil dari proses seseorang mengenali atau memahami sesuatu setelah melakukan pengindraan terhadap objek tertentu. Proses pengindraan ini melibatkan kelima pancaindra, yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa, dan peraba. Dari seluruh alat indra tersebut, penglihatan dan pendengaran menjadi jalur utama yang paling banyak digunakan dalam memperoleh pengetahuan.

2) Sikap

Sikap merupakan pandangan, pendapat, tanggapan, atau penilaian serta perasaan seseorang terhadap suatu stimulus atau objek yang diikuti dengan kecenderungan untuk bertindak (Modifikasi et al., 2020)

3) Kepercayaan atau keyakinan

Kepercayaan (trust) merupakan dasar dari suatu hubungan yang hanya dapat terbangun melalui proses sejak awal dan harus dibuktikan, karena hubungan antara dua pihak atau lebih hanya dapat terjadi jika ada saling percaya (Wazni & Handayani, 2022).

4) Nilai dan Persepsi

Persepsi adalah rangkaian proses yang berlangsung secara berkelanjutan dan saling berkaitan, meliputi tahapan memilih, mengorganisasi, serta menginterpretasikan suatu objek yang

dapat memengaruhi perilaku dan pola pikir seseorang dalam merespons sesuatu (Putri & Ivana, 2021)

5) Tradisi

Tradisi merupakan kebiasaan yang telah melekat dalam kehidupan masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun dari nenek moyang, yang mencakup nilai-nilai budaya, norma, hukum, serta aturan-aturan yang saling terkait dan menjadi bagian dari sistem budaya dalam mengatur tindakan sosial (September et al., 2023).

b. Faktor Pendukung *(enabling factors)*

Faktor pemungkin merupakan faktor yang melatarbelakangi suatu perilaku dan memungkinkan individu mewujudkan motivasi atau aspirasinya dalam tindakan nyata. Faktor ini mencakup ketersediaan dan keterjangkauan sumber daya kesehatan, seperti tenaga kesehatan, fasilitas pelayanan, sarana dan prasarana penunjang, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk mendukung perilaku sehat.

Selain itu, kemudahan akses terhadap layanan kesehatan, baik dari segi jarak, biaya, maupun penerimaan sosial, juga termasuk dalam kategori ini. Keseluruhan unsur tersebut berperan penting dalam memfasilitasi individu maupun masyarakat untuk dapat melakukan atau mempertahankan perilaku yang sehat, dan sering kali menjadi titik fokus dalam perencanaan program intervensi kesehatan.

c. Faktor Penguat *(reinforcing factors)*

Faktor penguat merupakan faktor-faktor yang muncul setelah individu mulai melakukan suatu perilaku, dan berfungsi untuk memperkuat, mempertahankan, atau mendorong pengulangan perilaku tersebut. Faktor ini bersifat eksternal dan berkaitan erat dengan dukungan sosial dari lingkungan sekitar, seperti keluarga, teman sebaya, tenaga kesehatan, tokoh masyarakat, maupun tokoh agama. Oleh karena itu, faktor pendorong memegang peran penting dalam menjaga keberlangsungan perubahan perilaku dan mendukung efektivitas program kesehatan yang dijalankan.

5. Konsep Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo *dalam* (Mahendra et al., 2019) pengetahuan merupakan hasil dari proses seseorang mengenali atau memahami sesuatu setelah melakukan pengindraan terhadap objek tertentu. Proses pengindraan ini melibatkan kelima pancaindra, yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa, dan peraba. Dari seluruh alat indra tersebut, penglihatan dan pendengaran menjadi jalur utama yang paling banyak digunakan dalam memperoleh pengetahuan.

b. Faktor yang Mempengaruhi

Menurut Notoatmodjo dalam (Ningrum, 2020), pengetahuan seseorang dapat dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal:

1) Faktor internal

a) Pendidikan

Pendidikan adalah suatu proses bimbingan yang diberikan untuk membantu perkembangan individu menuju cita-cita tertentu. Pendidikan berperan penting dalam membentuk kemampuan seseorang untuk bertindak dan menjalani kehidupan guna mencapai keselamatan serta kesejahteraan. Tingkat pendidikan yang lebih tinggi umumnya membuat seseorang lebih mudah dalam menerima serta memahami informasi.

b) Pekerjaan

Pekerjaan merupakan aktivitas yang dilakukan individu untuk memenuhi kebutuhan hidup diri sendiri maupun keluarganya. Walaupun sering dianggap sebagai rutinitas yang berulang dan penuh tantangan, pekerjaan dapat memberikan pengalaman yang berkontribusi pada peningkatan pengetahuan, baik secara langsung maupun tidak langsung.

c) Usia

Usia adalah lamanya hidup seseorang yang dihitung sejak lahir hingga saat tertentu. Pertambahan usia berkaitan dengan meningkatnya kematangan dalam berpikir,

kemampuan bekerja, serta kestabilan dalam mengambil keputusan.

2) Faktor eksternal

a) Lingkungan

Lingkungan mencakup seluruh kondisi yang ada di sekitar individu dan memiliki pengaruh terhadap perkembangan maupun perilakunya.

b) Sosial budaya

Sistem sosial budaya yang berlaku dalam masyarakat dapat memengaruhi sikap seseorang, termasuk dalam hal menerima, menafsirkan, dan mengolah informasi.

c. Tingkat pengetahuan

Menurut Notoatmodjo dalam (Kartini et al., 2022), tingkat pengetahuan dalam domain kognitif terdiri dari 6 tingkatan, yaitu:

1) Tahu *(Knowledge / Know)*

Pengetahuan diartikan kemampuan untuk mengenali dan mengingat kembali informasi yang pernah diperoleh, seperti istilah, fakta, konsep, atau prosedur dasar.

2) Memahami *(Comprehension)*

Pemahaman mengacu pada kemampuan memahami makna dari suatu informasi, tidak sekadar mengingat, tetapi juga mampu menjelaskan dan menafsirkan dengan benar.

3) Penerapan *(Application)*

Penerapan menggunakan pengetahuan, prinsip, atau metode yang telah dipahami dalam konteks atau situasi baru.

4) Analisis *(Analysis)*

Analisis diartikan kemampuan mengurai informasi menjadi bagian-bagian, mengidentifikasi struktur, serta memahami hubungan antar komponen dalam suatu permasalahan.

5) Sintesis (*Synthesis)*

Sintesis merupakan kemampuan untuk menggabungkan berbagai informasi atau elemen pengetahuan menjadi suatu bentuk baru yang terstruktur dan logis.

6) Evaluasi *(Evaluation)*

Evaluasi diartikan kemampuan menilai atau memberikan keputusan terhadap suatu objek, ide, atau metode berdasarkan kriteria atau standar tertentu.

d. Pengukuran pengetahuan

Menurut Notoatmodjo dalam (Kartini et al., 2022), Pengetahuan dapat diukur melalui wawancara atau angket yang memuat pertanyaan terkait isi materi yang hendak dinilai dari subjek penelitian atau responden. Pengukuran pengetahuan dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu:

1) Baik : jika memperoleh skor ≥ 76% – 100%
2) Cukup : jika memperoleh skor 60% – 75%

3) Kurang : jika memperoleh skor ≤ 60%

6. Konsep Karakteristik Anak Sekolah Dasar

a. Pengertian Anak Sekolah Dasar

Anak sekolah dasar adalah individu yang berada pada rentang usia 7–12 tahun serta sedang berada pada fase perkembangan kognitif operasional konkret (Azzahroh, 2024). Menurut Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam (Marinda, 2020), rentang usia 7–11 tahun termasuk dalam tahap operasional konkret, yaitu fase di mana anak mulai mampu berpikir logis tentang objek nyata, memahami konservasi, klasifikasi, serta hubungan sebab-akibat. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada usia sekolah dasar perlu disesuaikan dengan pengalaman nyata yang dapat membantu mereka memahami konsep baru.

b. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif

Menurut Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam (Marinda, 2020), perkembangan kemampuan kognitif manusia menurut usia menjadi 4 tahapan. yaitu:

1) Tahap *sensori-motor* (0-2 tahun)

Perkembangan kognitif pada tahap sensori-motor berlangsung sejak bayi lahir hingga berusia dua tahun. Ciri utama dari tahap ini adalah proses *desentrasi*, yaitu pergeseran dari keadaan di mana bayi hanya terpusat pada dirinya sendiri (*egosentris/centered*) menuju kemampuan untuk membedakan diri

dengan lingkungannya (*decentered*). Pada masa ini, bayi bergerak dari perilaku refleks yang bersifat naluriah menuju awal kemampuan berpikir simbolis.

Pemahaman anak tentang dunia dibangun melalui koordinasi antara pengalaman sensoris dengan aktivitas fisik. Proses berpikir pada tahap ini masih melibatkan fungsi indera, seperti penglihatan, pendengaran, perabaan, gerakan, serta rasa. Hal tersebut memungkinkan anak menangkap informasi dari lingkungannya melalui pengalaman langsung. Menurut Piaget, tahap ini sangat penting sebagai landasan perkembangan intelektual karena berpikir anak masih bersifat praktis dan sesuai dengan tindakan yang dilakukan.

2) Tahap *praoperasioanal* (2-7 tahun)

Pada fase ini, anak mulai mampu merepresentasikan lingkungannya melalui penggunaan kata-kata dan gambar. Kemampuan tersebut menunjukkan adanya perkembangan berpikir simbolis yang melampaui sekadar hubungan antara informasi inderawi dengan tindakan fisik. Namun demikian, cara berpikir anak pada tahap ini masih belum sistematis, inkonsisten, dan cenderung tidak logis. Karakteristik berpikir pada tahap praoperasional antara lain :

a) Transductive reasoning, yaitu cara berpikir yang tidak bersifat induktif maupun deduktif, melainkan cenderung tidak logis.

b) Ketidakjelasan hubungan sebab-akibat, yakni anak memahami hubungan sebab-akibat secara tidak tepat.

c) *Animisme,* yaitu kecenderungan anak menganggap bahwa benda-benda di sekitarnya hidup seperti dirinya.

d) *Artifisialisme*, yaitu keyakinan bahwa segala sesuatu di lingkungan memiliki jiwa layaknya manusia.

e) *Perceptually bound,* yaitu menilai sesuatu hanya berdasarkan apa yang tampak atau terdengar.

f) *Eksperimen mental* (mental experiment)**,** yaitu usaha anak mencoba suatu tindakan untuk memperoleh jawaban dari masalah yang dihadapinya.

g) *Centration,* yakni pemusatan perhatian pada satu ciri yang dianggap paling menarik dengan mengabaikan aspek lainnya.

h) *Egosentrisme,* yaitu kecenderungan anak memandang dunia sekitarnya hanya dari sudut pandang dirinya sendiri.

3) Tahap *operasional konkret* (7-11 tahun)

Pada fase ini, anak mulai mampu berpikir logis terhadap peristiwa-peristiwa yang bersifat nyata serta dapat melakukan pengklasifikasian terhadap objek ke dalam berbagai kategori. Operasi konkret merupakan tindakan mental yang dapat dibalikkan dan berkaitan langsung dengan objek konkret.

Kemampuan yang menonjol dalam tahap ini adalah pengklasifikasian, pemahaman hubungan antar-subkelompok,

pengurutan (*seriation*), serta keterbalikan (*reversibility*). Anak juga sudah mampu melakukan koordinasi terhadap beberapa ciri objek sekaligus, tidak hanya berfokus pada satu karakteristik tertentu. Selain itu, mereka dapat mempertahankan konsep konservasi, yaitu pemahaman bahwa suatu kuantitas tetap sama meskipun mengalami perubahan pada bentuk atau tampilan luarnya.

4) Tahap *operasional formal* (11 tahun ke atas)

Tahap operasional formal dimulai sekitar usia 11 tahun hingga memasuki masa dewasa, yang sering juga disebut sebagai periode remaja. Pada tahap ini, individu telah mampu berpikir secara abstrak, logis, serta idealis. Berbeda dengan tahap sebelumnya, pemikiran anak tidak lagi terbatas pada pengalaman konkret, melainkan sudah dapat menjangkau hal-hal yang bersifat hipotetis dan abstrak.

Kemampuan berpikir formal tampak dalam pemecahan masalah secara verbal, tanpa harus selalu bergantung pada objek nyata. Individu pada tahap ini juga mulai mampu mengembangkan hipotesis, melakukan penalaran deduktif, serta menarik kesimpulan secara sistematis. Selain itu, remaja pada fase ini mulai menunjukkan kecenderungan untuk beridealisasi, membayangkan berbagai kemungkinan, serta melakukan spekulasi mengenai kualitas ideal yang diharapkan, baik pada dirinya sendiri maupun pada orang lain.

c. Implementasi Teori Jean Piaget dalam Proses Pembelajaran

Menurut Mifroh (2020), berdasarkan hasil analisisnya perkembangan kognitif anak dapat diamati berdasarkan usia atau tingkat kelas, serta penerapannya dalam proses pembelajaran, sebagai berikut :

1) Anak usia 7 tahun (kelas I SD/MI)

Pada usia ini, kemampuan kognitif anak masih terbatas namun mulai berkembang pesat. Guru perlu memahami kondisi tersebut agar pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan taksonomi Bloom, anak usia tujuh tahun baru berada pada tahap C1 (mengingat) dan mulai memasuki tahap C2 (memahami).

a) Kemampuan mengingat: anak sudah dapat mengulang kembali apa yang disampaikan guru, baik berupa huruf, kata, maupun kalimat sederhana, meskipun masih kesulitan memahami kosakata ilmiah yang jarang digunakan.
b) Kemampuan memahami: anak sudah mampu mengenali konsep sederhana, misalnya angka, warna, bentuk, dan benda di sekitarnya, tetapi masih kesulitan memahami konsep abstrak.
c) Implikasi pembelajaran: guru dianjurkan menggunakan metode konkret dan mudah diamati, menggunakan kosakata sehari-hari, mengaitkan pembelajaran dengan situasi nyata,

serta melibatkan aktivitas menyenangkan seperti bermain peran, bercerita, atau menyanyi.

2) Anak usia 8 tahun (kelas II SD/MI)

Kemampuan kognitif pada usia delapan tahun lebih berkembang dibanding usia sebelumnya. Anak sudah mencapai tahap C2 (memahami) dan mulai masuk ke C3 (menerapkan).

a) Kemampuan memahami: anak dapat mengidentifikasi konsep sederhana, misalnya mengelompokkan berdasarkan warna, serta menyelesaikan tugas membaca atau pengisian kolom.
b) Kemampuan menerapkan: anak mampu menggunakan konsep yang dipelajari, seperti mengurutkan angka dari kecil ke besar, meskipun masih kesulitan mengerjakan soal abstrak tanpa objek nyata.
c) Implikasi pembelajaran: guru disarankan menggunakan metode konkret yang dapat diamati langsung serta sesekali mengadakan kegiatan di luar kelas agar siswa tidak jenuh.

3) Anak usia 9 tahun (kelas III SD/MI)

Pada usia ini, kemampuan kognitif meningkat pesat. Anak mulai mampu menghadapi permasalahan kompleks karena telah memiliki pengalaman belajar sebelumnya.

a) Kemampuan memecahkan masalah: anak bisa menyelesaikan persoalan yang lebih sulit, termasuk yang bersifat abstrak, misalnya memahami hubungan sebab-akibat.

b) Kemampuan berpikir abstrak: anak sudah mulai memahami materi yang tidak dapat diamati secara langsung, seperti konsep luas bangun datar.
c) Kemampuan berdiskusi: anak mulai dapat berdiskusi dengan teman sebaya meskipun masih membutuhkan bimbingan.
d) Kemampuan fokus: anak sudah dapat berkonsentrasi dalam pembelajaran selama 3–4 jam dengan arahan guru.
e) Implikasi pembelajaran: materi harus sesuai tingkat perkembangan, melibatkan pemecahan masalah, mendorong berpikir abstrak, menekankan diskusi kelompok, dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, serta didesain menyenangkan dengan aktivitas fisik dan mental.

4) Anak usia 10 tahun (kelas IV SD/MI)

Kemampuan kognitif anak berkembang semakin matang. Mereka sudah mampu berpikir kritis dan menganalisis suatu masalah.

a) Kemampuan berpikir kritis: anak dapat berpikir logis, mempelajari masalah secara mendalam, dan membandingkan berbagai objek.
b) Kemampuan menganalisis: anak mampu memecah masalah menjadi bagian yang lebih spesifik dan menarik kesimpulan.
c) Kemampuan sintesis: anak dapat menggabungkan berbagai ide untuk menghasilkan gagasan baru.

d) Implikasi pembelajaran: materi sebaiknya bersifat kompleks dan menantang, mendorong aktivitas berpikir kritis, analitis, serta kreatif.

5) Anak usia 11 hingga 12 tahun (kelas V–VI SD/MI)

Pada tahap ini, anak sudah dapat berpikir abstrak dan logis, mampu mengambil keputusan, serta berinovasi.

a) Model pembelajaran inkuiri: anak diajak mencari jawaban sendiri melalui pertanyaan terbuka sehingga merangsang berpikir kritis.

b) Model pembelajaran konstruktivisme: anak diberi tugas atau proyek yang menuntut mereka membangun pengetahuan secara mandiri dan inovatif.

Dengan pembelajaran yang sesuai, anak usia 11–12 tahun dapat mengoptimalkan kemampuan kognitifnya, termasuk berpikir abstrak, logis, serta menghasilkan ide-ide baru.

7. Konsep Sampah

a. Pengertian Sampah

Sampah merupakan sisa material berbentuk padat yang dihasilkan dari aktivitas manusia sehari-hari maupun proses alam, dan tidak lagi memiliki fungsi sebagaimana mestinya sehingga perlu dikelola secara tepat (Ramadhan et al., 2023). Menurut Tchobanoglus (1993) dalam (Arifin Basyah & Adam Hafidz Al Fajar, 2024) sampah diartikan sebagai berbagai jenis bahan padat yang dihasilkan dari aktivitas

manusia maupun hewan, kemudian dibuang karena dianggap tidak bernilai atau sudah tidak diinginkan lagi.

Sampah merupakan hasil sisa dari aktivitas manusia sehari-hari maupun proses alami yang memiliki bentuk padat. Sementara itu, sampah spesifik adalah jenis sampah yang memerlukan penanganan khusus karena mengandung karakteristik tertentu, seperti tingkat bahaya, konsentrasi zat, atau volume yang besar (Undang-Undang (UU) Nomor 18 Tahun 2008 Tentang Pengelolaan Sampah, 2008).

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa sampah adalah sisa bahan padat yang berasal dari aktivitas manusia, hewan, maupun proses alam, yang sudah tidak memiliki nilai guna atau tidak diinginkan lagi, sehingga perlu dikelola dengan baik. Beberapa jenis sampah memiliki karakteristik khusus seperti bersifat berbahaya, berkonsentrasi tinggi, atau memiliki volume besar, sehingga termasuk dalam kategori sampah spesifik yang memerlukan penanganan secara khusus.

b. Jenis-jenis Sampah

Menurut (Andhita Risko Faristiana et al., 2023), Berdasarkan asalnya, sampah padat dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis utama, yaitu:

1) Sampah Organik

Sampah organik merupakan jenis sampah yang berasal dari makhluk hidup atau bahan hayati, seperti tumbuhan, hewan,

limbah rumah tangga, maupun sampah pasar. Jenis sampah ini umumnya mudah terurai secara alami oleh mikroorganisme. Contoh sampah organik antara lain sisa makanan, sayuran, daun kering, dan kulit buah.

2) Sampah Anorganik

Sampah anorganik adalah sampah yang berasal dari bahan non-hayati, seperti logam, plastik, karet, kaca, keramik, kaleng, maupun sisa produk rumah tangga seperti detergen. Sampah jenis ini umumnya sulit terurai oleh alam atau mikroorganisme, meskipun sebagian dapat didaur ulang atau dijual kembali, seperti botol plastik, kaca, kaleng, dan koran bekas. Beberapa jenis sampah anorganik dapat terurai, namun memerlukan waktu yang sangat lama.

c. Bentuk Sampah

Menurut Wintoko (2011) dalam (Khoirunnisa Apriyani et al., 2023), bentuk sampah secara umum dibedakan menjadi dua kategori, yaitu:

1) Sampah padat

Sampah padat adalah sampah yang mencakup semua jenis limbah padat selain kotoran manusia, urin, dan limbah cair. Contoh sampah padat antara lain sampah rumah tangga seperti sisa dapur, daun kering, plastik, logam, dan kaca. Berdasarkan kemampuan terurainya oleh proses alami, sampah padat dibagi menjadi dua:

a) *Biodegradable*, yaitu sampah yang dapat diuraikan oleh proses biologis, baik secara aerob maupun anaerob, seperti sisa makanan, limbah hewan, dan sampah pertanian.

b) *Non-biodegradable*, yaitu sampah yang tidak bisa terurai secara alami, yang kemudian dikelompokkan menjadi:

(1) *Recyclable* (dapat didaur ulang), seperti plastik, kertas, dan pakaian bekas.

(2) *Non-recyclable* (tidak dapat didaur ulang), seperti karbon, styrofoam, dan jenis kemasan multilapis tertentu.

2) Sampah Cair

Sampah cair merupakan limbah berbentuk cair yang sudah tidak digunakan lagi dan dibuang. Sampah ini diklasifikasikan menjadi:

a) Limbah hitam, yakni limbah yang berasal dari toilet dan berpotensi mengandung patogen berbahaya.

b) Limbah rumah tangga, yang berasal dari aktivitas dapur, kamar mandi, dan cucian, yang juga dapat mengandung zat berbahaya bagi kesehatan.

d. Dampak Sampah terhadap Kehidupan

Menurut Alex (2012) dalam (Khoirunnisa Apriyani et al., 2023), pemilahan sampah yang tidak dilakukan dengan benar dapat menimbulkan berbagai dampak negatif bagi kesehatan, lingkungan, maupun sosial ekonomi. Dampak-dampak tersebut antara lain:

1) Dampak terhadap kesehatan, yaitu meningkatnya risiko munculnya berbagai penyakit akibat sampah yang menjadi tempat berkembang biaknya mikroorganisme berbahaya. Selain itu, sampah yang tidak dipilah dengan baik dapat mencemari lingkungan dan meracuni hewan maupun tumbuhan yang dikonsumsi manusia.
2) Dampak terhadap lingkungan, seperti seperti terjadinya kepunahan flora dan fauna serta kerusakan berbagai elemen ekosistem, termasuk tanah, air, terumbu karang, hingga lapisan ozon.
3) Dampak terhadap sosial ekonomi, yakni timbulnya bau tidak sedap dan kondisi lingkungan yang kumuh, sehingga mengganggu keindahan dan kenyamanan. Hal ini berdampak pada menurunnya kualitas pariwisata dan meningkatkan risiko bencana lingkungan seperti banjir.

B. Penelitian Terdahulu

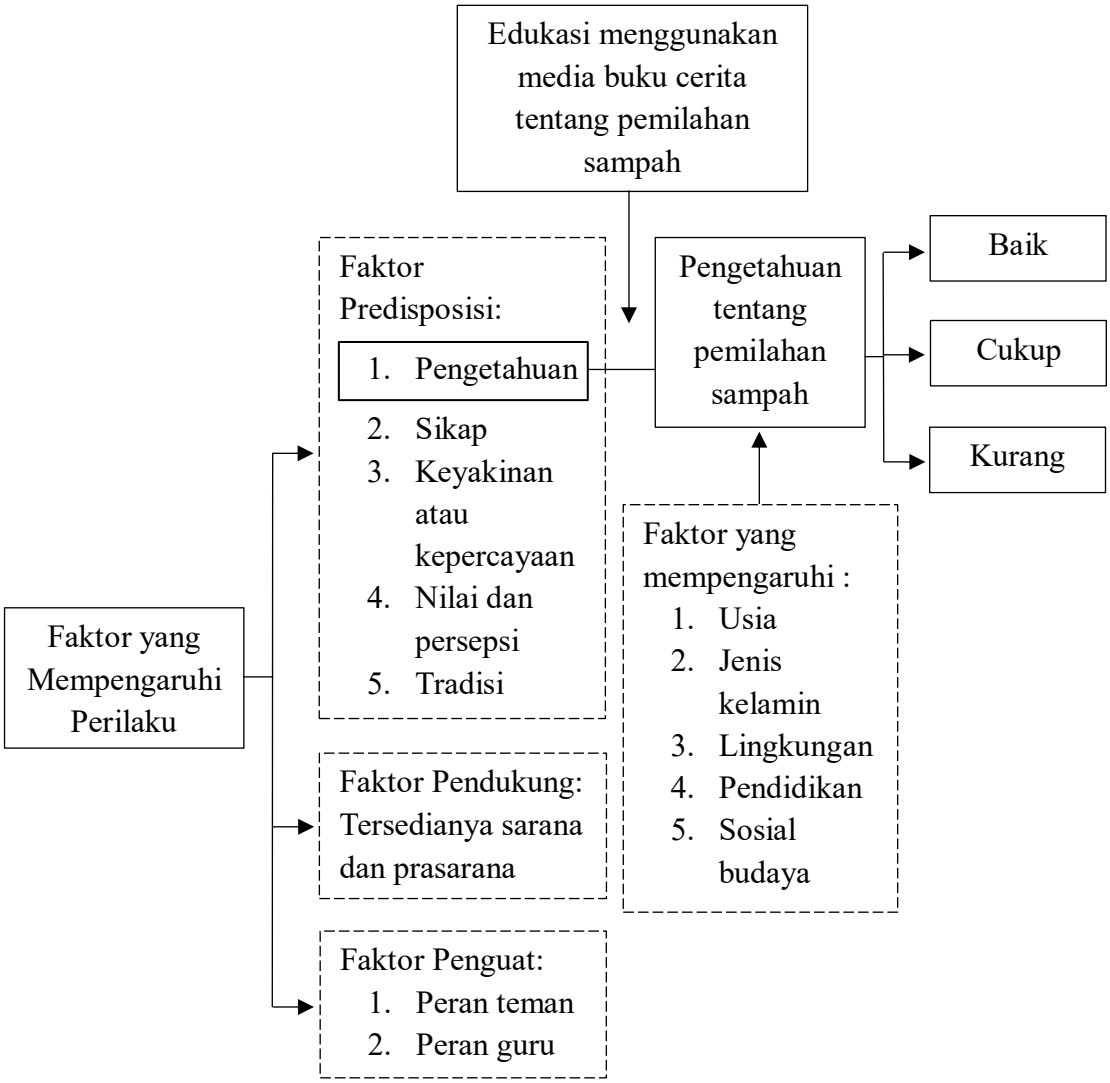
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Paneliti/Tahun	Judul	Metode	Hasil	Rujukan
1.	Zahra Taqiyah, Yuliani Nurani & Eriva Syamsiatin (2024)	Pengaruh Buku Cerita Bergambar terhadap Pemahaman Daur Ulang Sampah Prinsip 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) pada Anak Usia Dini	Desain penelitian ini adalah penelitian eksperimental dengan desain *posttest only control group design*	Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata *post-test* kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (38,13 vs 22,27). Uji *paired*	https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/JP2PAUD/article/view/53675

				sample t-test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga terdapat pengaruh signifikan penggunaan buku cerita bergambar terhadap pemahaman konsep daur ulang sampah prinsip 3R pada anak usia 5–6 tahun.	
2.	Wiku Aji Sugiri, Ma'rifatun Nisa, Cindy Azzalina & Binti Alifia Nur Avivah (2021)	Buku Cerita Interaktif Barcode Video untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan Siswa SD	Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model Lee & Owen yang meliputi tahap *asesmen, desain, pengembangan, implementasi,* dan *evaluasi*	Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan buku cerita interaktif barcode video adalah 83,63 dan sebagian besar siswa telah melampaui KKM 70. Penelitian ini menunjukkan bahwa media buku cerita	https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/selarasrupa/article/view/287

				interaktif barcode video efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran lingkungan siswa sekolah dasar.	

C. Kerangka Konsep



Keterangan :

: Variabel yang diteliti

: Variabel yang tidak diteliti

Gambar 2.1 Bagan Skematik Kerangka Konsep Penelitian

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara atas rumusan masalah penelitian yang disusun dalam bentuk pertanyaan (Sugiyono, 2023). Hipotesis dalam penelitian ini adalah

H_1 : Terdapat pengaruh edukasi menggunakan media buku cerita terhadap pengetahuan tentang pemilahan sampah pada anak – anak di SDN Merjosari 4 Kota Malang.