

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perilaku

2.1.1 Pengertian Perilaku

Perilaku adalah kumpulan berbagai faktor yang saling berinteraksi dan respon individu terhadap suatu stimulus atau suatu tindakan yang dapat diamati dan mempunyai frekuensi spesifik, durasi dan tujuan baik disadari maupun tidak (Wawan, 2019). Perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang dapat diamati langsung maupun yang tidak dapat diamati dari luar (Rachmawati, 2019).

2.1.2 Jenis-Jenis Perilaku

Salah (2018), perilaku manusia dapat dibedakan :

a. Perilaku refleks

Perilaku yang terjadi atas reaksi secara spontan (tanpa dipikir) terhadap stimulus yang mengenai organisme tersebut. Contohnya, reaksi kedip mata bila kena api. Stimulus yang diterima oleh individu tidak sampai ke pusat susunan syaraf atau otak, sebagai pusat kesadaran, pusat pengendali, dari perilaku manusia. Perilaku yang refleksif respons langsung timbul begitu menerima stimulus

b. Perilaku yang Non-refleks

Perilaku ini dikendalikan atau diatur oleh pusat kesadaran atau otak. Dalam kaitan ini stimulus setelah diterima oleh reseptor (penerima) kemudian diteruskan ke otak sebagai pusat syaraf, pusat kesadaran, baru kemudian terjadi respons melalui afektor. Proses yang terjadi dalam otak atau pusat kesadaran ini yang disebut proses psikologi.

2.1.3 Bentuk Perilaku

Wawan (2019), perilaku dapat diartikan suatu respons individu terhadap rangsangan dari luar subjek tersebut. Respons ini berbentuk 2 macam, yakni :

a. Bentuk pasif

Yang terjadi didalam diri manusia dan tidak secara langsung dapat terlihat oleh orang lain, misalnya berpikir, tanggapan, atau sikap batin dan pengetahuan.

b. Bentuk aktif

Apabila perilaku itu jelas dapat diobservasi secara langsung.

2.1.4 Prosedur Pembentukan Perilaku

Wawan (2019), prosedur pembentukan perilaku dalam *operant conditioning* :

- a. Melakukan identifikasi tentang hal-hal yang merupakan penguat atau reinforcer berupa hadiah-hadiah atau rewards bagi perilaku yang akan dibentuk
- b. Melakukan analisis untuk mengidentifikasi komponen-komponen kecil yang membentuk perilaku yang dikehendaki. Kemudian komponen-komponen tersebut disusun dalam urutan yang tepat untuk menuju kepada terbentuknya perilaku yang dimaksud
- c. Dengan menggunakan secara urut komponen-komponen itu sebagai tujuan-tujuan sementara, mengidentifikasi reinforcer atau hadiah untuk masing-masing komponen tersebut
- d. Melakukan pembentukkan perilaku dengan menggunakan urutan komponen yang telah tersusun. Apabila komponen pertama telah dilakukan maka hadiahnya diberikan. Hal ini akan mengakibatkan

komponen atau perilaku (tindakan) tersebut cenderung akan sering dilakukan.

2.1.5 Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku

Adventus dkk (2019), perilaku ditentukan oleh 3 faktor utama :

a. Faktor Pendorong (*predisposing factors*)

Faktor-faktor yang terdapat dari dalam diri dapat terwujud dalam dalam bentuk usia, jenis kelamin, penghasilan, pekerjaan, pengetahuan, sikap, tindakan, kepercayaan, keyakinan.

b. Faktor Pendukung (*enabling factors*)

Yang terwujud dalam lingkungan fisik, tersedia atau tidak tersedianya fasilitas atau sarana kesehatan, misalnya puskesmas, obat-obatan, alat-alat kontrasepsi, jamban, transportasi.

c. Faktor Penguat (*reinforcing factors*)

Yang terwujud dari faktor yang ada diluar individu dapat terwujud dalam bentuk sikap dan perilaku petugs kesehatan, kelompok referensi, perilaku tokoh masyarakat, tokoh agama, peraturan norma yang ada.

2.2 Pengetahuan

2.2.1 Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terhadap objek terjadi melalui panca indra manusia yakni penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba dengan sendiri. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting bagi terbentuknya tindakan seseorang. Perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih

langgeng daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan (Rachmawati, 2019).

2.2.2 Tingkat Pengetahuan

Notoatmodjo (2003) dalam Wawan (2019), pengetahuan merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang :

1. Tahu (*Know*)

Diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk ke dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) terhadap suatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang diterima .

2. Memahami (*Comprehention*)

Diartikan sebagai suatu kemampuan menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasi materi tersebut secara benar. Orang yang telah paham terhadap objek atau materi harus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan, meramalkan, dan sebagainya terhadap objek yang dipelajari.

3. Aplikasi (*Application*)

Diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya). Aplikasi dapat diartikan penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip, dalam konteks atau situasi yang lain.

4. Analisis (*Analysis*)

Suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek kedalam komponen-komponen, tetapi masih dalam suatu struktur organisasi tersebut, dan masih ada kaitannya satu sama lain.

5. Sintesis (*Syntesis*)

Menunjukkan pada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian dalam suatu bentuk keseluruhan

yang baru. Sintesis dapat juga diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menyusun rumusan baru dari rumusan-rumusan yang telah ada.

6. Evaluasi (*Evaluation*)

Berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian-penilaian terhadap suatu materi atau objek berdasarkan suatu kriteria yang ditentukan sendiri, atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada.

2.2.3 Cara Memperoleh Pengetahuan

Notoatmodjo (2003) dalam Wawan (2019), cara memperoleh pengetahuan :

a. Cara Tradisional atau Non ilmiah

1. Cara Coba Salah (*Trial and Error*)

Dilakukan dengan menggunakan kemungkinan dalam memecahkan masalah dan apabila kemungkinan itu tidak berhasil maka dicoba. Kemungkinan yang lain masalah tersebut dapat dipecahkan.

2. Cara Kekuasaan atau Otoritas

Sumber pengetahuan cara ini dapat berupa pemimpin masyarakat baik formal atau informal, ahli agama, pemegang pemerintah dan berbagai prinsip orang lain yang menerima yang dikemukakan oleh orang yang mempunyai otoritas, tanpa menguji terlebih dahulu atau membuktikan kebenarannya baik berdasarkan fakta empiris maupun penalaran sendiri.

3. Berdasarkan Pengalaman Pribadi

Pengalaman pribadi dapat digunakan sebagai upaya memperoleh pengetahuan dengan cara mengulang kembali pengalaman yang

diperoleh dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi pada masa lalu.

b. Cara Modern dalam memperoleh pengetahuan

Pengamatan logis terhadap gejala-gejala alam atau kemasyarakatan kemudian hasil pengamatan tersebut dikumpulkan dan diklasifikasikan dan akhirnya diambil kesimpulan umum.

2.2.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

Wawan (2019), yang mempengaruhi pengetahuan, yaitu :

1. Pendidikan

Pendidikan berarti 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 mendapatkan informasi, misalnya hal-hal yang menunjang kesehatan sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup. Pendidikan dapat mempengaruhi seseorang termasuk juga perilaku seseorang akan pola hidup terutama dalam memotivasi untuk sikap serta berperan dalam pembangunan. Pada umumnya semakin tinggi pendidikan seseorang semakin mudah menerima informasi .

2. 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 bekerja umumnya merupakan kegiatan yang menyita waktu .

3. Umur

Umur merupakan umur yang terhitung mulai saat dilahirkan sampai berulang tahun. Semakin cukup umur, tingkat kematangan dan kekuatan seseorang lebih matang dalam berfikir dan bekerja .

4. Faktor Lingkungan.

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

5. Sosial Budaya

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

2.2.5 Pengukuran Pengetahuan

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan melalui pengisian angket atau wawancara tentang materi yang akan diukur pada subjek penelitian atau yang biasa disebut responden (Rachmawati, 2019)

a. Wawancara tertutup dan wawancara terbuka.

Wawancara tertutup dan wawancara terbuka dengan menggunakan instrumen (alat pengukur/ pengumpul data) kuesioner. Wawancara tertutup adalah wawancara dengan jawaban responden atas pertanyaan yang diajukan telah tersedia dalam opsi jawaban, responden tinggal memilih jawaban yang dianggap mereka paling benar atau paling tepat. Sedangkan wawancara terbuka, yaitu pertanyaan – pertanyaan yang diajukan bersifat terbuka, dan responden boleh menjawab sesuai dengan pendapat atau pengetahuan responden sendiri.

b. Angket tertutup atau terbuka.

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

2.2.6 Kriteria Tingkat Pengetahuan

Rachmawati (2019), pengetahuan seseorang dapat diketahui dan diinterpretasikan dengan skala, yaitu:

- a. Baik : hasil presentase 76%-100%
- b. Cukup : hasil presentase 56%-75%
- c. Kurang : hasil presentase <55%

2.3 Sikap

2.3.1 Pengertian Sikap

Sikap merupakan reaksi atau respon seseorang yang masih tertutup terhadap suatu stimulus atau objek. Sikap merupakan predisposisi untuk melakukan atau tidak melakukan suatu perilaku tertentu, sehingga sikap bukan hanya kondisi internal psikologis yang murni dari individu, tetapi sikap lebih ke proses kesadaran yang sifatnya individual, artinya proses ini terjadi secara subjektif dan unik pada diri setiap individu. Keunikan ini dapat terjadi oleh adanya perbedaan individual yang berasal dari nilai-nilai dan norma yang ingin dipertahankan dan dikelola oleh individu (Thomas & Znaniecki, 1920 dalam Wawan, 2019).

2.3.2 Tingkat Intensitas Sikap

Sikap digunakan sebagai *predictor* dari perilaku yang merupakan respons seseorang ketika menerima stimulus dari lingkungannya. Sikap lebih bersifat sebagai reaksi emosional terhadap rangsangan tersebut, yang dibagikan dalam beberapa tingkatan (Nurmala dkk, 2018).

1. Menerima (*Receiving*)

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

2. Menanggapi (*Responding*)

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

3. Menghargai (*Valuing*)

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

4. Bertanggung jawab (*Responsible*)

Seseorang yang telah mengambil sikap tertentu berdasarkan keyakinannya, dia harus mengambil risiko bila ada orang lain yang mencemoohkan atau ada risiko lain

2.3.3 Pengukuran Sikap

Mengukur sikap agak berbeda dengan mengukur pengetahuan. Sebab mengukur sikap berarti menggali pendapat atau penilaian orang terhadap objek yang berupa fenomena, gejala, kejadian dan sebagainya yang kadang-kadang bersifat abstrak. Mengukur sikap biasanya dilakukan

dengan hanya minta pendapat atau penilaian terhadap fenomena, yang diwakili dengan “pernyataan” (Fatina, 2018).

Cara mengukur sikap dapat dilakukan melalui wawancara dan atau observasi, dengan mengajukan pernyataan-pernyataan yang telah disusun berdasarkan kriteria-kriteria diatas. Kemudian pernyataan-pernyataan tersebut disusun atau dirumuskan dalam bentuk “instrumen”. Dengan instrumen tersebut pendapat atau penilaian responden terhadap objek dapat diperoleh melalui wawancara atau angket. Biasanya responden diminta pendapatnya terhadap pertanyaan-pertanyaan dengan mengatakan atau memilih dua pilihan. Dua pilihan memang kurang tajam, oleh sebab itu untuk lebih mempertanyakan sikap responden, Likert membuat skala yang selanjutnya disebut skala Likert.

Skala Likert adalah skala yang dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai suatu gejala atau fenomena pendidikan. Jawaban setiap item instrumen menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif yang dapat berupa kata-kata.

Penilaian dalam pengukuran sikap

	Positif (+)	Negatif (-)
SS = Sangat Setuju	5	1
S = Setuju	4	2
RR = Ragu-Ragu	3	3
TS = Tidak Setuju	2	4
STS = Sangat Tidak Setuju	1	5

2.3.4 Komponen Sikap

Menurut Allport (1954) dalam Fatina (2018) sikap itu terdiri dari 3 komponen pokok yaitu :

1. Kepercayaan atau keyakinan, ide dan konsep terhadap objek. Artinya bagaimana keyakinan dan pendapat atau pemikiran seseorang terhadap objek.
2. Kehidupan emosional atau evaluasi orang terhadap objek, artinya bagaimana penilaian (terkandung di dalamnya faktor emosi) orang tersebut terhadap objek.
3. Kecendrungan untuk bertindak (tend to behave) artinya sikap adalah merupakan komponen yang mendahului tindakan atau perilaku terbuka. Sikap adalah anjang-ancang untuk bertindak atau berperilaku terbuka (tindakan).

Ketiga komponen tersebut secara bersama–sama membentuk sikap yang utuh. Dalam menentukan sikap yang utuh ini, pengetahuan, pemikiran keyakinan, dan emosi memegang peranan penting.

2.3.5 Fungsi Sikap

Menurut Adventus, dkk (2019) sikap sebagai domain perilaku memiliki fungsi yaitu :

1. Sikap sebagai alat untuk menyesuaikan.

Sikap adalah sesuatu yang bersifat communicable, artinya sesuatu yang mudah menular, sehingga mudah pula menjadi milik bersama. Sikap bisa menjadi rantai penghubung antara orang dengan kelompok atau dengan kelompok lainnya.

2. Sikap sebagai alat pengatur tingkah laku.

Pertimbangan dan reaksi pada anak, dewasa dan yang sudah lanjut usia tidak ada. Perangsang itu pada umumnya tidak diberi perangsang spontan, akan tetapi terdapat adanya proses secara sadar untuk menilai perangsang-perangsang itu.

3. Sikap sebagai alat pengatur pengalaman.

Manusia dalam menerima pengalaman-pengalaman secara aktif. Artinya semua berasal dari dunia luar tidak semuanya dilayani oleh manusia, tetapi manusia memilih mana yang perlu dan mana yang tidak perlu dilayani. Jadi semua pengalaman diberi penilaian lalu dipilih.

4. Sikap sebagai pernyataan kepribadian.

Sikap yang sering mencerminkan pribadi seseorang ini disebabkan karena sikap tidak pernah terpisah dari pribadi yang mendukungnya. Oleh karena itu dengan melihat sikap pada objek tertentu, sedikit banyak orang bisa mengetahui pribadi orang tersebut. Jadi sikap merupakan pernyataan pribadi

2.4 Tindakan

2.4.1 Pengertian Tindakan

Tindakan adalah suatu perbuatan, perilaku, atau aksi yang dilakukan oleh manusia sepanjang hidupnya untuk mencapai tujuan tertentu . Tindakan adalah seseorang yang mengetahui objek, kemudian melakukan penilaian atau pendapat terhadap apa yang diketahui, selanjutnya melaksanakan atau mempraktikkan apa yang diketahui atau dinilai baik (Fatina, 2018).

2.4.2 Tingkat Tindakan

Nurmala dkk (2018), tindakan mempunyai beberapa tingkatan :

a. Respon Terpimpin

Dilakukan oleh individu dengan mengikuti panduan yang ada sesuai urutan yang benar dalam panduan tersebut

b. Mekanisme

Dilakukan oleh individu tanpa melihat panduan karena sudah menjadi kebiasaan yang dilakukan

c. Adopsi

Dilakukan oleh individu yang sudah melakukan dengan baik sehingga perilaku tersebut dapat dilakukan modifikasi sesuai kondisi atau situasi yang dihadapi

2.4.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tindakan

Faktor yang mempengaruhi tindakan adalah pengetahuan, persepsi, emosi, motivasi dan lainnya (Notoatmodjo, 2010 dalam Septria, 2019).

1. Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu.

2. Fasilitas

Fasilitas adalah segala sesuatu yang berupa benda maupun uang yang dapat memudahkan serta memperlancar pelaksanaan suatu usaha tertentu.

3 Persepsi

Persepsi merupakan proses diterimanya rangsangan melalui panca indra yang didahului oleh perhatian (attention) sehingga individu sadar tentang sesuatu yang ada di dalam maupun di luar dirinya.

4 Emosi

Emosi adalah manifestasi perasaan atau efek karena di sertai banyak komponen fisiologi, biasanya berlangsung tidak lama.

5 Motivasi

Motivasi adalah suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan sesuatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu.

2.4.4 Pengukuran Tindakan

Fatina (2018), mengukur perilaku terbuka, praktik atau tindakan, relatif lebih mudah bila dibandingkan dengan mengukur perilaku tertutup (pengetahuan dan sikap). Praktek atau tindakan mudah diamati secara langsung, mengukur perilaku terbuka atau praktik dapat dilakukan dengan dua metode yakni :

1. Langsung

Mengukur perilaku terbuka secara langsung, berarti peneliti langsung mengamati dan mengobsevasi perilaku subjek yang diteliti. Untuk memudahkan pengamatan, maka hal yang akan diamati tersebut dituangkan atau dibuat lembar titik dan checklist.

2. Tidak langsung

Pengukuran perilaku secara tidak langsung ini berarti penelliti tidak secara langsung mengamati perilaku orang yang diteliti (responden).

Oleh sebab itu metode pengukuran secara tidak langsung ini dapat dilakukan dengan berbagai cara yakni :

a. Metode mengingat kembali atau “*recall*”

Metode “*recall*” ini dilakukan dengan cara responden atau subjek peneliti diminta untuk mengingat kembali (*recall*) terhadap perilaku atau tindakan beberapa waktu yang lalu. Lamanya waktu yang diminta untuk diingat responden, berbeda beda. Batas waktu mengingat diserahkan pada peneliti yang bersangkutan.

b. Melalui orang ketiga atau orang lain yang “dekat” dengan responden.

Pengukuran perilaku terhadap seseorang atau responden dilakukan oleh orang yang terdekat dengan responden yang diteliti.

c. Melalui “indikator” hasil perilaku responden

Pengukuran ini dilakukan melalui indikator hasil perilaku orang yang diamati.

2.5 Cuci Tangan

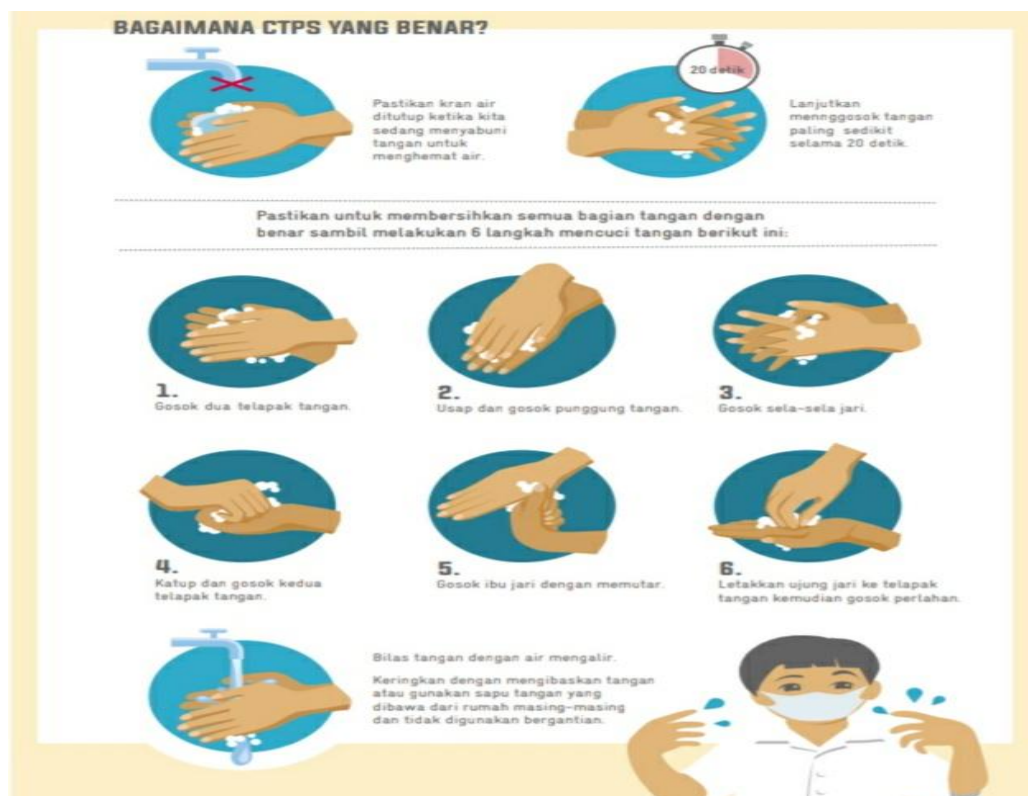
2.5.1 Pengertian Cuci Tangan

Cuci tangan adalah salah satu tindakan sanitasi dengan membersihkan tangan dan jari-jemari menggunakan air dan sabun untuk menjadi bersih. Mencuci tangan dengan sabun merupakan salah satu upaya pencegahan penyakit (Friani, 2019)

2.5.2 Langkah-Langkah Cuci Tangan

Supriyatno dkk (2021), cuci tangan pakai sabun yang baik dan benar adalah :

1. Gosok dua telapak tangan
2. Usap dan gosok punggung tangan
3. Gosok sela-sela jari
4. Katup dan gosok kedua telapak tangan
5. Gosok ibu jari dengan memutar
6. Letakkan ujung jari ke telapak tangan, kemudian gosok perlahan
7. Bilas tangan dengan air mengalir, lalu keringkan tangan menggunakan tisu atau sapu tangan



2.5.3 Waktu Untuk Cuci Tangan

Supriyatno dkk (2021), waktu yang tepat untuk cuci tangan yaitu ;

1. Sebelum dan setelah makan
2. Setelah bersin dan batuk
3. Setelah bermain di luar ruangan atau di dalam ruangan
4. Setelah Buang Air Besar (BAB)
5. Setelah membersihkan lingkungan rumah/sekolah
6. Setelah memegang hewan peliharaan

2.5.4 Manfaat Cuci Tangan

Maryunani (2013), manfaat cuci tangan yaitu;

- a. Cuci tangan sangat berguna untuk membunuh kuman penyakit yang ada di tangan.
- b. Untuk mencegah penularan penyakit seperti diare, typhus, penyakit kulit, infeksi saluran pernafasan akut (ISPA), atau (*Severe Acute Respiratory Syndrome*).
- c. Dengan mencuci tangan, maka tangan menjadi bersih dan bebas dari kuman.

2.5.5 Prinsip-Prinsip Penting Tentang Cuci Tangan Pakai Sabun

1. Mencuci tangan dengan air saja tidaklah cukup untuk mematikan kuman penyebab penyakit
2. Mencuci tangan dengan sabun dan air bersih mengalir adalah cara yang paling hemat biaya untuk melindungi kita dari penyakit menular, termasuk COVID-19

3. Mencuci tangan pakai sabun minimal 40-60 detik dan dengan mengikuti semua langkah yang dianjurkan terbukti efektif mematikan kuman penyakit

4. Mencuci tangan pakai sabun dapat efektif bila tersedia sarana CTPS, dilakukan pada waktu-waktu penting, dan dilakukan dengan cara benar.

2.5.6 Penyakit Yang Dapat Dicegah Dengan Cuci Tangan Pakai Sabun

Kemenkes RI (2019), penyakit-penyakit yang dapat dicegah dengan cuci tangan pakai sabun yaitu :

1. Infeksi Saluran Pernapasan

Infeksi Saluran Pernapasan adalah penyebab kematian utama untuk anak-anak. Mencuci tangan dengan sabun mengurangi angka infeksi saluran pernapasan ini dengan dua langkah, yaitu dengan melepaskan patogen-patogen pernapasan yang terdapat pada tangan dan permukaan telapak tangan, dan dengan menghilangkan patogen (kuman penyakit) lainnya (terutama virus enteric) yang menjadi penyebab tidak hanya diare namun juga gejala penyakit pernapasan lainnya.

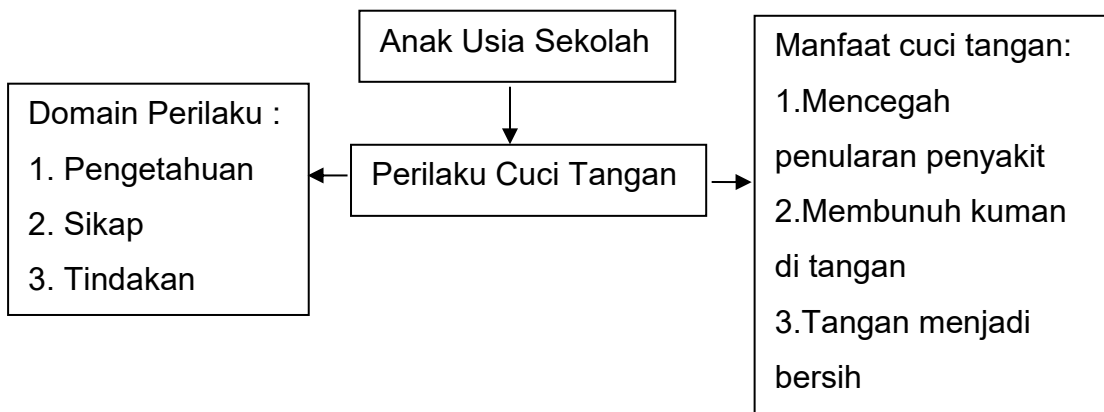
2. Diare

Penyakit diare menjadi penyebab kematian kedua yang paling umum untuk anak-anak. Penyakit diare seringkali diasosiasikan dengan keadaan air, namun secara akurat sebenarnya harus diperhatikan juga penanganan kotoran manusia seperti tinja dan air kencing, karena kuman kuman penyakit ini membuat manusia sakit ketika mereka masuk mulut melalui tangan yang telah menyentuh tinja, air minum yang terkontaminasi, makanan mentah, dan peralatan makan yang tidak dicuci terlebih dahulu atau terkontaminasi akan tempat makanan yang kotor.

3. Infeksi Cacing

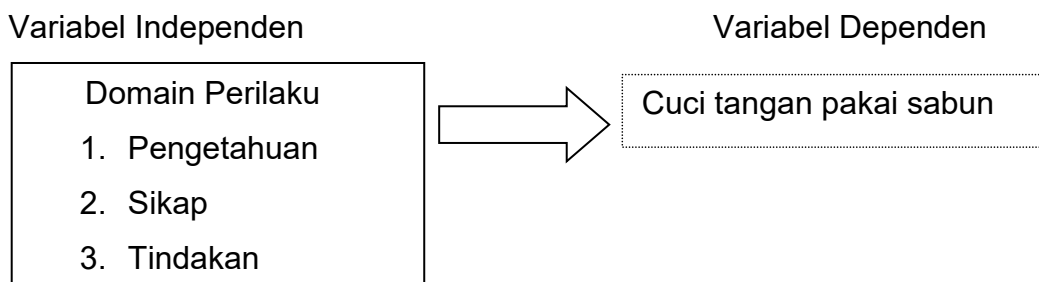
Termasuk didalamnya infeksi mata dan penyakit kulit. Penelitian telah membuktikan bahwa selain diare dan saluran pernapasan penggunaan sabun dalam mencuci tangan dapat mengurangi kejadian penyakit kulit : infeksi mata seperti trakoma, dan cacingan khususnya untuk *ascariasis* dan *trichuriasis*.

2.6 Kerangka Teori



2.7 Kerangka Konsep

Kerangka konsep penelitian ini bertujuan untuk memperlihatkan bagaimana gambaran perilaku tentang cuci tangan pakai sabun pada siswa SDN 050777 Pangkalan Susu. Dari teori, yang mempengaruhi perilaku cuci tangan pakai sabun tersebut yang menjadi variabel independen dan variabel dependen sesuai dengan tujuan khusus dari penelitian ini, adalah :



Variabel Independen (Bebas) : Pengetahuan, Sikap, Tindakan

Variabel Dependen (Terikat) : Cuci tangan pakai sabun

2.8 Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
1	Pengetahuan	Pemahaman responden tentang cuci tangan pakai sabun	Kuisisioner	1. Baik : 76%-100% (Benar menjawab 8-10 soal) 2. Cukup : 56%-76% (Benar menjawab 6-7 soal) 3. Kurang : <55% (Benar menjawab <5 soal)	Ordinal
2	Sikap	Tanggapan dan penilaian responden tentang cuci tangan yang benar, yang diukur dengan menggunakan skala	Kuisisioner	1. Positif : (nilainya 31-50) 2. Negatif : (nilainya 0-30)	Ordinal
3	Tindakan	Kegiatan atau aktivitas yang	Kuisisioner	1. Dilakukan : (nilainya 50 -	Nominal