

**PENGARUH MEDIA KOMIK KREASI TERHADAP PERILAKU HIDUP
BERSIH DAN SEHAT ANAK**

SKRIPSI



Oleh :

Wijayanti
14.0305.0004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

**PENGARUH MEDIA KOMIK KREASI TERHADAP PERILAKU HIDUP
BERSIH DAN SEHAT ANAK**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :

Wijayanti
14.0305.0004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

PERSETUJUAN
PENGARUH MEDIA KOMIK KREASI TERHADAP PERILAKU HIDUP
BERSIH DAN SEHAT ANAK

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :
Wijayanti
NPM 14.0305.0004

Dosen Pembimbing I

Dr. Riiana Mashar, M.Si.,Psi
NIK. 037408185

Magelang, 4 Juni 2018
Dosen Pembimbing II

M. A Noviudin Pritama, M.Pd
NIK. 128806104

PENGESAHAN
PENGARUH MEDIA KOMIK KREASI TERHADAP
PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT ANAK

Oleh
Wijayanti
14.0305.0004

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji:
Hari : Senin
Tanggal : 6 Agustus 2018

Tim Penguji Skripsi :

1. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi. (Ketua/Anggota)
2. M. A Noviudin Pritama, M.Pd. (Sekretaris/ Anggota)
3. Drs. Subiyanto, M.Pd. (Anggota)
4. Ari Suryawan, M.Pd. (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan FKIP

Drs. Tawil, M.Pd.,Kons.
NIP. 19570108 198103 1 003

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Wijayanti
N.P.M : 14.0305.0004
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Media Komik Kreasi Terhadap Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Anak

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiatsi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 4 Juni 2018

Yang Membuat Pernyataan



Wijayanti
NPM. 14.0305.0004

MOTTO

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia.”
(HR. Ahmad, ath-Thabrani, ad-Daruqutni)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur atas kehadiran Allah SWT, skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Orang tuaku Bapak Mulyadi dan Ibu Rubaingah serta suamiku tercinta Zanu Rahmat Priharudi dan anakku tersayang Ranaa Putri Priharudi yang selalu mendukung dan mendoakan keberhasilanku.
2. Teman-temanku tercinta, Dewi Sulistyaningsih, Evik Priharlina dan Milati Azka yang selalu menemani dalam menyelesaikan skripsiku.
3. Almamaterku tercinta, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang.

PENGARUH MEDIA KOMIK KREASI TERHADAP PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT ANAK

Wijayanti

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media komik kreasi terhadap perilaku hidup bersih dan sehat anak pada siswa kelas lima B Sekolah Dasar Negeri Sumberarum 1, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah desain penelitian *PreExperimental One Grup Pretest And Posttest Design*. Variabel bebas penelitian yaitu media komik kreasi dan variabel terikat yaitu perilaku hidup bersih dan sehat anak. Subjek penelitian adalah siswa kelas lima B SD Negeri Sumberarum 1 yang berjumlah 20 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik total sampling. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Uji instrumen menggunakan uji validasi dan uji reliabilitas. Sedangkan analisis data penelitian menggunakan Uji Non Parametrik dengan *Uji Wilcoxon*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media komik kreasi berpengaruh terhadap perilaku hidup bersih dan sehat anak. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata *posttest* setelah diberikan perlakuan menggunakan media komik kreasi dibandingkan nilai rata-rata *pretest*. Uji hipotesis diperoleh *Asymp. Sig. (2-tailed)* adalah $0,000 < 0,05$ dan Z skor sebesar -3,924 sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik kreasi berpengaruh terhadap perilaku hidup bersih dan sehat anak.

Kata Kunci: Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Anak, Media Komik Kreasi

THE EFFECT OF COMIC MEDIA CREATIONS ON CHILDREN'S HEALTHY AND CLEAN LIFE BEHAVIOR

Wijayanti

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of media comic creations to the increase children's healthy and clean life behavior in grade 5th B students of Sumberarum 1 State Elementary School, Tempuran District, Magelang Regency.

The research design used Pre Experimental Design. The independent variable of the research was media comic creations and the dependent variable was children's healthy and clean life behavior. The subjects of the study were 20 students of Grade 5th B of SD Negeri Sumberarum 1. Sampling technique used total sampling technique. Data collection technique used in this research was test. Test the instrument using validation test and reliability test. While the analysis of research data using Non Parametric Test with Wilcoxon Test.

The results of this study indicate that media comic creations has an effect on the increase children's healthy and clean life behavior. This is evidenced by the increase in posttest average value after being given treatment using comic creations compared to the pretest average. Based on the analysis obtained significant value 0.000. Sig value. $0.000 < 0,05$ and Z score is -3,924 can be concluded that media comic creations influence to increase childrens's healthy and clean life behavior.

Keywords: Children's healthy and clean life behavior , Media Comic Creations

KATA PENGANTAR

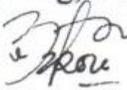
Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT telah memberikan segala rahmat, taufik, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Penyelesaian laporan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terimakasih kepada semua pihak, yaitu:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memfasilitasi pendidikan.
2. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah menyetujui penelitian.
3. Rasidi, M.Pd selaku Ka. Program Studi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memfasilitasi penelitian.
4. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi selaku pembimbing I dan M. A Noviudin Pritama, M.Pd selaku pembimbing II yang telah membimbing dari awal sampai akhir sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Unaryo, S.Pd. SD selaku Kepala sekolah SD Negeri Sumberarum 1 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang.
6. Segenap Dosen beserta staf FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.
7. Teman-temanku dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca semuanya, Amin.

Magelang, 4 Juni 2018


Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

| | |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENEGASAN | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iv |
| HALAMAN PERNYATAAN | v |
| HALAMAN MOTTO | vi |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | vii |
| ABSTRAKSI | viii |
| ABSTRACK | ix |
| KATA PENGANTAR | x |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xv |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 5 |
| C. Pembatasan Masalah | 6 |
| D. Rumusan Masalah..... | 7 |
| E. Tujuan Penelitian | 7 |
| F. Manfaat Penelitian | 7 |
| | |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA..... | 9 |
| A. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Anak | 9 |
| B. Media Komik Kreasi | 15 |
| C. Pengaruh Media Komik Kreasi Terhadap Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Anak | 23 |
| D. Penelitian yang Relevan..... | 25 |
| E. Kerangka Pemikiran | 26 |
| F. Hipotesis Penelitian | 28 |
| | |
| BAB III METODE PENELITIAN | 29 |
| A. Rancangan Penelitian | 29 |
| B. Identifikasi Variabel Penelitian | 30 |
| C. Definisi Operasional Variabel | 30 |
| D. Subjek Penelitian | 31 |
| E. Metode Pengumpulan Data | 32 |
| F. Instrument Penelitian | 33 |
| G. Validitas dan Reliabilitas | 36 |
| H. Prosedur Penelitian | 39 |
| I. Metode Analisis Data | 43 |

| | Halaman |
|--|---------|
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 45 |
| A. Hasil Penelitian | 45 |
| B. Pembahasan | 51 |
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN | 57 |
| A. Simpulan..... | 57 |
| B. Saran | 58 |
| Daftar Pustaka | 59 |
| Lampiran..... | 61 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|--|---------|
| Tabel 1 Rancangan Penelitian | 30 |
| Tabel 2 Indikator dan Sub Indikator Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Anak | 34 |
| Tabel 3 Kisi-kisi Instrument Penelitian Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Anak | 35 |
| Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas | 39 |
| Tabel 5 Penilaian Aspek Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Anak | 41 |
| Tabel 6 Hasil Pretest Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Anak | 45 |
| Tabel 7 Hasil Posttest Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Anak | 47 |
| Tabel 8 Hasil Deskripsi Statistik | 47 |
| Tabel 9 Hasil Uji Hipotesis Non Parametrik Wilcoxon | 48 |
| Tabel 10 Hasil Uji Statistik Probabilitas | 50 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|----------------------------------|---------|
| Gambar 1 Kerangka Berpikir | 27 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|--|---------|
| Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian | 62 |
| Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian | 63 |
| Lampiran 3 Validasi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 64 |
| Lampiran 4 Lembar Validasi..... | 76 |
| Lampiran 5 Daftar Nama Siswa | 82 |
| Lampiran 6 Indikator dan Sub Indikator Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Anak..... | 83 |
| Lampiran 7 Kisi-kisi Instrument Penelitian Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Anak | 84 |
| Lampiran 8 Media Komik Kreasi..... | 85 |
| Lampiran 9 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Sebelum Validasi..... | 88 |
| Lampiran 10 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Setelah Validasi | 91 |
| Lampiran 11 Hasil Nilai <i>Pretest</i> | 95 |
| Lampiran 12 Hasil Nilai <i>Posttest</i> | 96 |
| Lampiran 13 Hasil Uji Validasi dan Reliabilitas Soal | 97 |
| Lampiran 14 Hasil Analisis Deskriptif Variabel Penelitian..... | 99 |
| Lampiran 15 Hasil Uji Hipotesis <i>Wilcoxon</i> | 100 |
| Lampiran 16 Dokumentasi Penelitian | 101 |
| Lampiran 17 Proses Bimbingan Penulisan Skripsi..... | 102 |
| Lampiran 18 Hasil Nilai pretest terendah | 111 |
| Lampiran 19 Hasil Nilai pretest tertinggi..... | 113 |
| Lampiran 20 Hasil Nilai posttest terendah..... | 115 |
| Lampiran 21 Hasil Nilai posttest tertinggi | 117 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kesehatan adalah keadaan badan dan jiwa yang baik pada diri seseorang sehingga dapat memenuhi tugas dan fungsinya (Maryunani 2013:50). Derajat kesehatan anak pada saat ini belum dapat dikatakan baik, khususnya pada anak usia sekolah yang belum menyadari tentang pentingnya kesadaran dan pemahaman tentang perilaku hidup bersih dan sehat dalam kehidupan mereka sehari-hari. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian *London School of Hygiene dan Tropical Medicine* (LSHTM) yang menunjukkan dua dari tiga (76.6%) anak usia Sekolah Dasar (5-15 tahun) mengalami sakit harian setiap dua bulan sekali. Selain itu, menurut *Bangkapos.com* bulan April tahun 2018 diberitakan bahwa masalah perilaku hidup bersih dan sehat dan lingkungan sekolah diantaranya meliputi cacingan pada siswa SD sebesar 18,7 %, perilaku cuci tangan dengan sabun yang benar sebesar 17,2 %, kasus kejadian luar biasa keracunan makanan di sekolah pada tahun 2015 sebanyak 2.959 kasus. Berdasarkan data tersebut bisa disimpulkan bahwa perilaku hidup bersih dan sehat anak di Sekolah Dasar masih sangat rendah.

Peningkatan derajat kualitas hidup anak salah satunya ditentukan oleh penanaman perilaku yang memperhatikan kesehatan yaitu penanaman perilaku hidup bersih dan sehat. Penanaman perilaku hidup bersih dan sehat salah satunya bisa dilakukan di sekolah. Perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah adalah sekumpulan perilaku yang dipraktikkan oleh peserta didik, guru dan

masyarakat lingkungan sekolah atas dasar kesadaran sebagai hasil pembelajaran, sehingga secara mandiri mampu mencegah penyakit, meningkatkan kesehatannya, serta berperan aktif dalam mewujudkan lingkungan sehat. Dalam penelitian ini perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah difokuskan untuk peserta didik, yaitu anak kelas 5B SD Negeri Sumberarum 1.

Hasil studi pendahuluan melalui wawancara pada siswa kelas 5B di SD Negeri Sumberarum 1 Kabupaten Magelang yang berjumlah 20 siswa didapatkan 17 siswa mengungkapkan tidak pernah mencuci tangan sebelum makan dan sesudah bermain karena malas. 18 siswa tidak menggosok gigi sebelum tidur. 15 siswa lebih suka bermain handphone dan menonton televisi daripada berolah raga. 20 siswa suka jajan sembarangan di sekolah. 20 siswa jarang menimbang berat badan dan mengukur tinggi badan tiap 6 bulan. 12 anak suka membuang sampah tidak pada tempatnya.

Selama ini sebagian besar guru dan orang tua sudah berusaha semaksimal mungkin untuk mengingatkan anak-anak untuk berperilaku hidup bersih dan sehat. Dari hasil wawancara dengan anak-anak kelas 5B di sekolah, mereka mengungkapkan sudah cukup sering diingatkan oleh orang tua mereka untuk berperilaku hidup bersih dan sehat, akan tetapi mereka hanya diingatkan saja dan belum diberikan contoh yang nyata untuk berperilaku hidup bersih dan sehat di rumah mereka masing-masing. Dan untuk di sekolah, sebagian besar guru sudah selalu mengingatkan anak-anak untuk berperilaku hidup bersih dan sehat di sekolah, bahkan setiap kali amanat di upacara bendera hari

senin, selalu diingatkan untuk menjaga kebersihan diri dan lingkungan di sekolah, bahkan untuk membiasakan anak-anak untuk mencuci tangan, di setiap depan kelas masing-masing dipasang tempat cuci tangan. Hanya saja guru belum rutin memberikan contoh untuk berperilaku hidup bersih dan sehat di sekolah.

Peran guru dan orang tua di atas yang sering mengingatkan anak ternyata belum cukup untuk mengubah perilaku hidup bersih dan anak. Mengingatkan saja ternyata tidak cukup berhasil dalam mengubah perilaku anak. Dibutuhkan cara lain yang bisa digunakan untuk meningkatkan perilaku anak yaitu salah satunya dengan memberikan contoh dengan media yang menarik sesuai usia anak. Anak-anak biasanya mempunyai tokoh idola yang bisa ia tiru perilakunya. Dalam hal ini seorang guru bisa menggambar tokoh-tokoh kartun yang berperilaku hidup bersih dan sehat. Dengan begitu diharapkan anak-anak dapat mencontoh perilaku tokoh kartun tersebut untuk berperilaku hidup bersih dan sehat. Perilaku tokoh kartun tersebut bisa diwujudkan dalam bentuk sebuah komik pembelajaran yang menjadi media bacaan yang menarik untuk anak usia SD. Media bacaan yang sesuai dengan tahap perkembangan usia anak terutama anak usia sekolah dasar adalah bacaan yang bergambar dan divisualisasikan dalam bentuk realistik maupun kartun (Daryanto, 2013:128). Media bacaan yang bergambar ini salah satunya adalah media komik. Media komik ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak SD. Mediawati (2011 : 63) menjelaskan bahwa komik adalah media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala

usia, karena memiliki kelebihan, yaitu mudah untuk dipahami. Gambar yang sederhana ditambah dengan kata-kata dalam bahasa sehari-hari membuat komik dapat dibaca oleh semua orang. Media komik untuk pembelajaran ini bisa dibuat sendiri oleh guru yang bersangkutan. Dengan sedikit mengembangkan ide dan kreasi sendiri, maka sebuah komik bisa dengan mudah untuk dibuat oleh siapa saja tak terkecuali oleh guru-guru SD yang ingin menggunakan komik sebagai media pembelajaran. Dengan ide dan kreasi sendiri dalam membuat komik maka akan terciptalah sebuah media komik kreasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan media komik kreasi yang dibuat sendiri oleh guru maka isi dari komik akan disesuaikan dengan maksud dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh guru tersebut sehingga diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal yang dalam hal ini adalah pembelajaran tentang perilaku hidup bersih dan sehat anak.

Selain dari hasil wawancara dan observasi mengenai masalah kebiasaan hidup tidak sehat pada siswa kelas 5B di SD Negeri Sumberarum 1 Kabupaten Magelang, ditemukan juga sebuah budaya literasi sekolah yang sedang digalakkan di SD tersebut saat ini. Budaya literasi sekolah yang dilakukan adalah sebuah pembiasaan membaca selama 15 menit sebelum pembelajaran dimulai. Jenis buku yang dibaca beraneka ragam dan harus disesuaikan dengan usia anak.

Berdasarkan masalah dan budaya literasi yang didapatkan dari hasil studi pendahuluan pada siswa kelas 5B di SD Negeri Sumberarum 1 melalui

wawancara dan observasi di atas, maka peneliti ingin melakukan penyusunan skripsi melalui sebuah media bacaan yang sesuai dengan usia anak yaitu berupa komik kreasi yang berisi tentang ajakan untuk berperilaku hidup bersih dan sehat. Media komik kreasi ini akan dibaca oleh anak di setiap pembiasaan literasi yaitu budaya membaca selama 15 menit sebelum pembelajaran dimulai. Peneliti berharap dengan adanya komik kreasi ini maka akan berpengaruh terhadap perilaku hidup bersih dan sehat anak sejak dini. Penelitian ini dilakukan di kelas 5B SD Negeri Sumberarum 1 Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2017/2018.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, yaitu hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada siswa kelas 5B di SD Negeri Sumberarum 1 Kabupaten Magelang telah ditemukan beberapa permasalahan perilaku hidup tidak sehat anak sebagai berikut:

1. Sebagian besar siswa tidak pernah mencuci tangan sebelum makan atau sesudah bermain.
2. Sebagian besar siswa tidak menggosok gigi sebelum tidur.
3. Sebagian besar siswa suka jajan sembarangan.
4. Sebagian besar siswa lebih suka bermain handphone atau menonton televisi daripada berolahraga.
5. Sebagian besar siswa tidak pernah menimbang berat badan dan tinggi badan setiap 6 bulan.
6. Sebagian besar siswa suka membuang sampah sembarangan.

7. Orang tua sudah sering mengingatkan anak untuk berperilaku hidup bersih dan sehat di rumah.
8. Orang tua belum memberikan contoh yang nyata sehari-hari tentang berperilaku hidup bersih dan sehat.
9. Guru sudah selalu mengingatkan anak untuk berperilaku hidup bersih dan sehat di sekolah.
10. Sekolah sudah menyediakan tempat cuci tangan di depan kelas masing-masing.
11. Guru belum rutin memberikan contoh untuk berperilaku hidup bersih dan sehat di sekolah.

C. Pembatasan Masalah

Seperti diuraikan di atas, berbagai permasalahan perilaku hidup tidak sehat anak sangatlah banyak. Padahal dalam waktu yang sama, penulis memiliki sejumlah keterbatasan. Menyadari kondisi tersebut dan sesuai dengan kaidah keilmuan, maka permasalahan penelitian ini dibatasi hanya pada perilaku siswa yang tidak pernah mencuci tangan sebelum makan dan sesudah bermain, perilaku siswa yang suka jajan sembarangan, perilaku siswa yang lebih suka bermain handphone atau menonton televisi daripada berolahraga, dan perilaku siswa yang suka membuang sampah sembarangan.

D. Rumusan Masalah

Bertitik tolak pada permasalahan yang timbul maka untuk mempermudah dalam penulisan dirumuskan permasalahan yaitu: Bagaimana pengaruh media komik kreasi terhadap perilaku hidup bersih dan sehat pada siswa kelas 5B di SD Negeri Sumberarum 1?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media komik kreasi terhadap perilaku hidup bersih dan sehat anak. Penelitian ini pada siswa kelas 5B SD Negeri Sumberarum 1.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini didasarkan pada manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumbangan yang berupa wacana keilmuan dalam mengembangkan ilmu-ilmu kependidikan pada khususnya pendidikan Sekolah Dasar. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan penelitian yang relevan untuk penelitian sejenis.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangan secara praktis di dunia pendidikan atau dapat menjadi masukan bagi kepala sekolah, guru, peneliti dan siswa khususnya di SD Negeri Sumberarum 1 Kabupaten Magelang.

- a. Manfaat bagi kepala sekolah
 - 1) Bisa lebih memotivasi para guru untuk lebih mengembangkan ide-ide yang dimilikinya dan berinovasi dalam membuat media.
 - 2) Kepala sekolah bisa memfasilitasi guru dengan media- media baru dan menarik untuk membantu kerja mereka.
- b. Manfaat bagi guru

Memotivasi guru untuk terus berusaha meningkatkan pengetahuan untuk mencari media-media baru untuk membuat pembelajaran lebih menarik.
- c. Manfaat bagi peserta didik
 - 1) Dengan menggunakan media komik kreasi dalam kegiatan literasi sekolah, maka diharapkan peserta didik akan lebih tertarik dalam meningkatkan perilaku hidup bersih dan sehat sejak dini.
 - 2) Dengan menggunakan media komik kreasi, maka diharapkan perilaku hidup bersih dan sehat anak akan meningkat.
 - 3) Dengan menggunakan media komik kreasi dalam kegiatan literasi diharapkan peserta didik lebih mudah paham akan perilaku hidup bersih dan sehat.
- d. Peneliti, sebagai pengalaman dan kajian untuk mengembangkan media bagi peserta didik, dan bahan pengalaman untuk menjadi guru yang profesional.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Anak

1. Pengertian Perilaku Hidup Bersih dan Sehat

Perilaku adalah perbuatan atau tindakan dan perkataan seseorang yang sifatnya dapat diamati, digambarkan dan dicatat oleh orang lain ataupun orang yang melakukannya. Sedangkan menurut Sulastridkk (2014 : 103), perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah adalah sekumpulan perilaku yang dipraktikkan oleh peserta didik, guru dan masyarakat atas dasar kesadaran sebagai hasil pembelajaran sehingga secara mandiri mampu mencegah penyakit, meningkatkan kesehatannya, serta berperan aktif dalam mewujudkan lingkungan sehat.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah adalah sekumpulan perbuatan dan perkataan yang dipraktikkan oleh peserta didik untuk dapat menolong dirinya sendiri di bidang kesehatan dan berperan aktif dalam kegiatan-kegiatan kesehatan di lingkungan sekolah.

2. Indikator Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di Sekolah

Menurut Maryunani (2013:151) beberapa indikator yang dipakai sebagai ukuran untuk menilai perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah antara lain:

- a. Mencuci tangan dengan air yang mengalir dan menggunakan sabun.
- b. Mengonsumsi jajanan sehat di kantin sekolah, karena lebih terjamin kebersihannya.

- c. Menggunakan jamban yang bersih dan sehat, serta menjaga kebersihan jamban.
 - d. Olahraga dan aktivitas fisik yang teratur dan terukur, sehingga meningkatkan kebugaran dan kesehatan peserta didik.
 - e. Memberantas jentik nyamuk di sekolah secara rutin.
 - f. Tidak merokok di sekolah.
 - g. Menimbang berat badan dan mengukur tinggi badan peserta didik setiap 6 bulan untuk memantau pertumbuhan peserta didik.
 - h. Membuang sampah pada tempatnya.
3. Penyebab rendahnya atau menurunnya pelaksanaan perilaku hidup bersih dan sehat antara lain:
- a. Faktor perilaku dan non perilaku fisik.
 - b. Faktor sosial ekonomi
 - c. Faktor teknis
 - d. Faktor geografi
 - e. Faktor kurangnya upaya promotif tentang kesehatan khususnya mengenai perilaku hidup bersih dan sehat dari puskesmas dan instansi kesehatan lain seperti puskesmas.

4. Beberapa manfaat pembinaan perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah antara lain:
 - a. Terciptanya sekolah yang bersih dan sehat sehingga siswa, guru dan masyarakat lingkungan sekolah terlindungi dari berbagai gangguan dan ancaman penyakit.
 - b. Meningkatkan semangat proses belajar mengajar yang berdampak pada prestasi belajar siswa.
 - c. Citra sekolah sebagai institusi pendidikan semakin meningkat sehingga mampu menarik minat orang tua.
 - d. Meningkatkan citra pemerintah daerah di bidang pendidikan.
 - e. Menjadi percontohan sekolah sehat bagi daerah lain.
5. Langkah-langkah pembinaan perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah antara lain:
 - a. Analisis situasi.
 - 1) Penentu kebijakan / pimpinan di sekolah melakukan pengkajian ulang tentang ada tidaknya kebijakan tentang perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah serta bagaimana sikap dan perilaku siswa terhadap kebijakan perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah.
 - 2) Kajian ini untuk memperoleh data sebagai dasar membuat kebijakan.
 - b. Pembentukan kelompok kerja.

Pihak pimpinan sekolah mengajak bicara /berdialog dengan guru, komite sekolah tentang :

- 1) Maksud, tujuan dan manfaat penerapan perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah.
 - 2) Membahas rencana kebijakan tentang penerapan perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah.
 - 3) Meminta masukan tentang penerapan perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah, antisipasi kendala sekaligus alternatif solusi.
 - 4) Menetapkan penanggung jawab perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah dan mekanisme pengawasannya.
 - 5) Membahas cara sosialisasi yang efektif bagi siswa, warga sekolah dan masyarakat sekolah.
 - 6) Pimpinan sekolah membentuk kelompok kerja penyusunan kebijakan perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah.
- c. Pembuatan kebijakan perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah. Kelompok kerja membuat kebijakan jelas, tujuan dan cara melaksanakannya.
- d. Penyiapan infrastruktur. Membuat surat keputusan antara lain tentang :
- 1) Penanggung jawab dan pengawas perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah.
 - 2) Instrumen pengawasan materi sosialisasi penerapan perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah.
 - 3) Pembuatan dan penempatan pesan di tempat-tempat strategis di sekolah.

- 4) Pelatihan bagi pengelola perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah.
- e. Sosialisasi penerapan perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah.
- 1) Sosialisasi penerapan perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah di lingkungan internal.
 - 2) Sosialisasi tugas dan penanggung jawab perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah.
- f. Penerapan perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah.
- 1) Menanamkan nilai-nilai untuk berperilaku hidup bersih dan sehat kepada siswa yang dilakukan di luar jam pelajaran biasa
 - 2) Menanamkan nilai-nilai untuk berperilaku hidup bersih dan sehat kepada siswa sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
 - 3) Kerja bakti dan lomba kebersihan kelas.
 - 4) Aktivitas kader kesehatan sekolah / dokter kecil.
 - 5) Pemeriksaan kualitas air secara sederhana.
 - 6) Pemeliharaan jamban sekolah.
 - 7) Pemeriksaan jentik nyamuk di sekolah.
 - 8) Gerakan cuci tangan yang baik dan benar.
 - 9) Pembudayaan olahraga yang teratur dan terukur.
 - 10) Bimbingan hidup bersih dan sehat melalui konseling.
 - 11) Kegiatan penyuluhan dan latihan keterampilan dengan melibatkan peran aktif siswa, guru dan orang tua.

- g. Pemantauan dan evaluasi.
 - 1) Lakukan pemantauan dan evaluasi secara periodik tentang kebijakan yang telah dilaksanakan.
 - 2) Minta pendapat penanggung jawab perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah dan lakukan kajian terhadap masalah yang ditemukan.
 - 3) Putuskan apakah perlu penyesuaian terhadap kebijakan.
- 6. Alasan pentingnya perilaku hidup bersih dan sehat untuk anak usia sekolah antara lain:
 - a. Anak usia sekolah termasuk kelompok masyarakat yang mempunyai resiko tinggi.
 - b. Anak usia sekolah adalah waktu yang paling tepat untuk menanamkan pengertian dan kebiasaan hidup sehat.
 - c. Anak sekolah merupakan kelompok terbesar dari golongan anak-anak, terutama di negara yang mengenal wajib belajar.
 - d. Sekolah adalah salah satu institusi masyarakat yang telah terorganisir secara baik.
 - e. Kesehatan anak usia sekolah akan menentukan kesehatan masyarakat dan bangsa di masa depan.

B. Media Komik Kreasi

1. Media

a. Pengertian Media

Menurut Hasnida (2015:33) menyatakan bahwa media merupakan berbagai jenis peralatan atau sarana untuk menyajikan pesan. Sedangkan menurut Barus dkk (2015:17) , media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media atau bahan adalah perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh ke dalam dunia pendidikan seperti ilmu cetak-mencetak, tingkah laku, komunikasi, dan laju perkembangan teknologi elektronik, media dalam televisi, internet, film bingkai, film rangkai, program radio, komputer, dan sebagainya, masing-masing dengan ciri-ciri dan kemampuannya sendiri. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan dan sebagai alat fisik yang dapat menyajikan pesan dengan cara merangsang siswa untuk belajar. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Penggunaan media bertujuan untuk mempermudah dan meningkatkan efisiensi proses pembelajaran di kelas (Sanaky 2013:5).

Berdasarkan berbagai pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat fisik dalam proses belajar mengajar antara guru dan peserta didiknya yang digunakan untuk menyajikan pesan. Penggunaan media bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan memudahkan para siswa dalam menyerap, memahami, ataupun menguasai materi pelajaran yang diterimanya.

b. Manfaat Media

Menurut Susilana dkk (2009:9) secara umum media mempunyai berbagai manfaat yaitu:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

c. Fungsi Media

Menurut Arsyad (2017:20), fungsi media antara lain:

- 1) Fungsi *atensi* yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual.

- 2) Fungsi *afektif* yaitu dapat menggugah emosi dan sikap siswa .
- 3) Fungsi *kognitif* yaitu memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi *kompensatoris* yaitu membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

d. Kelompok Media

Menurut Susilana dkk (2009:14), Media dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok, diantaranya adalah:

- 1) Kelompok Satu
 - a) Media Grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide, atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol atau gambar. Misalnya: grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, papan flannel, dan *bullet board*.
 - b) Media Bahan Cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan atau printing. Misalnya: buku teks, modul, dan bahan pengajaran terprogram.
 - c) Media Gambar Diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Jenis gambar ini adalah foto.

2) Kelompok Kedua

Kelompok kedua ini adalah media proyeksi diam yaitu media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsure gerakan. Jenis media ini diantaranya : OHP/OHT, *Opaque Projector*, Slide, dan film strip.

3) Kelompok Ketiga

Kelompok ketiga ini adalah media audio yaitu media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan *sound effect*. Jenis media ini diantaranya adalah radio, dan alat perekam pita magnetik.

4) Kelompok Keempat

Kelompok keempat ini adalah media audio visual diam yaitu media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak. Jenis media ini antara lain media *sound slide* (slide suara), film strip bersuara, dan halaman bersuara.

5) Kelompok Kelima

Kelompok kelima ini adalah film yang disebut juga gambar hidup, yaitu serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan

diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film merupakan media yang menyajikan pesan audio visual dan gerak. Oleh karenanya, film memberikan kesan yang impresif bagi pemirsanya. Ada beberapa jenis film, diantaranya film bisu, film bersuara, dan film gelang yang ujungnya saling bersambungan dan proyeksinya tidak memerlukan penggelapan ruangan.

6) Kelompok Keenam

Kelompok keenam adalah televisi yaitu media yang dapat menampilkan pesan secara audiovisual dan gerak (sama dengan film). Jenis media televisi ini diantaranya adalah televisi terbuka, televisi siaran terbatas, dan video *cassette recorder*.

7) Kelompok Ketujuh

Kelompok ketujuh ini adalah multimedia yaitu suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket. Contohnya suatu modul belajar yang terdiri dari bahan cetak, bahan audio, dan bahan audiovisual.

2. Media Komik Kreasi

a. Pengertian Media Komik Kreasi

Menurut Daryanto (2013:127) menyatakan bahwa komik adalah bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2010:64) menyatakan bahwa komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Komik merupakan media yang unik. Selanjutnya menurut Mediawati (2011:63) menjelaskan bahwa komik adalah media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan, yaitu mudah dipahami. Gambar yang sederhana ditambah kata-kata dalam bahasa sehari-hari membuat komik dapat dibaca oleh semua orang. Menurut Poerwadarminta (2007:619), kreasi adalah hasil buah pikiran atau kecerdasan manusia. Media komik kreasi merupakan media sederhana yang dibuat oleh seseorang dalam hal ini dibuat oleh seorang guru. Media ini berbentuk persegi panjang seperti buku yang berisi lembaran-lembaran kertas hvs yang dijadikan satu. Jumlah lembarannya ada 18 lembar sudah termasuk sampul. Setiap lembarannya berisi gambar dan tulisan yang digambar dan ditulis bolak-balik. Gambar dan tulisan digambar dengan menggunakan pensil yang dipertebal dengan spidol dan diwarnai dengan menggunakan pensil warna. Gambar di scan, tulisan diketik selanjutnya di print dan dijilid menjadi buku komik.

Berdasarkan berbagai pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media komik kreasi merupakan media gambar

yang menarik dan mudah dipahami hasil buah pikiran seorang guru berisi tentang perilaku hidup bersih dan sehat anak.

b. Prosedur Pembuatan Media Komik Kreasi

Menurut Subekti (2017: 104) menyatakan bahwa ada beberapa langkah dalam membuat gambar cerita atau komik, yaitu:

1) Persiapan Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang dipersiapkan dalam membuat komik kreasi ini adalah pensil, spidol, pensil warna, hvs, penggaris, dan penghapus.

2) Menentukan ide/gagasan/tema yang akan dibuat

Tema dalam membuat komik kreasi ini disesuaikan dengan indikator dan sub indikator angket perilaku hidup bersih dan sehat anak.

3) Menentukan karakter tokoh utamanya dan karakter dari tokoh pembantunya yang ada dalam cerita.

Dalam komik kreasi ini terdapat 4 tokoh dengan 4 sifat dan karakter yang berbeda.

4) Membuat alur cerita sederhana secara garis besar yang menggambarkan isi cerita, kemudian masing-masing bisa dikembangkan.

5) Mulai menggambar sesuai alur cerita yang telah dibuat.

Dalam menggambar media komik kreasi ini disesuaikan dengan alur cerita yang telah dibuat oleh guru . Guru menggambar media komik kreasi ini dengan kreasinya sendiri.

6) Mewarnai gambar

Gambar diwarnai secara manual dengan menggunakan pensil warna dan ditebalkan dengan spidol.

7) Menuliskan cerita di setiap gambar

Sebelum di print, gambar di scan terlebih dahulu kemudian cerita dituliskan dengan cara diketik di setiap gambarnya. Setelah di print diakhiri dengan penjilidan.

c. Kelebihan Komik

Menurut Daryanto (2013:128) menyatakan bahwa komik memiliki beberapa kelebihan diantaranya:

- 1) Siswa yang sering membaca komik akan berdampak pada kemampuan membaca dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak daripada siswa yang tidak menyukai komik.
- 2) Penyajian komik mengandung unsur visual dan cerita yang kuat.
- 3) Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai.
- 4) Siswa cenderung lebih menyukai buku yang bergambar seperti komik daripada buku teks yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik.

d. Fungsi Komik

Menurut Daryanto (2013:127) menyatakan bahwa pada awalnya komik diciptakan untuk kepentingan hiburan semata. Akan tetapi

karena begitu maraknya komik di masyarakat dan begitu tingginya kesukaan terhadap komik, maka hal tersebut mengilhami untuk dijadikannya komik sebagai media pembelajaran. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca dan memahami isi yang terkandung di dalam komik tersebut.

e. Kelemahan Media Komik

Menurut Novianti (2010 : 5), menyatakan bahwa media komik memiliki kelemahan, yaitu:

- 1) Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.
- 2) Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan ataupun tingkah laku yang kurang baik.

C. Pengaruh Media Komik Kreasi terhadap Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Anak

Perilaku hidup bersih dan sehat anak rendah, hal ini terbukti dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa kelas 5B SD Negeri Sumberarum 1, Kabupaten Magelang yang menunjukkan anak masih belum berperilaku hidup bersih dan sehat di sekolah. Agar perilaku hidup bersih dan sehat meningkat, perlu adanya pemberian contoh nyata dalam berperilaku hidup bersih dan sehat. Media bacaan merupakan salah satu cara untuk memberikan contoh nyata yang bisa digunakan untuk meningkatkan perilaku anak. Media bacaan yang bergambar ini salah satunya adalah media komik

kreasi. Menurut Rahmawati (2012 : 2) media yang paling berpengaruh terhadap perilaku anak adalah media komik. Komik bisa mempengaruhi perilaku yang baik maupun buruk tergantung dari isi dari komik tersebut. Media komik adalah media yang menarik bagi anak usia SD dan berisi hal-hal positif tentang perilaku hidup bersih dan sehat anak. Media komik kreasi untuk pembelajaran ini bisa dibuat sendiri oleh guru yang bersangkutan. Dengan media komik kreasi yang dibuat sendiri oleh guru maka isi dari komik akan disesuaikan dengan maksud dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh guru tersebut sehingga diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal yang dalam hal ini adalah pembelajaran tentang perilaku hidup bersih dan sehat anak. Perilaku hidup bersih dan sehat anak di sekolah adalah sekumpulan perbuatan dan perkataan yang dipraktikkan oleh peserta didik untuk dapat menolong dirinya sendiri di bidang kesehatan dan berperan aktif dalam kegiatan-kegiatan kesehatan di lingkungan sekolah. Menurut Maryunani (2013 : 151) beberapa indikator yang dipakai sebagai ukuran untuk menilai perilaku hidup bersih dan sehat anak di sekolah antara lain mencuci tangan dengan air yang mengalir dan sabun, mengkonsumsi jajanan sehat di kantin sekolah, olahraga dan aktivitas fisik yang teratur dan terukur, dan membuang sampah pada tempatnya. Media komik kreasi dalam penelitian ini diharapkan mampu membantu guru dalam memberikan pengaruh yang baik dan dapat meningkatkan perilaku hidup bersih dan sehat anak.

D. Penelitian yang Relevan

Berikut beberapa hasil penelitian terdahulu yang peneliti temukan dalam bentuk skripsi dan penelitian tersebut relevan dengan judul skripsi dan permasalahan yang hampir sama dengan yang peneliti ajukan.

1. Pengaruh Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPA (Penelitian Pada Siswa SD Negeri 1 Kupon Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung), penelitian yang disusun oleh Feni Yuni Lestari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media komik terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran IPA. Hal ini terlihat dari perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar *Pretest* dan *Posttest*, dibuktikan dengan hasil uji “t” diperoleh *mean pretest* 68.46 dan *mean posttest* 85.5973. Dari perolehan tersebut jelas bahwa ada peningkatan sebelum dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media komik. Penelitian pertama ini memiliki variable yang sama dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu media komik.
2. Pengaruh Penggunaan Media Gambar Kartun Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPS Kelas III SDN Kataan, Kecamatan Ngadirejo, Kabupaten Temanggung, penelitian ini disusun oleh Asti Wigati. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran media gambar kartun berpengaruh secara positif terhadap peningkatan penguasaan materi siswa kelas III SDN Kataan pada mata pelajaran IPS. Hal tersebut terbukti dengan meningkatnya rata-rata hasil *pretest* sebelum diberikan perlakuan yaitu

51.30, dengan hasil posttest sesudah diberi perlakuan yaitu 73.84. Peningkatan hasil dan belajar IPS tersebut dapat dilihat dari hasil uji *t paired sample* yang menunjukkan nilai signifikan = 0.000 (kurang dari 0.05) dan besar dari $t_{hitung} = -10.079$ (tanda “minus menunjukkan ada yang beda) lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2.063. Hal tersebut berarti ada peningkatan hasil belajar IPS yang signifikan setelah dilakukan treatment, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar kartun berpengaruh secara positif terhadap peningkatan hasil belajar IPS. Penelitian kedua ini mempunyai variable bebas yang relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu media gambar kartun juga menggunakan model penelitian yang sama yaitu model penelitian *pre experimental design*.

E. Kerangka Pemikiran

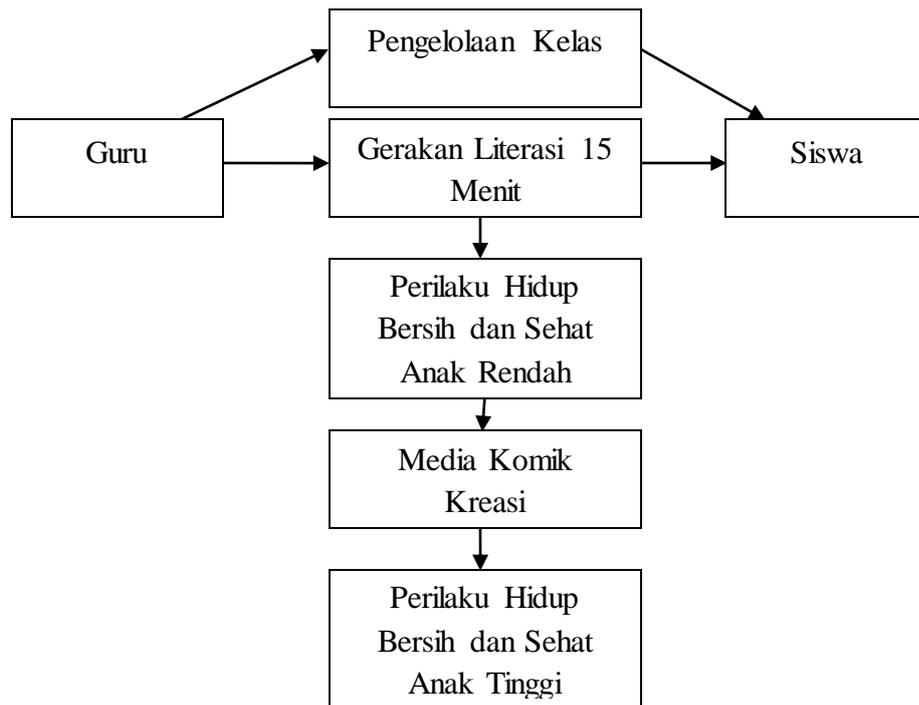
Berdasarkan kajian teori diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan dan pengembangan media yang dilakukan oleh guru dengan memperhatikan langkah-langkah pengembangan yang benar akan memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap tercapainya tujuan yang dalam hal ini adalah mampu mempengaruhi perilaku hidup bersih dan sehat anak. Penggunaan dan pengembangan media yang maksimal menjadi salah satu faktor yang menentukan berhasil tidaknya tujuan yang diharapkan.

Dalam mengajarkan suatu konsep pada diri anak, seorang guru harus tepat dalam memilih, mengembangkan, dan menggunakan media demi tercapainya tujuan yang diharapkan terutama pada pengembangan sikap anak

yang membutuhkan media yang tepat dalam memahami suatu konsep pada anak.

Pemilihan media harus sesuai dengan materi dan tingkat perkembangan anak, ada beberapa jenis media yang bisa dikembangkan oleh guru. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media komik kreasi. Media komik kreasi adalah salah satu media yang menarik dan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat membaca pada anak yang nantinya akan berpengaruh terhadap perilaku hidup sehatnya.

Berikut bagan kerangka berpikir yang bisa disajikan oleh peneliti.



Gambar 1. Kerangka berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2014 : 64) menyatakan bahwa hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Selanjutnya menurut Margono (2003:67) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya. Hipotesis dari penelitian ini adalah “Penggunaan Media Komik Kreasi Dapat Berpengaruh Terhadap Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Anak”.

BAB III

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2014:2) menyatakan bahwa metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Hal-hal yang berkaitan dengan metode penelitian meliputi:

A. Rancangan Penelitian

Rancangan atau desain penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Rancangan penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini merupakan *pre-experimental design* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas yaitu media komik kreasi terhadap variabel terikat yang dalam penelitian ini adalah perilaku hidup bersih dan sehat anak. Bentuk *pre-experimental design* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *eksperiment one group pretest posttest design*. yaitu eksperimen yang dilakukan pretest sebelum diberi perlakuan, sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat.

Berikut model *eksperiment one group pretest posttest design*:

O_1 = Nilai pretest (sebelum diberi diklat)

X = Tindakan atau perlakuan berupa pemberian kegiatan dengan media komik kreasi

O_2 = Nilai posttest (setelah diberi diklat)

Tabel 1
Rancangan Penelitian

| <i>Pre-test</i> | Treatment | <i>Post-test</i> |
|-----------------|-----------|------------------|
| O ₁ | X | O ₂ |

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2014:38) menyatakan bahwa variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Sesuai dengan judul penelitian ini “PENGARUH MEDIA KOMIK KREASI TERHADAP PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT ANAK” maka yang menjadi variable penelitian adalah:

1. Variabel bebas (X) adalah media komik kreasi yang merupakan variable yang mempengaruhi.
2. Variabel terikat (Y) adalah perilaku hidup bersih dan sehat anak yang merupakan variable yang dipengaruhi.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel penelitian merupakan batasan dari variabel penelitian yang dalam keadaan yang sesungguhnya berhubungan dengan realitas yang akan diukur oleh peneliti. Berdasarkan hal-hal yang didefinisikan dan diamati oleh peneliti sehingga nantinya dapat terbuka untuk dapat diuji kembali oleh peneliti lain. Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran istilah yang digunakan dalam penelitian ini, berikut ini adalah definisi operasional dari masing-masing variabel dalam penelitian ini:

1. Media komik kreasi adalah sebuah media pembelajaran yang merupakan hasil kreasi peneliti dan berupa gambar kartun yang mengungkapkan karakter serta menerapkan suatu cerita sendiri yang urut dan menarik sehingga mudah dipahami oleh anak. Media komik kreasi ini digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi tentang perilaku hidup bersih dan sehat untuk anak SD khususnya kelas 5.
2. Perilaku hidup bersih dan sehat anak merupakan sekumpulan perbuatan dan perkataan yang dipraktekkan oleh peserta didik untuk dapat menolong dirinya sendiri di bidang kesehatan dan berperan aktif dalam kegiatan-kegiatan kesehatan di lingkungan sekolah. Dalam penelitian ini perilaku hidup bersih dan sehat hanya dibatasi pada mencuci tangan dengan air dan sabun, mengkonsumsi jajanan sehat, rajin berolah raga, dan membuang sampah di tempatnya.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan pihak yang dijadikan bahan penelitian dan akan mendapatkan perlakuan dengan penggunaan media komik kreasi. Dalam penelitian ini yang dijadikan subjek penelitian adalah siswa kelas 5 SD Negeri Sumberarum 1, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang yang diuraikan ke dalam hal-hal sebagai berikut:

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek yang memiliki karakteristik tertentu dan yang akan mendapatkan perlakuan tertentu sehingga dapat diambil sebuah kesimpulannya.

Dalam penelitian ini, populasi yang dimaksud adalah siswa kelas 5B SD Negeri Sumberarum 1, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang. Jumlah siswa kelas 5B SD Negeri Sumberarum 1 Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang adalah 20 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah wakil atau sebagian dari populasi yang diteliti. Sampel yang terdapat dalam penelitian ini adalah 20 siswa kelas 5B SD Negeri Sumberarum 1, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang yang terdiri dari perempuan berjumlah 5 anak dan laki-laki yang berjumlah 15 anak.

3. Teknik Sampling

Menurut Sugiyono (2014 : 81), teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan sampling jenuh, yaitu pengambilan sampel dengan menggunakan seluruh populasi menjadi anggota sampel. Dengan jumlah sampel total 20 anak.

E. Metode Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah teknik pertanyaan tertulis, yaitu teknik yang berupa serentetan pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mengukur perilaku hidup bersih dan sehat pada siswa kelas 5B SD Negeri Sumberarum 1 Kabupaten Magelang. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa angket perilaku hidup bersih dan sehat anak. Menurut Arifin (2013:166), angket termasuk alat untuk

mengumpulkan dan mencatat data atau informasi, pendapat, dan paham dalam hubungan kausal.

F. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis instrument yaitu berupa tes. Tes merupakan himpunan pertanyaan yang harus dijawab, ditanggapi, atau tugas yang harus dilaksanakan oleh orang yang dites (Jihad dkk, 2013:67). Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah tes tertulis sebagai metode pengumpulan datanya. Tes tertulis adalah salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengukur perilaku seseorang. Dengan tes tertulis maka subyek yang akan diteliti akan menjawab setiap pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembaran tes tertulis tentang perilaku hidup bersih dan sehat anak. Lembar tes tertulis tentang perilaku hidup bersih dan sehat anak digunakan untuk mengukur seberapa besar perilaku hidup bersih dan sehat anak. Penilaian perilaku hidup bersih dan sehat anak meliputi beberapa aspek yaitu aspek perilaku mencuci tangan dengan air dan sabun, perilaku mengkonsumsi jajanan sehat, perilaku rajin berolah raga, dan perilaku membuang sampah di tempatnya. Pada indikator mencuci tangan dengan air dan sabun yang dinilai berupa ketaatan waktu mencuci tangan, ketaatan cara mencuci tangan, dan ketaatan penggunaan air dan sabun. Pada indikator mengkonsumsi jajanan sehat yang dinilai berupa ketaatan membawa bekal makanan sehat, ketaatan tidak jajan sembarangan, dan ketaatan memilih jajanan yang terbungkus. Pada indikator rajin berolah raga yang dinilai berupa ketaatan frekuensi berolah raga dalam

satu minggu dan ketaatan memilih waktu yang tepat untuk berolah raga. Pada indikator membuang sampah pada tempatnya yang dinilai berupa ketaatan tidak membuang sampah sembarangan dan ketaatan membuang sampah sesuai jenisnya.

Tabel 2
Indikator dan Sub Indikator Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Anak

| No | Indikator | Sub Indikator |
|----|-------------------------------------|---|
| 1 | Mencuci tangan dengan air dan sabun | <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketaatan waktu mencuci tangan 2. Ketaatan cara mencuci tangan 3. Ketaatan penggunaan air bersih dan sabun |
| 2 | Mengonsumsi jajanan sehat | <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketaatan membawa bekal makanan sehat 2. Ketaatan tidak jajan sembarangan 3. Ketaatan memilih jajanan yang terbungkus |
| 3 | Rajin berolah raga | <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketaatan frekuensi berolah raga dalam satu minggu 2. Ketaatan memilih waktu yang tepat untuk berolah raga |
| 4 | Membuang sampah pada tempatnya | <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketaatan membuang sampah dengan cara yang baik dan benar 2. Ketaatan membuang sampah sesuai jenisnya |

Indikator dan sub indikator tersebut oleh peneliti selanjutnya akan dijadikan dasar untuk membuat kisi-kisi instrumen penelitian. Indikator dan sub indikator yang dipilih harus sesuai dengan kebutuhan siswa dan keadaan lingkungan sekolah siswa di SD Negeri Sumberarum 1, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang. Setelah merumuskan kisi-kisi instrumen penelitian selanjutnya akan dilakukan bimbingan dan konsultasi dengan beberapa ahli dalam bidang pendidikan sekolah dasar (*Profesional Judgement*).

Berikut kisi-kisi instrumen perilaku hidup bersih dan sehat anak yang dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3
Kisi-kisi Instrumen Penelitian Perilaku Hidup Bersih dan Sehat anak

| No | Sub Indikator | Pernyataan positif | Pernyataan negatif | Jumlah soal |
|---------------|---|--------------------|--------------------|-------------|
| 1 | a. Ketaatan waktu mencuci tangan | 1, 2, 3, 4 | 5, 6 | 6 |
| | b. Ketaatan cara mencuci tangan | 7, 8 | 9 | 3 |
| | c. Ketaatan penggunaan air bersih dan sabun | 10, 11 | 12, 13 | 4 |
| 2 | a. Ketaatan membawa bekal makanan sehat | 14, 15, 16 | 17, 18 | 5 |
| | b. Ketaatan tidak jajan sembarangan | 19 | 22 | 2 |
| | c. Ketaatan memilih jajanan yang terbungkus | 20 | 21 | 2 |
| 3 | a. Ketaatan frekuensi berolah raga dalam satu minggu | 23 | 24, 25 | 3 |
| | b. Ketaatan memilih waktu yang tepat untuk berolah raga | 26, 27 | 28 | 3 |
| 4 | a. Ketaatan tidak membuang sampah sembarangan | 29, 30 | 31, 32, 33, 34 | 6 |
| | b. Ketaatan membuang sampah sesuai jenisnya | 35, 36, 37, 38 | 39, 40 | 6 |
| Jumlah | | | | 40 |

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji konstruk

Menurut Arikunto (2012:72) menjelaskan bahwa sebuah data dikatakan valid apabila sesuai dengan keadaan senyatanya. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti mengadakan uji validitas dengan menggunakan pendapat ahli atau *profesional judgment* dengan seseorang yang ahli dalam pendidikan sekolah dasar. *Profesional Judgment* yang dimaksud yaitu dengan cara mengkonsultasikan angket perilaku hidup bersih dan sehat anak yang digunakan dalam instrumen penelitian kepada dosen UMMagelang yaitu ibu Dhuta Sukmarani, M.Si dan uji validasi media komik kreasi kepada bapak Rasidi, M.Pd dan ibu Dhuta Sukmarani, M.Si.

2. Uji Validitas

Uji validitas soal berjumlah 40 butir soal yang diujikan di 20 siswa di kelas 5A di SD Negeri Sumberarum 1. Kriteria uji validitas butir adalah jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikan 5% maka butir instrument dinyatakan valid. Sebaliknya jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} pada taraf signifikan 5% maka butir instrument dinyatakan tidak valid atau gugur. Adapun nilai r_{tabel} untuk uji validitas instrument ini adalah 0,444.

Data yang diperoleh nantinya akan digunakan untuk pengujian validitas instrument. Rumus yang digunakan untuk menguji validitas instrument ini adalah Product Moment dari Karl Pearson, sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(N\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

$\sum xy$: Jumlah perkalian antara variabel X dan Y

$\sum x^2$: Jumlah dari kuadrat nilai X

$\sum y^2$: Jumlah dari kuadrat nilai Y

$(\sum x)^2$: Jumlah nilai X kemudian dikuadratkan

$(\sum y)^2$: Jumlah nilai Y kemudian dikuadratkan

Selanjutnya koefisien korelasi hitung tiap butir dibandingkan dengan nilai r_{tabel} . Berdasarkan hasil perhitungan validitas instrument dengan menggunakan rumus tersebut, diujicobakan 40 butir soal, didapat 30 butir soal valid dan 10 butir soal tidak valid. Adapun butir soal yang valid adalah butir soal nomor 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 30, 31, 32, 33, 35, 36, 37, 38, 39, dan 40, sedangkan butir soal yang tidak valid adalah butir soal nomor 1, 2, 7, 14, 17, 18, 20, 28, 29, dan 34.

3. Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2014:121) menyatakan bahwa instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama maka akan menghasilkan data yang sama. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan reliabel bila memberikan hasil yang tetap walaupun dilakukan oleh siapa saja dan kapan saja. Reliabilitas instrument dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan rumus Cronbach Alpha yang dihitung menggunakan

bantuan dengan program *SPSS versi 22.00 for windows*, apabila koefisien alpha hitung lebih besar dari 0,05 maka instrument atau alat ukur dapat dikatakan reliabel.

Rumus Cronbach Alpha :

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan :

- r_{11} : Reliabilitas yang dicari
 n : Banyaknya item pertanyaan yang diuji
 $\sum \sigma_t^2$: Jumlah varians skor tiap-tiap item
 σ^2 : Varians total

Pada perhitungan reliabilitas, untuk menentukan ukuran kestabilan dan ketetapan dari instrument diperlukan harga koefisien reliabilitas. Koefisien yang digunakan adalah teknik koefisien *Alpha*.

Kriteria besarnya koefisiensi reliabilitas, sebagai berikut:

- $0,80 < r_{11} \leq 1,00$ = reliabilitas tinggi
 $0,60 < r_{11} \leq 0,80$ = reliabilitas cukup
 $0,40 < r_{11} \leq 0,60$ = reliabilitas agak rendah
 $0,20 < r_{11} \leq 0,40$ = reliabilitas rendah
 $0,00 < r_{11} \leq 0,20$ = reliabilitas sangat rendah

Tabel 4
Hasil Uji Reliabilitas

| Reliability Statistics | |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| .744 | 41 |

Diketahui bahwa hasil perhitungan reliabilitas menunjukkan nilai $r = 0,744$. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa reliabilitas instrument penelitian ini termasuk kriteria realibilitas cukup.

H. Prosedur Penelitian

1. Persiapan Pelaksanaan Penelitian

Beberapa prosedur yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini, yaitu:

a. Persiapan materi dan waktu penelitian

Materi yang disampaikan dengan menggunakan media komik kreasi adalah materi tentang perilaku hidup bersih dan sehat anak yang meliputi beberapa aspek yaitu mencuci tangan dengan air dan sabun, mengkonsumsi jajanan sehat, rajin berolah raga, dan membuang sampah di tempatnya. Selanjutnya penggunaan media komik kreasi dilakukan pada saat gerakan literasi 15 menit sebelum pelaksanaan pembelajaran setiap pagi hari. Pelaksanaan gerakan literasi yang dilakukan pada siswa kelas 5B SD Negeri Sumberarum 1, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang pada semester 2 tahun ajaran 2017/2018. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 minggu dengan 8 kali pertemuan.

b. Persiapan alat, bahan, media, dan sumber belajar

Media yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini merupakan media hasil kreasi dari peneliti sendiri. Dengan membuat komik yang terbuat dari kertas hvs dan digambar serta ditulis dengan tinta.

c. Persiapan Instrumen Penelitian

Indikator perilaku hidup bersih dan sehat anak dalam penelitian ini terdiri atas empat indikator yaitu perilaku mencuci tangan dengan air dan sabun, perilaku mengkonsumsi jajanan sehat, perilaku rajin berolah raga, dan perilaku membuang sampah di tempatnya.

Dalam menilai perilaku hidup bersih dan sehat anak yaitu dengan dilaksanakan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilaksanakan untuk mengukur kondisi awal perilaku hidup bersih dan sehat anak, sedangkan *posttest* dilaksanakan untuk mengukur akhir perilaku hidup bersih dan sehat anak. Perbandingan *pretest* dan *posttest* diharapkan pada penarikan kesimpulan akhir bahwa media komik kreasi yang digunakan pada gerakan literasi 15 menit pada awal pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap perilaku hidup bersih dan sehat anak.

Aspek yang dinilai dalam *pretest* dan *posttest* pada perilaku hidup bersih dan sehat anak adalah aspek mencuci tangan dengan air dan sabun, aspek mengkonsumsi jajanan sehat, rajin berolah raga, dan membuang sampah di tempatnya.

Penilaian perilaku hidup bersih dan sehat anak mengacu pada indikator sebagai ukuran penilaian perilaku hidup bersih dan sehat anak di sekolah yang dikemukakan Maryunani (2013:151) yang menyatakan bahwa ukuran penilaian perilaku hidup bersih dan sehat anak di sekolah antara lain mencakup mencuci tangan dengan air dan sabun, mengkonsumsi jajanan sehat, rajin berolah raga, dan membuang sampah pada tempatnya. Penilaian perilaku hidup bersih dan sehat anak dalam penelitian ini akan dimodifikasi pada setiap sub indikatornya yang disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik subyek penelitian. Penilaian perilaku hidup bersih dan sehat anak dalam penelitian ini tampak pada tabel sebagai berikut:

Tabel 5
Penilaian Aspek Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Anak

| No | Aspek yang dinilai | Skor |
|----|-------------------------------------|---|
| 1 | Mencuci tangan dengan air dan sabun | 4 = selalu 3 = sering 2 = kadang-kadang 1 = tidak pernah |
| 2 | Mengkonsumsi jajanan sehat | 4 = selalu 3 = sering 2 = kadang-kadang 1 = tidak pernah |
| 3 | Rajin berolah raga | 4 = selalu 3 = sering 2 = kadang-kadang 1 = tidak pernah |
| 4 | Membuang sampah di tempatnya | 4 = selalu 3 = sering 2 = kadang-kadang 1 = tidak pernah |

2. Pelaksanaan Penelitian

a. Pengukuran awal tentang perilaku hidup bersih dan sehat anak

Pengukuran awal adalah suatu kegiatan yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal siswa tentang berperilaku hidup bersih dan sehat di sekolah. Dalam penelitian ini pengukuran awal dilaksanakan untuk mengetahui perilaku hidup bersih dan sehat anak sebelum diperlukannya gerakan literasi 15 menit pada awal pembelajaran dengan menggunakan media komik kreasi sebagai alat bantu penyampaian informasi. Pengukuran awal dilaksanakan dengan cara peneliti memberikan tes tertulis berupa beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh subyek yaitu 20 siswa kelas 5B SD Negeri Sumberarum 1, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang.

b. Pemberian perlakuan dengan media komik kreasi

Perlakuan adalah segala sesuatu yang diberlakukan pada suatu subyek yang nantinya akan diamati hasilnya atau pengaruhnya. Perlakuan dengan media komik kreasi ini dilaksanakan pada saat gerakan literasi. Gerakan literasi yaitu kegiatan pembiasaan membaca selama 15 menit sebelum pembelajaran dimulai dengan menggunakan media komik kreasi yang dilaksanakan di sudut baca dalam kelas, dengan jumlah subyek yaitu 20 siswa kelas 5 SD Negeri Sumberarum 1, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang. Peneliti mengalokasikan waktu perlakuan selama 15 menit dalam satu kali pertemuan.

c. Pengukuran akhir tentang perilaku hidup bersih dan sehat anak

Pengukuran akhir adalah kegiatan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan akhir siswa mengenai perilaku hidup bersih dan sehat setelah diberikan perlakuan. Yang dalam penelitian ini pengukuran akhir dilaksanakan untuk mengetahui perilaku hidup bersih dan sehat anak sesudah diberlakukan gerakan literasi 15 menit dengan menggunakan media komik kreasi sebagai alat bantu penyampai informasinya. Pengukuran akhir ini akan dilaksanakan dengan cara peneliti memberikan tes tertulis yaitu beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh subyek penelitian yaitu 20 siswa kelas 5 SD Negeri Sumberarum 1, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang.

I. Metode Analisis Data

Metode analisis data merupakan teknik mengolah data yang didapatkan dari hasil penelitian yang merujuk pada sebuah kesimpulan. Analisis data digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh media komik kreasi terhadap perilaku hidup bersih dan sehat anak. Penelitian ini menggunakan analisis data statistik dari data kuantitatif. Data statistik yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu data yang dikumpulkan dari pengukuran awal dan pengukuran akhir perilaku hidup bersih dan sehat anak dengan menggunakan media komik kreasi.

1. Uji hipotesis

Analisis data yaitu cara mengolah data yang diperoleh dari hasil penelitian untuk menuju kearah kesimpulan. Penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui pengaruh media komik kreasi terhadap peningkatan perilaku hidup bersih dan sehat anak. Pengaruh tersebut diketahui melalui hasil tes evaluasi siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa kegiatan literasi menggunakan media komik kreasi pada subyek yang menjadi kelompok eksperimen dengan cara mengorganisasi data dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik non-parametrik. Uji ini digunakan untuk melihat perbedaan skor pretest sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media komik kreasi dan skor posttest setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media komik kreasi. Penelitian ini menggunakan analisis data statistic non-parametrik karena jumlah sampel yang digunakan sebagai subyek penelitian berjumlah kurang dari 30 yaitu sebanyak 20 siswa.

Berdasarkan analisis data pada penelitian ini, penelitian menggunakan uji statistik non-parametrik dalam menganalisis data hasil penelitian, dengan bantuan computer *SPSS versi 22.00 for windows*.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Simpulan Teori

Perilaku hidup bersih dan sehat anak di sekolah merupakan sekumpulan perbuatan dan perkataan yang dipraktekkan oleh peserta didik untuk dapat menolong dirinya sendiri di bidang kesehatan dan berperan aktif dalam kegiatan-kegiatan kesehatan di lingkungan sekolah.

Media komik kreasi adalah media gambar hasil buah pikiran seseorang yang menarik dan mudah dipahami sehingga dapat dibaca oleh orang dari segala usia.

2. Simpulan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media komik kreasi terhadap perilaku hidup bersih dan sehat anak. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan hasil perhitungan rata-rata *pretest* sebesar 57,05 dan rata-rata *posttest* sebesar 67,75. Peningkatan rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 10,7. Media komik kreasi dapat memberikan pengaruh perilaku hidup bersih dan sehat anak. Hal tersebut terbukti setelah diberi perlakuan (*treatment*) menggunakan media komik kreasi, perilaku hidup bersih dan sehat anak mengalami perubahan. Hal ini dibuktikan dengan adanya *Z score* yaitu nilai $Z = -3,924$. Menunjukkan *Asym.Sig. (2-tailed) = 0,000 < alpha = 0,05* artinya bahwa media komik kreasi berpengaruh terhadap perilaku hidup bersih dan sehat anak.

B. Saran

Sesuai dengan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya mengenai media komik kreasi berpengaruh terhadap perilaku hidup bersih dan sehat anak, maka saran-saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hendaknya menjadi bahan pertimbangan sekolah dalam rangka pembinaan guru-guru untuk menggunakan media komik kreasi dalam meningkatkan perilaku hidup bersih dan sehat anak.
2. Media komik kreasi diharapkan menjadi alternatif penerapan media pembelajaran dalam gerakan literasi di sekolah.
3. Apabila hendak melakukan penelitian dengan tema perilaku hidup bersih dan sehat anak menggunakan media komik kreasi sebaiknya mengolah kegiatan serupa dengan lebih baik, menarik, dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zaenal. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT.Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada.
- Barus, Ulian dkk. 2015. *Pemanfaatan Candi Bahal sebagai Media Pembelajaran Alam Terbuka dalam Proses Belajar Mengajar*. Medan : Perdana Mitra Handalan.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*. Jakarta Timur : PT. Luxima Metro Media.
- Jihad, Asep dkk. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Pressindo.
- Margono. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Maryunani, Anik. 2013. *Perilaku Hidup Bersih dan Sehat*. DKI Jakarta : Trans Info Media.
- Mediawati, Elis. 2011. "Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa". *Jurnal Penelitian Pendidikan*. UPI. Vol.12 No.1. April 2011. Diambil dari: http://jurnal.upi.edu/file/6-Elis_Mediawati1.pdf.
- Novianti, Dwi. 2010. "Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan Pada Siswa Kelas V SDN Ngembung." *Jurnal Penelitian Pendidikan*. UNS. Vol.1 No.1. 2010. Diambil dari : <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/1552>
- Nurhayati. 2017. *Waspada Anak Usia SD Alami Kekurangan Gizi Kronis Sebesar 15,1 persen*. Diambil dari : <http://bangka.tribunnews.com/2017/11/27/waspada-anak-usia-sd-alami-kekurangan-gizi-kronis-sebesar-151-persen>.
- Poerwadarminta, W.J.S. 2007. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rahmawati, Nanda. 2012. "Perilaku Seksual Pada Anak Usia Sekolah Kelas 6 Ditinjau Dari Media Cetak dan Media Elektronik Sekolah Dasar Negeri 16

Banda Aceh Tahun 2012”. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*. STIKES U’Budiyah Banda Aceh. 2012. Diambil dari : http://www.ejournal.uui.ac.id/jurnal/Nanda_Rahmawati-fb6-jurnal_nanda.pdf

Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta : Kaukaba Dipantara.

Subekti, Ari. 2017. *Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Surakarta : CV. Putra Nugraha

Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung : PT. Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Sulastrri dkk. 2014. “Hubungan Tingkat Pengetahuan dengan Perilaku Anak Sekolah Tentang Hidup Bersih dan Sehat Di Sekolah Dasar Negeri Wilayah Puskesmas Selemadeg Timur II”. *Jurnal Kesehatan Lingkungan*. Poltekkes Denpasar. Vol.4 No.1 Mei 2014. Diambil dari <http://poltekkes-denpasar.ac.id/files/JURNAL%20KESEHATAN%20LINGKUNGAN/Ketut%20Sulastrri1,%20I%20Nyoman%20Purna2,%20I%20NyomanGede%20Suyasa3.pdf>.

Susilana, Rudi dkk. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV.Wacana Prima.