

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Promosi Kesehatan dengan Media Video Animasi

Promosi kesehatan atau promkes adalah suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan masyarakat melalui pembelajaran diri agar mereka dapat menolong diri sendiri, serta mengembangkan kegiatan yang bersumber daya masyarakat sesuai sosial budaya. Promosi kesehatan berfungsi untuk mempromosikan pola hidup yang sesuai tatanan dari segi kesehatan agar terhindar dan dapat mencegah masalah kesehatan yang biasa timbul di masyarakat. Masalah kesehatan di masyarakat disebabkan oleh tiga faktor yaitu bibit penyakit, lingkungan yang menyebabkan timbulnya bibit penyakit dan perilaku manusia yang tidak peduli akan lingkungan sekitar. Promosi kesehatan dilaksanakan agar masyarakat dapat berperilaku hidup bersih dan sehat sebagai bentuk pemecahan masalah kesehatan yang berpotensi mengancam kesehatan (Depkes RI, 2016).

Promosi kesehatan dibagi menjadi 2 metode antara lain yang pertama metode penyuluhan secara langsung, dalam hal ini penyuluh langsung berhadapan atau bertatap muka dengan sasaran. Termasuk antara lain kunjungan rumah, pertemuan diskusi di balai desa, pertemuan di posyandu. Kedua dengan metode secara tidak langsung, dalam hal ini penyuluh tidak langsung berhadapan dengan sasaran, tetapi dalam menyampaikan pesannya dengan perantara media misalnya publikasi dalam bentuk media cetak, melalui pertunjukan film (Depkes RI, 2017).

Menurut Relis (2018), video edukasi animasi terdiri dari objek statis yang diproyeksikan bergerak seolah-olah sedang berlatih karate. Terdiri dari beberapa kumpulan gambar yang berubah secara teratur dan bergantian sepanjang desain, sehingga apa yang ditampilkan dalam video berubah menjadi gambar yang menarik dan berwarna yang dapat meningkatkan daya tarik belajar siswa sekolah dasar. Video pembelajaran animasi adalah media pembelajaran yang mengandung gambar dan suara agar mudah diingat dan mengandung pesan pembelajaran.

Video animasi dapat digunakan secara berkala untuk menyampaikan tujuan pembelajaran tertentu (Furoidah, 2018).

Video animasi merupakan gambar yang bergerak dari sejumlah objek yang diatur secara khusus untuk mengikuti jalur tertentu pada saat tertentu. *Font teks*, gambar orang, gambar hewan, gambar bangunan dan tumbuhan adalah beberapa objek yang disebutkan dalam perancangan video animasi. Video animasi juga dapat diartikan media pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan sesuatu, video animasi ini termasuk video dan film. Animasi video dibuat dengan menggabungkan gambar animasi bergerak dengan suara yang mengikuti karakter animasi (Laily Rahmayanti, 2016).

Menurut Hidayatullah (2011) menyatakan karakteristik video animasi memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan dengan efektif dan menarik perhatian. Adapun menurut para ahli, animasi adalah sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Rangkaian gambar terlihat bergerak ketika ditampilkan dengan kecepatan yang memadai. Video animasi berasal dari bahasa Inggris "*to animate*" yang berarti "menghidupkan (Munir, 2013)

Menurut Hanfari (2018), karakteristik animasi telah berkembang dari konsep dasar menjadi jenis animasi. Flat animation adalah animasi dua dimensi atau dwimatra. Di antara perkembangan animasi dua dimensi yang cukup inovatif termasuk dibuatnya film kartun. Kata kartun berasal dari bahasa Inggris "*cartoon*" yang berarti gambar lucu. Oleh karena itu, film kartun umumnya lucu, seperti Doraemon, Scooby Doo, Tom and Jerry dan sebagainya. Animasi 3D adalah evolusi dari animasi 2D. animasi 3D membuat karakter terlihat hidup dan nyata. Ini mendekatkan mereka pada wujud manusia aslinya, salah satu contohnya adalah film Toy Story produksi Disney. *Stop Motion Animation*, animasi ini dikenal dengan Claymation karena menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang digerakan. Stuart Blakton pertama kali menggunakan teknik ini pada tahun 1906. Animasi ini menggunakan plastisin bahan lentur yang mirip dengan permen

karet. Rangka tubuh khusus digunakan untuk karakter clay. Kemudian, setiap gerakan digambarkan dalam foto. Foto-foto tersebut digabungkan untuk membentuk gambar yang dapat bergerak, seperti yang kita lihat di film. Animasi GIF merupakan teknik animasi sederhana yang menggunakan prinsip animasi dasar berupa gambar-gambar yang saling digabungkan.

Menurut Nuswantoro (2019) manfaat dari video animasi adalah sebagai berikut, video animasi mempermudah dalam penyampaian informasi. video animasi dapat mencegah kesalahan persepsi, video animasi dapat membuat informasi lebih jelas. Media video animasi dapat mempermudah pembelajaran. Video animasi dapat menampilkan objek yang tidak dapat ditangkap dengan mata. Video animasi juga memiliki manfaat sebagai berikut, video animasi dapat menampilkan objek kecil, video animasi dapat disampaikan dengan cara yang mudah dipahami dan jelas. Tenaga dan waktu diperlukan untuk membuat video animasi yang lebih efektif, media animasi dapat diputar kapan saja (Ekawati, 2018).

Kelebihan video animasi menggunakan file mp4, yang membuatnya lebih mudah digunakan karena dapat dilihat di komputer atau laptop. Proses penerapannya sendiri lebih mudah dengan menggunakan smartphone. Karena, ada tautan ke youtube, pengguna dapat membawanya kemana saja dan mengunduhnya dengan mudah. Adapun kelebihan-kelebihan animasi lainnya yaitu video animasi dapat menampilkan benda-benda kecil seperti molekul dan mikroorganisme. Animasi video dapat membuat proses yang kompleks dan panjang penjelasan yang detail menjadi jelas dan mudah dipahami. Misalnya, bagaimana bencana alam bisa terjadi, bagaimana mesin bisa bekerja, energi dan waktu lebih efisien (Nuswanto, 2019).

Menurut Artawan (2010) kekurangan video animasi yaitu memerlukan kreatifitas yang cukup memadai untuk mendesain animasi secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Memerlukan software khusus untuk membukanya. Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami

siswanya, bukan memanjakannya dengan berbagai animasi yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna siswa, video animasi membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyajikannya menjadi menarik.

2.2 Pengetahuan Cuci Tangan Pakai Sabun pada Siswa Sekolah Dasar

2.2.1 Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan yang disebut *ex post*, intropeksi atau apriori adalah fakta, kebenaran atau pengetahuan yang diperoleh melalui pengalaman atau pembelajaran. Pengetahuan adalah informasi yang seseorang ketahui atau menyadarinya. Informasi ini mencakup konsep, teori, prinsip, hipotesis, penjelasan dan prosedur yang menunjukkan bahwa kecurigaan Bayesian valid atau bermanfaat. Berbagai fenomena yang ditemui dan diperoleh manusia melalui pengamatan yang cerdas bisa disebut juga pengetahuan. Ketika seseorang mengidentifikasi dalam pikirannya mereka objek, peristiwa tertentu yang belum pernah mereka lihat atau rasakan sebelumnya, mereka dikatakan memiliki pengetahuan. Contoh informasi adalah ketika seseorang mencicipi makanan baru, mereka akan mengetahui bentuk, rasa dan baunya (Paramita, 2022).

Menurut Notoatmodjo (2018), ada enam tingkat pengetahuan, yaitu pengetahuan (*knowledge*) adalah sesuatu yang istimewa, mengingat kembali setiap materi yang dipelajari. Pengetahuan adalah tingkat terkecil dari pengetahuan. Ukuran kemampuan seseorang untuk memahami materi yaitu kemampuan untuk menyebutkan, menggambarkan, mendefinisikan dan sebagainya. Pemahaman (*comprehension*) atau pemahaman dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk menjelaskan dengan benar suatu objek yang diketahui dan menginterpretasikan materi dengan benar. Pokok bahasan atau masalah harus menjelaskan pokok bahasan yang diteliti, menyebutkan contoh-contoh dan memutuskan pokok bahasan yang diteliti. Penerapan (*application*) adalah kemampuan untuk menerapkan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi yang sebenarnya. Pokok bahasan yang diteliti dalam situasi atau menggunakan istilah-

istilah yang didalamnya penerapan yang sebenarnya dapat diartikan sebagai penerapan undang-undang, rumusan, metode, prinsip dan sebagainya. Analisis (*Analysis*) merupakan kemampuan seseorang untuk membedakan dan memisahkan sesuatu, kemudian mencari hubungan antara bagian-bagiannya. Sintesis (*synthesis*) merupakan kemampuan untuk merangkum atau meletakan bagian – bagian pengetahuana dalam hubungan yang logis. Kemampuan untuk membuat formulasi baru dari formulasi yang sudah ada disebut juga sintesis. Penilaian (*evaluation*) mengacu pada kemampuan untuk membenarkan atau mengevaluasi objek atau materi tertentu. Evaluasi ini didasarkan pada kriteria atau standar yang ditentukan sendiri yang berlaku di masyarakat.

Faktor-faktor yang memengaruhi pengetahuan, yaitu yang pertama pendidikan memengaruhi proses belajar, semakin mudah mereka memahami informasi. Pengetahuan seseorang tentang suatu hal memiliki dua komponen yaitu aspek positif dan negatif, yang memengaruhi sikap mereka terhadap sesuatu. Semakin banyak aspek positif yang diketahui seseorang tentang sesuatu maka semakin besar sikap positifnya. Informasi tentang pendidikan tinggi didapat dari orang lain dan dari media. Semakin banyak informasi yang diterima, semakin banyak pengetahuan kesehatan yang didapat. Yang kedua media massa atau media informasi atau adalah pendidikan formal dan non-formal dapat mengubah dan meningkatkan pengetahuan dengan memberikan pengetahuan jangka pendek (efek langsung). Dengan kemajuan teknologi, berbagai jenis media massa tersedia, dan kemajuan ini dapat memengaruhi bagaimana masyarakat memahami informasi baru. Opini dan kepercayaan orang sangat dipengaruhi oleh sarana komunikasi seperti televisi, radio, surat kabar, majalah, dan penyuluhan, dan lain-lain. Yang ketiga sosial budaya dan ekonomi adalah kebiasaan dan tradisi yang dilakukan seseorang tanpa memikirkan apakah itu baik atau tidak. Selain itu, status ekonomi seseorang berdampak pada ketersediaan fasilitas yang diperlukan untuk melakukan kegiatan tertentu, sehingga status sosial ekonomi seseorang berdampak pada pengetahuan yang mereka miliki. Yang keempat lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar individu, baik fisik, biologi maupun

sosial. Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan ke dalam individu yang berada di dalamnya, yang terjadi karena interaksi timbal balik yang akan menghasilkan pengetahuan. Yang kelima pengalaman, pengalaman dapat diperoleh dari individu ataupun orang lain. Pengalaman adalah cara untuk mendapatkan pengetahuan yang benar. Yang terakhir usia, daya tangkap manusia dipengaruhi oleh usia. Pola pikir dan daya tangkap seseorang akan berkembang seiring bertambahnya usia, sehingga semakin banyak pengetahuan yang mereka peroleh (Firtiani Yuliana, 2017).

Anak usia sekolah dasar merupakan anak yang memasuki usia 6-12 tahun dan perlu didorong untuk mencapai perkembangan intelektualnya untuk memprediksi tingkat kebudayaan yang membuat mereka rentan terhadap berbagai masalah kesehatan. Penyakit yang diderita anak-anak pada usia pertumbuhan dapat muncul kembali pada usia sekolah (Ikasarissa dan Anggana, 2020). Anak usia sekolah dasar lebih kuat, mandiri dan aktif dan tidak bergantung pada orang tua mereka. Pada usia sekolah ini terjadi berbagai perubahan dalam tumbuh kembang anak, yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian mereka. Selain itu, usia sekolah merupakan periode dimana anak-anak memperoleh keterampilan dasar dan menyesuaikan diri dengan kehidupan dewasa, yang memengaruhi keberhasilan mereka dalam menguasai kemampuan tertentu (Diyanti et al., 2015).

Menurut Hardiansyah dan Suparisa (2016), karakteristik anak usia sekolah yang sehat meliputi banyak bermain diluar rumah, aktivitas fisik yang tinggi, dan resiko paparan, tentang penyebab penyakit dan gaya hidup yang tidak sehat. Anak-anak sangat aktif secara fisik, bergerak, berlari, melompat, memakan jajanan sembarangan dan lain-lain. Akibatnya, tubuh mereka cepat kotor dan penuh dengan pathogen. Oleh karena itu, penting untuk memiliki pengetahuan tentang cara mencuci tangan pakai sabun dengan benar dan cara menjaga kebersihan gigi dan mulut yang juga mencakup manfaat, waktu yang tepat dan teknik yang benar.

Anak usia sekolah dasar merupakan anak yang memasuki usia 6-12 tahun. Dalam fase ini anak sangat membutuhkan asupan makanan yang bergizi untuk menunjang masa pertumbuhan dan perkembangannya. Pada masa pertumbuhan dan perkembangan anak nutrisi sangat penting. Memberikan nutrisi dengan kualitas yang baik dan benar akan berdampak pada tumbuh kembang anak yang optimal. Asupan nutrisi yang kurang akan memengaruhi permasalahan kesehatan (Moghadam, 2020).

Pada anak usia 6-12 tahun anak akan mengalami perkembangan yang sangat pesat. Beberapa aspek yang berkembang pesat pada anak usia sekolah dasar adalah perkembangan bahasa, emosi, dan sikap. Perkembangan bahasa merupakan aspek yang penting bagi anak terutama pada komunikasi tentunya menggunakan bahasa sebagai komunikasi (Silawati, 2016).

Emosi merupakan perasaan intens yang ditunjukkan seseorang atas suatu kejadian atau peristiwa. Emosi menjadi sebuah yang krisis dalam perkembangan anak, emosi merupakan faktor yang dominan dalam memengaruhi tingkah laku individu termasuk juga perilaku belajar. Perkembangan sosial pada anak usia sekolah ditandai dengan perluasan hubungan atau interaksi pada kegiatan pembelajaran di kelas maupun diluar kelas. Selain dengan keluarga anak juga mulai menjalin ikatan baru dengan teman sebayanya (Tusyana., 2019).

Kemampuan motorik pada usia ini anak dapat melompat tali, suka malu-malu dan merasa sedih. Pada anak usia 6 tahun anak dapat bermain sepeda, mengetahui kanan dan kiri, agak menentang. Pada saat usia 7 tahun anak sudah mulai lancar membaca, merasa cemas akan kegagalan, suka merasa malu-malu dan sedih. Pada saat anak usia 8-9 tahun anak sudah mulai mampu menggunakan alat rumah tangga, mulai memiliki keterampilan individu. Sedangkan pada usia 10-12 tahun anak mengalami perubahan sikap, pubertitas sudah mulai terlihat, sudah bisa menyapu, mengepel sudah mulai tertarik dengan lawan jenis. Pada usia ini guru

sangat berperan penting dalam perkembangan motorik pada anak usia sekolah (Kiranida Oktaviana, 2019).

Anak usia sekolah merupakan kelompok usia yang mudah beresiko mengalami gangguan kesehatan yang disebabkan oleh kebersihan diri yang buruk. Anak usia sekolah umumnya belum mengetahui apa itu kebersihan dirinya apalagi anak usia sekolah ketika jam istirahat mereka bermain lalu makan dan lupa untuk mencuci tangannya terlebih dahulu (Sari, 2021). Setiap orang harus berperilaku bersih dan sehat. Salah satu perilaku yang paling mudah adalah mencuci tangan sebelum beraktivitas, mencuci tangan salah satu cara paling efektif untuk melindungi diri kita dari berbagai macam penyakit. Menggosok gigi juga menjadi salah satu hal yang perlu diperhatikan pada anak usia sekolah supaya terjadi karies gigi pada anak (Yunizar A., 2019).

Pada usia ini orang tua sudah tidak mempunyai kendali penuh terhadap aktivitas anak dan kurangnya pengetahuan dan kesadaran orang tua dalam memperhatikan *personal hygiene* anak sehingga anak juga tidak memperhatikan kebersihan dirinya. Ada beberapa faktor *personal hygiene* terhadap anak diantaranya adalah pengetahuan sikap anak-anak terhadap *personal hygiene* peran guru di sekolah, peran dan dukungan orang tua, ketersediaan sarana dan prasarana kebersihan diri. Setiap sekolah pasti mempunyai cara yang berbeda-beda dalam melaksanakan program promosi kesehatan tersebut. Pelaksanaan PHBS di sekolah dapat dimulai dari yang paling sederhana yaitu mencuci tangan menggunakan sabun dan air mengalir.

Menurut Oktifa Nila (2022) Tahapan belajar yang pertama ada meminimalkan distraksi saat pembelajaran meskipun sekolah sudah disetting untuk menjadi tempat belajar yang aman dan nyaman, tidak jarang masih ada hal-hal yang kurang diperhatikan sehingga menjadi distraksi bagi siswa saat belajar. Suara berisik bisa mengganggu proses belajar siswa, guru harus membuat kesepakatan kapan waktunya untuk bertanya, berpendapat atau berbicara sehingga suasana bisa

menjadi lebih kondusif. Tahap yang kedua yaitu memastikan siswa siap belajar siswa yang tidak siap belajar cenderung malas dan akan mengganggu temannya, untuk membuat siswa fokus untuk belajar dengan memberikan kegiatan-kegiatan seperti *ice breaking* yang dapat membuat siswa fokus kembali pada pelajaran yang diberikan. Tahapan yang ketiga, tahapan yang dapat melatih konsentrasi siswa adalah menerapkan metode belajar yang tepat. Metode yang sesuai dengan karakter siswa dan kebutuhan siswa akan membuat pembelajaran menjadi bermakna dan lebih menyenangkan dengan demikian siswa bisa bersemangat dan focus kembali. Tahap yang ke empat memberikan waktu istirahat yang cukup, cara melatih otak agar tetap focus dengan memberikan siswa istirahat yang cukup. Tidak terlalu singkat dan tidak terlalu lama misalnya 15-30 menit dianggap efektif. Salah besar jika memaksa siswa untuk belajar terus menerus tanpa henti karena dapat mempengaruhi konsentrasi siswa. Istirahat tidak hanya membiarkan siswa bermain di luar kelas tetapi bisa diisi dengan bercerita atau bermain game atau aktivitas lainnya yang dapat membuat siswa *fresh* dan siap belajar kembali.

2.2.2 Faktor – Faktor yang Memengaruhi Cuci Tangan Pakai Sabun

Pengetahuan merupakan hasil tahu dan ini terjadi setelah individu atau orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Pengindraan terjadi melalui panca indra manusia yaitu indra penglihatan, pendengaran, dan penciuman yang diperoleh melalui mata dan telinga. Sikap adalah penilaian seseorang terhadap stimulus dan objek. Setelah anak mengetahui bahaya tidak mencuci tangan proses selanjutnya akan menilai atau bersikap terhadap kegiatan mencuci tangan tersebut. Motivasi merupakan suatu dorongan untuk seseorang. Jadi perubahan perilaku mencuci tangan pada anak usia sekolah bisa tercapai dengan memberikan motivasi yang kuat, sehingga timbul dari kesadaran diri anak untuk melakukan cuci tangan sebelum beraktivitas. Lingkungan dibagi menjadi 2 yaitu lingkungan fisik dan lingkungan non fisik. Lingkungan fisik merupakan lingkungan yang terdapat disekitar manusia, sedangkan lingkungan non fisik merupakan lingkungan yang muncul karena adanya interaksi antara manusia (Saptianingsih, 2019).

2.2.3 Pengertian Cuci Tangan Pakai Sabun

Cuci Tangan Pakai Sabun (CPTS) merupakan sanitasi jari-jari pada tangan menggunakan sabun dan dialiri air menggunakan air yang bersih. Sedangkan menurut Kemenkes RI, (2019) CPTS merupakan langkah kecil untuk memulai hidup bersih dan sehat. Perilaku sederhana ini bisa melindungi kita dari berbagai penyakit seperti diare dan saluran pernapasan.

2.2.4 Manfaat Cuci Tangan Pakai Sabun

Menurut Kemenkes (2018) manfaat dilakukannya cuci tangan yaitu di antara lain adalah membunuh kuman penyakit yang ada di tangan. Mencegah penularan penyakit seperti diare, Infeksi Saluran Pernapasan Akut (ISPA) dan kecacingan. Yang terakhir tangan menjadi lebih bersih.

2.2.5 Langkah-Langkah Cuci Tangan Pakai Sabun

Beberapa langkah mencuci tangan pakai sabun di antaranya adalah yang pertama melepaskan semua perhiasan yang terpakai seperti arloji atau jam tangan, yang kedua membuka kran air basahi tangan. Ketiga meletakkan sabun cair ke telapak tangan secukupnya, ratakan sabun di kedua telapak tangan. Kemudian gosok kedua punggung telapak tangan saling menumpuk secara bergantian, selanjutnya gosok telapak tangan dan sela-sela jari. Membersihkan ujung kuku secara bergantian dengan gerakan mengunci, menggosok ibu jari dengan cara ibu jari digenggam dengan tangan lainnya lalu gosok dengan gerakan memutar begitu juga sebaliknya. Posisikan jari-jari mengerucut gosok dengan gerakan memutar ke dalam secara bergantian, jika sudah bilas dengan air yang mengalir dan keringkan menggunakan tisu atau handuk bersih.

BIASAKAN

CUCI TANGAN

PAKAI SABUN

60 dengan air mengalir
detik

6 Langkah Cuci Tangan



Bersihkan tangan, gosok sabun pada kedua telapak dengan arah memutar



Gosok juga kedua punggung tangan secara bergantian



Gosok sela-sela jari tangan hingga bersih



Bersihkan ujung jari dengan posisi saling mengunci



Gosok dan putar kedua ibu jari secara bergantian



Gosok telapak tangan menggunakan ujung jari, dan bilas hingga



farmakes

Gambar 2.1 6 Langkah Cuci Tangan Pakai Sabun

(Sumber: Kemenkes RI, 2022)

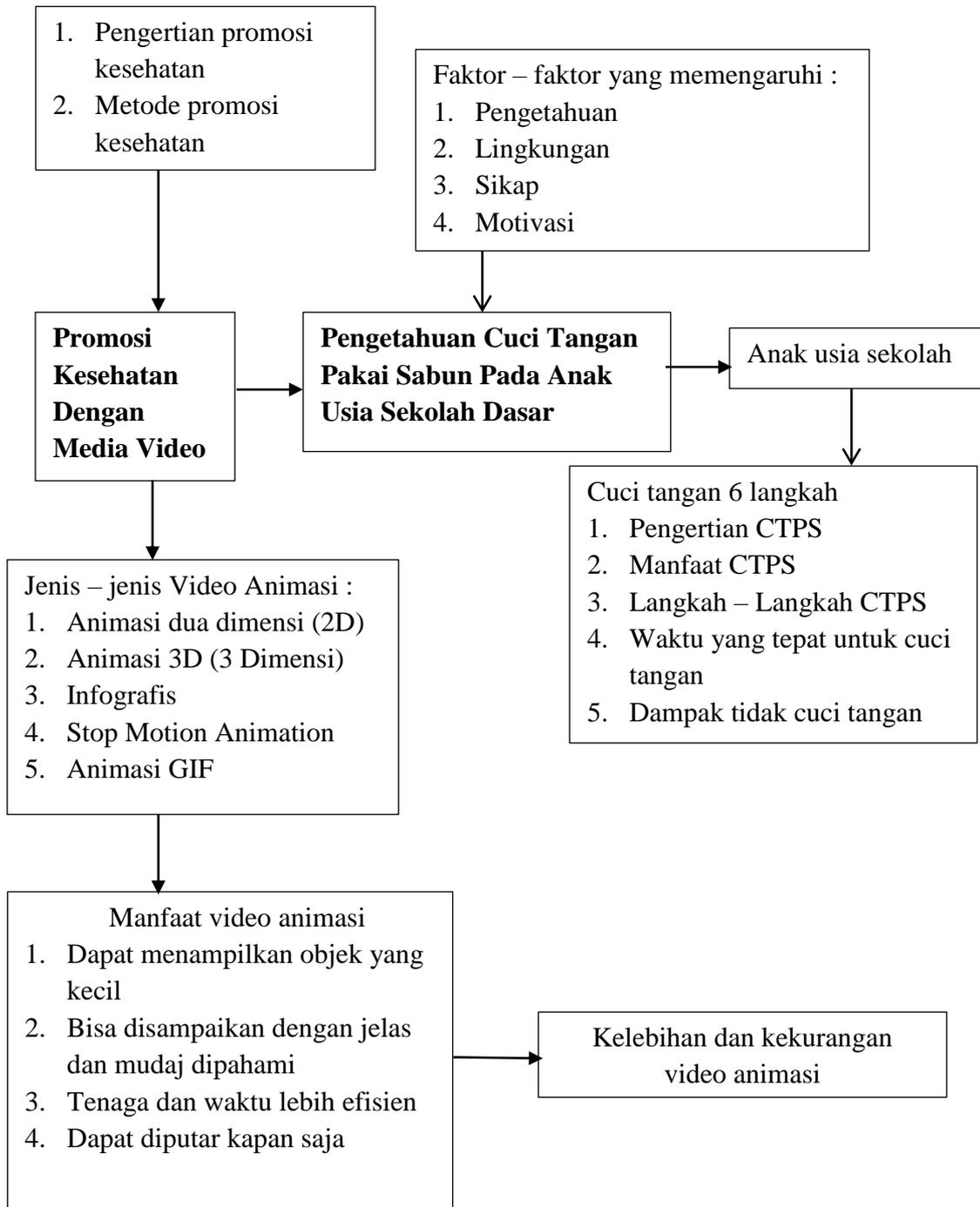
2.2.6 Waktu Yang Tepat Untuk Cuci Tangan

Waktu yang tepat untuk cuci tangan menurut Kemenkes RI (2015) sebelum dan sesudah makan, sebelum memegang makanan, setelah membuang sampah. Setelah Buang Air Kecil (BAK) dan Buang Air Besar (BAB), setelah membuang sampah. Setelah menyentuh hewan termasuk hewan peliharaan dan setelah bermain atau olahraga.

2.2.7 Dampak Tidak Cuci Tangan

Dampak yang terjadi jika tidak mencuci tangan dengan sabun antara lain adalah Infeksi Saluran Pernapasan Atas (ISPA), penyebaran penyakit seperti diare, kecacingan. Pada umumnya, orang sudah dan tahu mencuci tangan setiap hari, tetapi belum melakukan cuci tangan secara benar. Padahal perilaku cuci tangan yang benar dan dilakukan sehari-hari mempunyai dampak positif yang besar terutama dalam pencegahan penyakit. Kebiasaan tidak cuci tangan atau cuci tangan tidak benar (dengan air kobokan yang biasanya digunakan untuk ramai-ramai, cuci tangan saja tanpa memakai sabun), ternyata dapat menyebabkan penularan penyakit (Maryuni, 2013).

2.3 Kerangka Teori

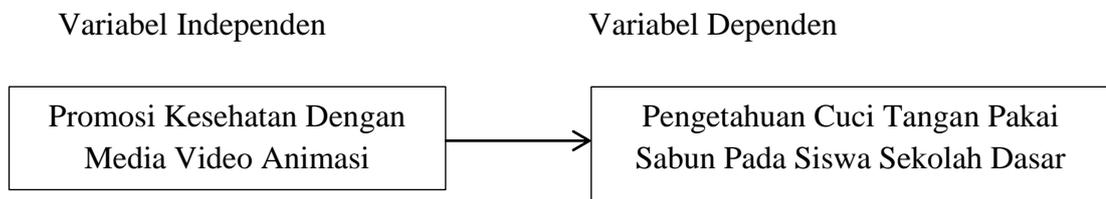


Gambar 2.3 Kerangka Teori Penelitian

Sumber : (Depkes RI, 2017), (Notoatmodjo, 2016), (Hanafri, 2018), (Kemenkes RI, 2019).

2.4 Kerangka Konsep

Konsep penelitian ini disusun secara sistematis berdasarkan teori yang telah diuraikan pada bab tinjauan teori. Kerangka konsep penelitian digambarkan dalam skema sebagai berikut:



2.5 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. Umumnya, hipotesis diformulasikan sebagai suatu hubungan antara dua variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen (Sugiyono, 2018). Berdasarkan teori yang telah dikemukakan diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- Ha : Adanya pengaruh promosi kesehatan dengan media video animasi terhadap pengetahuan cuci tangan pakai sabun pada siswa sekolah dasar
- Ho : Tidak ada pengaruh promosi kesehatan dengan media video animasi terhadap pengetahuan cuci tangan pakai sabun pada siswa sekolah dasar

