



**PENDIDIKAN KESEHATAN DENGAN MEDIA PUZZLE EFEKTIF
MENINGKATKAN PERILAKU HAND HIGYENE PADA ANAK USIA
SEKOLAH**

Sinthia Rosanti Maelissa*, Romario Yakop Ukru

Program Studi Keperawatan, Universitas Kristen Indonesia Maluku, Jln Ot Pattimaipauw,
RT.003/RW.003, Talake, Kel Wainitu, Nusaniwe, Kota Ambon, Maluku, Indonesia, 97115

*maelissasinthia@gmail.com (+6281235999400)

ABSTRAK

Perilaku mencuci tangan pada Anak Usia Sekolah saat ini masih sangat rendah, sehingga berisiko terjadinya diare karena kuman yang dibawa menyebabkan patogen baik secara langsung maupun tidak langsung. Sehingga dibutuhkan metode promosi yang tepat untuk meningkatkan pengetahuan tentang perilaku mencuci tangan yang tepat, salah satunya melalui metode permainan puzzle. Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental dengan rancangan one-group pre-post test design yang bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh pendidikan kesehatan menggunakan media puzzle terhadap perilaku hand hygiene pada anak usia sekolah di SD Kristen Waru Waipia. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 dan 2 di SD Kristen Waru Waipia dengan sampel berjumlah 31 responden yang akan diobservasi sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan dengan media puzzle. Instrument dalam pengumpulan data berupa lembar observasi. Proses intervensi menggunakan protocol intervensi pendidikan kesehatan dengan media puzzle. Uji statistic yang digunakan yakni Wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan sebelum mendapatkan pendidikan kesehatan dengan media puzzle hampir semua responden berjumlah 27 responden dari total 31 responden (95%) tidak mampu mendemonstrasikan teknik 6 langkah Hand Higiene dengan baik dan benar, sedangkan setelah mendapatkan pendidikan kesehatan dengan media puzzle responden yang mampu mendemonstrasikan teknik 6 langkah Hand Higiene yang baik dan benar berjumlah 30 responden (96.77%). Analisis pengaruh didapatkan $p=0,000$ yang berarti ada pengaruh pendidikan kesehatan dengan media puzzle terhadap kemampuan Hand Higiene pada anak usia sekolah di SD Kristen Waru Waipia.

Kata kunci: anak usia sekolah; hand hygiene; pendidikan kesehatan; media puzzle

**HEALTH EDUCATION WITH EFFECTIVE PUZZLE MEDIA ENHANCES
HAND HIGYENE BEHAVIOR IN CHILDREN AGE SCHOOL**

ABSTRACT

Hand washing behavior in School Age Children is still very low, so the risk of diarrhea is because the germs that are brought on cause pathogens both directly and indirectly. So we need the right promotional methods to increase knowledge about proper hand washing behavior, one of them is through the puzzle game method. This study used a pre-experimental design with a one-group pre-post test design aimed to identify the effect of health education using puzzle media on hand hygiene behavior in school-age children in Waru Waipia Christian Elementary School. The population of this study was all students of grade 1 and 2 at Waru Wiapia Christian Elementary School with a sample of 31 respondents who were observed before and after being given health education with puzzle media. Instrument in data collection in the form of observation sheet. The intervention process uses a health education intervention protocol with puzzle media. The statistical test used is Wilcoxon. The results showed that before getting health education with puzzle media, almost all respondents numbered 27 respondents from a total of

31 respondents (95%) unable to demonstrate the 6-step Hand Higyene technique properly and correctly, whereas after getting health education with puzzle media respondents were able to demonstrate the technique The 6 steps of good and correct Hand Higyene are 30 respondents (96.77%). Analysis of influence obtained $P = 0,000$ which means there is an effect of health education with puzzle media on the ability of Hand Higyene in school-age children in Waru Waipia Christian Elementary School.

Keywords: health education; hand higyene; school age childre; puzzle games

PENDAHULUAN

Anak usia sekolah dikelompokkan dalam usia rentan karena perilaku anak yang dapat mempengaruhi kesehatan khususnya selama berada di sekolah saat tidak bersama dengan orang tua seperti jajanan yang tidak sehat dan kebiasaan tidak mencuci tangan saat makan. Perilaku mencuci tangan yang tidak tepat dapat menjadi agen pembawa kuman yang dapat menyebabkan pathogen berpindah melalui kontak baik langsung maupun tidak langsung sehingga terjadinya Diare, (Kemenkes RI. 2018).

WHO (2017) mencatat bahwa mencuci tangan dengan benar dapat mengurangi angka kejadian diare, (Noviarni, 2016). Menurut data Riskesdas tahun 2018, perilaku mencuci tangan dengan benar di Indonesia hanya sebesar 47 % dan Maluku secara khusus hanya sekitar 36%, artinya masih ada sebagian besar masyarakat yang memiliki perilaku cuci tangan belum benar.

Perilaku mencuci tangan yang kurang pada anak usia sekolah disebabkan oleh pengetahuan yang masih rendah. Berbagai upaya untuk mensosialisasikan pentingnya mencuci tangan telah dilakukan selama ini, namun hanya dengan metode ceramah sehingga bagi anak usia sekolah dirasa kurang menarik. Pada Anak, diperlukan metode yang menarik dan tidak membosankan, salah satunya dengan metode bermain, (Notoadmodjo, 2015). Permainan yang dijadikan sebagai

media pendidikan usia anak-anak harus dirancang dengan baik agar lebih menarik sebab anak-anak biasanya menyukai alat permainan dengan bentuk yang sederhana dan tidak rumit yang disertai dengan warna dan bentuk yang menarik yang salah satunya adalah media *puzzle* (Darmadi, 2017).

Puzzle merupakan salah satu media permainan anak yang menarik dan menyenangkan serta dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Dengan menggunakan media *puzzle* kemampuan kognitif anak akan tercapai misalnya mengklasifikasikan benda berdasarkan warna atau bentuk atau ukuran, mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi dan kemampuan berpikir untuk memecahkan permasalahan yang sederhana.

Hikmawati (2016), membuktikan dalam penelitiannya bahwa ada pengaruh penyuluhan dengan media promosi *puzzle* gizi yang di berikan siswa meningkatkan pengetahuan, sikap dan tindakan siswa tentang gizi seimbang ($p=0.001 < \alpha 0.05$). Kasus diare secara umum di Provinsi Maluku pada tahun 2018 memperlihatkan bahwa jumlah kasus diare yang ditangani di Provinsi Maluku tahun 2018 sebanyak 2.385 11.5% kasus dari 34.612 kasus yang ditargetkan. Di kota Ambon, penyakit diare maupun cacangan masih merupakan penyakit masyarakat yang

sulit untuk dieliminasi. Untuk jumlah angka kesakitan di Ambon pada tahun 2015 yaitu 3.110 orang dengan kasus akibat infeksi cacing, dan 2.287 orang dengan kasus diare. Pada kasus tersebut, lebih banyak terjadi di kalangan anak-anak, terutama anak usia sekolah (Profil Kesehatan Kota Ambon, 2015).

Hasil observasi peneliti, perilaku *hand hygiene* pada siswa SD Kristen Waru masih sangat kurang, ditandai dengan perilaku siswa yang tidak mencuci tangan saat mengkonsumsi jajanan. Siswa tidak memahami tentang teknik mencuci tangan dengan baik dan benar sehingga sangat berisiko terjadinya penyakit. Hasil wawancara yang dilakukan dengan Kepala Sekolah, didapatkan sebanyak 3 sampai 4 siswa yang harus absen karena mengalami diare. Namun tidak tahu apa penyebab sehingga siswanya mengalami diare. Sejauh ini Puskesmas dalam program UKGS yang dilakukan setiap bulannya memberi dampak bagi pengetahuan siswa karena hanya dengan metode ceramah tanpa melakukan simulasi ataupun menggunakan metode yang lebih menarik bagi siswa. Berdasarkan fenomena tersebut, maka perlu untuk melakukan penelitian tentang efektifitas metode puzzle untuk meningkatkan perilaku *hand hygiene* siswa di SD Kristen Waru Waipia.

METODE

Desain Penelitian ini adalah Quasi Eksperimen dengan pendekatan *One group pre-post test design*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa SD Kristen Waru Waipia kelas 1 dan 2 yang berjumlah 31 orang yang dipilih dengan menggunakan teknik total sampling. Variable dalam penelitian ini

adalah *hand hygiene* sebagai variable dependen dan permainan puzzle sebagai variable independen.

Instrument dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi yang menggambarkan tingkat aktivitas permainan edukatif dan pengetahuan siswa/siswi dalam cara mempraktekkan cara *Hand Hygiene* dengan baik dan benar. Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai permainan edukatif dan cara mempraktekkan *Hand Hygiene* dengan baik dan benar. Pada lembar observasi terdapat 6 item pertanyaan, yang diisi oleh peneliti dengan jawaban Ya dengan bobot skor 1 dan tidak dengan skor 1-6. Jadi total skor yang diperoleh terendah 1 dan tertinggi 6. Sedangkan pelaksanaan teknik *hand hygiene* diobservasi sebelum dan sesudah intervensi dilakukan. Setiap variabel dianalisis dengan menggunakan uji statistik *paired-test*, namun didapatkan data tidak berdistribusi normal sehingga dilanjutkan dengan uji *wilcoxon signed rank test* dengan tingkat kemaknaan 0,05

HASIL

Tabel 1, usia responden terbanyak berada pada usia 7 tahun, berjenis kelamin laki-laki. Tabel 2, hasil uji normalitas *Shapiro wilk*, didapatkan nilai signifikansi untuk tingkat keterampilan 6 Langkah *Hand hygiene pre test* 0.000 dan tingkat keterampilan 6 Langkah *Hand hygiene Post test* adalah 0.000. Dimana nilai signifikansi $p < \alpha$ (0.05) sehingga dapat disimpulkan bahwa data tidak terdistribusi normal, maka uji statistic yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah uji nonparametric test *Wilcoxon*.

Tabel 1.
Karakteristik Responden (n=31)

Karakteristik	f	%
Usia		
6	8	25.8
7	13	41.9
8	10	32.3
Karakteristik		
Laki-laki	23	74.2
Perempuan	8	25.8

Table 2.
Uji Normalitas Data

Variable	Shapiro Wilk	n	Keterangan
Keterampilan <i>Hand Hygiene Pretest</i>	0.000	31	Tidak normal
Keterampilan <i>Hand Hygiene Posttest</i>	0.000		Tidak normal

Tabel 3.
Hasil uji wilcoxon Sebelum dan Sesudah dilakukan pendidikan kesehatan menggunakan media puzzle terhadap perilaku hand hygiene

	n	Mean	Sd	Z	P-value
Keterampilan <i>Hand Hygiene Pretest</i>	31	3,06	0,442	-5156	0,000
Keterampilan <i>Hand Hygiene Posttest</i>	31	5,97	0,180		

Tabel 3, setelah dilakukan analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan sebelum diberikan pendidikan kesehatan melalui media permainan edukatif puzzle adalah sebesar 3.06, sedangkan setelah diberikan pendidikan kesehatan melalui media permainan puzzle meningkat menjadi 5.97. Rata-rata keterampilan 6 langkah hand hygiene *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan sebesar 2,91 poin. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan skor keterampilan hand hygiene responden. *Standar deviasi* saat *pre-test* 0,442 dan setelah *post-test* menjadi 0,180 Hal tersebut menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara keterampilan hand hygiene sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan menggunakan media *puzzle*.

Hasil analisa menggunakan uji wilcoxon didapatkan nilai $p = 0,000$ ($p < 0,005$) yang berarti bahwa ada pengaruh pendidikan kesehatan menggunakan media puzzle terhadap perilaku hand hygiene pada anak usia sekolah di SD Kristen Waru Waipia.

PEMBAHASAN

Hasil uji Wilcoxon Test didapatkan nilai $p = 0,000$ ($p < 0.005$) yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak dengan demikian ada Pengaruh Pendidikan Kesehatan Menggunakan Media Puzzle Terhadap Perilaku Hand Higiene Pada Anak Usia Sekolah Di SD Kristen Waru Waipia.

Penelitian ini media yang digunakan peneliti untuk memberikan pendidikan kesehatan adalah alat permainan edukasi (APE) *puzzle*. Intervensi puzzle yang diberikan merupakan gambaran

ketrampilan tentang tekni 6 langkah Hand Higiene yang baik dan benar dengan tampilan gambar yang menarik.

Metode bermain *puzzle* adalah media permainan anak yang menarik dan menyenangkan akan merubah dan meningkatkan kemampuan untuk berperilaku sehat pada anak. Alat permainan untuk pendidikan usia anak-anak harus dirancang dengan baik agar lebih menarik daripada permainan yang tidak didesain sebab anak-anak biasanya menyukai alat permainan dengan bentuk yang sederhana dan tidak rumit yang disertai dengan warna dan bentuk yang menarik yang salah satunya adalah media *puzzle* (Aisah dan Reza, 2014).

Diah & Ery (2015) mengungkapkan bahwa ada pengaruh pemberian stimulus bermain *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak. Hal ini juga sejalan dengan Kartika (2016) yang mengungkapkan bahwa permainan *puzzle* juga dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan motorik halus pada anak prasekolah. Hal ini dapat diasumsikan bahwa bahwa permainan yang diberikan mampu dipahami dengan baik oleh responden sehingga terjadi peningkatan nilai dan rata-rata pengetahuan responden pada *post-test*. Dengan memilih media yang menarik, menjadikan media permainan *puzzle* yang dimainkan tidak membosankan, sehingga anak mampu memberikan perhatian yang baik.

SIMPULAN

Setelah diberikan intervensi permainan *puzzlei*, siswa mampu mendemonstrasikan teknik 6 langkah hand hygiene dengan baik dan benar, sehingga ada pengaruh pendidikan

kesehatan menggunakan media *puzzle* terhadap perilaku *hand hygiene* pada anak usia sekolah di SD Kristen Waru Waipia.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, Nur & Reza, Muhammad. (2014). *Meningkatkan Kemampuan Mencuci Tangan Melalui Metode Demonstrasi pada Kelompok B di TK Unggulan Tepadu Al-Kautsar Mojokerto*. *E-JurnalUNESA*, (Online), 3 (3):1-8, diakses pada tanggal 2 Januari 2018
- Barokah, A. Haryani, S. Syamsul. (2012). *Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perilaku Kooperatif Anak Usia prasekolah Selama Hospitalisasi Di RSUD Tugurejo Semarang*.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish-Grup Penerbitan CV. Budi Utama
- Diah,. & Ery. (2013). *Pengaruh Pendidikan Kesehatan terhadap Perilaku Cuci Tangan Pakai Sabun pada Anak Usia Sekolah Di SD 2 Jambi-dan Banguntapan Bantul*.
- Hikmawaty Zainab, dkk. (2016) *Pengaruh penyuluhan dengan media promosi Puzzle Gizi terhadap perilaku gizi seimbang pada siswa kelas 5 di SD Negeri 06 Posiakota Kendari*.
- Kartika, dkk. (2016). *Jurnal Kesehatan Masyarakat (e-Journal) Volume 4, nomor 5, Oktober 2016 (ISSN: 2356-2246)*. Faktor-faktor yang Berhubungan dengan Perilaku Cuci Tangan Pakai Sabun pada

- Siswa Sekolah Dasar Negeri Sambiroto 01 Kota Semarang. Diakses tanggal 24 Juni 2018
- Kementerian kesehatan RI. (2018). *Hasil utama Riset kesehatan Dasar 2018*.
- Kurniawan, Agung. (2017). *International Conference On Special Education In Southeast Asia Region 7th Series 2017. Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Kemampuan Mencuci Tangan Anak Tunagrahita Ringan 11 Kelas VII SMPLB*. Diakses tanggal 3 Januari 2018
- Kuswoyo. (2013). *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Metode Bermain Puzzle Terhadap Sikap Anak Usia Sekolah (6-12) Tahun Tentang Penyakit ISPA di Kecamatan Ledokombo kabupaten Jember. Universitas MuhammdiyahJember*.
- Kusumaningtyas (2016) perkembangan kemampuan kognitif terjadi pada masa anak usia sekolah. *Yogyakarta: Nuha Medika*
- Ningsih dan Isnaeni.(2015). *Naskah Publikasi STIKes Aisyah Yogyakarta. Pengeruh Pendidikan Kesehatan Mencuci Tangan pada Anak di SD Muhammadiyah Wirobrajan III*. Diakses tanggal 24 Juni 2018
- Noviarni, S. (2015). *Cuci tangan pakai sabun tekan tingkat kematian*. <http://www.koran.sindo.com/> diakses 10 november 2015.
- Nurjanah, I. (2012). *Pengaruh Pendidikan Kesehatan dengan Metode Bermain Puzzle Terhadap Motivasi Pencegahan Penyakit Cacangan Pada Anak Usia Sekolah*. Universitas Muhammdiyah Jember.
- Notoatmodjo dalam Windasari, 2014, dalam Apilaya, 2016,
- Proverawati dan Rachmawati. (2012). *PHBS-Perilaku Hidup Bersih dan Sehat*. Yogyakarta : Nuha Medika
- Rahmawati dan Noviani. (2017). *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Terhadap Tingkat Pengetahuan Hand Hygiene pada Anak Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah Senggotan*. Diakses tanggal 23 Juni 2018