



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
TERHADAP PENGETAHUAN CUCI TANGAN PAKAI SABUN
PADA SISWA SD NEGERI BERGAS LOR 2**

ARTIKEL

Oleh
NORA FILAELA
020116A021

**PROGRAM STUDI KESEHATAN MASYARAKAT
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO
2020**

HALAMAN PENGESAHAN

Artikel berjudul :

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA TERHADAP PENGETAHUAN CUCI TANGAN PAKAI SABUN PADA SISWA

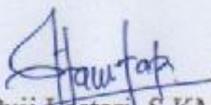
Disusun oleh:
NORA FILAELA
020116A021

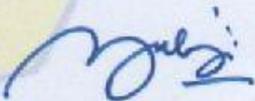
Program Studi : Kesehatan Masyarakat

Telah disetujui dan disahkan oleh pembimbing skripsi, Program Studi Kesehatan Masyarakat Universitas Ngudi Waluyo.

Pembimbing Utama

Anggota/Penguji


Ita Puji Lestari, S.KM., M.Kes.
NIDN. 0617038801


Yuliaji Siswanto, S.KM., M.Kes. (Epid)
NIDN. 0614077602

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA TERHADAP PENGETAHUAN CUCI TANGAN PAKAI SABUN PADA SISWA

Nora Filaela¹⁾, Ita Puji Lestari¹⁾, Sri Wahyuni¹⁾

¹⁾ Program Studi Kesehatan Masyarakat, Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Ngudi Waluyo Ungaran
Email : norafilaela@gmail.com

ABSTRAK

Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) merupakan suatu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kesehatan dan mencegah penyakit. Perilaku CTPS bisa terbentuk setelah mereka memiliki pengetahuan tentang CTPS. Upaya yang dapat dilakukan untuk memberikan pengetahuan CTPS yaitu dengan memberikan media yang menarik seperti dengan permainan ular tangga . Diharapkan dengan diberi media permainan ular tangga dapat memberikan pengaruh terhadap pengetahuan siswa siswa dapat mengetahui pengertian, langkah – langkah, manfaat, dan waktu penting untuk CTPS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap pengetahuan cuci tangan pakai sabun pada siswa SD Negeri Bergas Lor 2. Jenis penelitian ini adalah Pre Eksperimental Design dengan *one group pretest posttest design*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri Bergas Lor 2 dengan populasi sebesar 149 dan sampel penelitian sebanyak 25 siswa. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan yaitu dengan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pengisian kuesioner, wawancara dan dengan alat bantu media ular tangga. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji *Wilcoxon*. Pengetahuan siswa sebelum diberikan media pembelajaran ular tangga terdapat 19 siswa dengan pengetahuan cukup atau 76%, dan 6 siswa masuk dalam pengetahuan baik atau 24%, sedangkan pengetahuan siswa sesudah diberikan media pembelajaran ular tangga didapati 22 siswa dengan pengetahuan baik atau 88%. Terdapat perbedaan rata-rata pengetahuan sebesar 3,8 dan hasil analisis menunjukkan ($p=0,001$) jadi terdapat perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran ular tangga tentang cuci tangan pakai sabun. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah ada pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap pengetahuan CTPS pada siswa SD Negeri Bergas Lor 2.

Kata kunci : CTPS, Pengetahuan, Ular Tangga

ABSTRACT

Handwashing with Soap is an effort that can be done to improve health and prevent disease. Handwashing with soap behavior can be formed after they have knowledge about handwashing with soap. The effort that can be made to provide CTPS knowledge is to provide interesting media such as snakes and ladders. It is hoped that by being given the media of snakes and ladders games can have an influence on the knowledge of students, students can know the understanding, steps, benefits, and time important for handwaching with soap. This study aims to determine the effect of snake ladder learning media on the knowledge of handwashing with soap in students at SD Negeri Bergas Lor 2. This research type was Pre Experimental Design with one group pretest postest design. The subjects in this study were students at SD Negeri Bergas Lor 2 with population of 149 and a sample of 25 students. The sampling technique used was purposive sampling. Data collection techniques carried out by filling out questionnaires, interviews and with media tools snakes and ladders. Analysis of the data used in this study was Wilcoxon Test. Student knowledge before being given the ladder learning media there are with 19 students with sufficient knowledge or 76%, and 6 students entered in good knowledge or 24%, while students' knowledge after being given the ladder learning media are 22 students with good knowledge or 88%. There was an average difference of knowledge of 3.8 and the results of the analysis showed ($p = 0.001$) so there is a difference in knowledge before and after the snake ladder learning medium was given about washing hands with soap. The conclusion in this study is that there is an influence of snake ladder learning media on handwashing with soap knowledge in students at SD Negeri Bergas Lor 2.

Keywords: *Handwashing With Soap, Knowledge, Stairs Snake*

PENDAHULUAN

Diare adalah kejadian buang air besar dengan konsistensi lebih cair dari biasanya, dengan frekuensi tiga kali atau lebih dalam periode 24 jam. Diare adalah suatu keadaan pengeluaran tinja yang tidak normal atau seperti biasanya, ditandai dengan peningkatan volume keenceran, serta frekuensi lebih dari 3 kali sehari pada anak dan pada bayi lebih dari 4 kali sehari dengan atau tanpa lendir darah (Depkes RI, 2010). Diare dapat menyerang semua kelompok umur baik balita, anak-anak, dan orang dewasa dari berbagai golongan sosial. Diare merupakan penyebab utama morbiditas dan mortalitas dikalangan anak-anak dibawah 5 tahun. Data WHO (2017) menyatakan hampir 1,7 miliar kasus diare terjadi pada anak dengan angka kematian 525.000 pada anak balita tiap tahunnya.

Profil Kesehatan Indonesia (2018) menyatakan bahwa penyakit diare merupakan penyakit endemis potensi Kejadian Luar Biasa (KLB) yang sering disertai dengan kematian di Indonesia. Target cakupan pelayanan penderita diare semua umur yang datang ke sarana kesehatan adalah 10% dari perkiraan jumlah penderita diare semua umur. Tahun 2017 jumlah penderita diare semua umur yang dilayani di sarana kesehatan sebanyak 4.274.790 penderita dan terjadi peningkatan pada tahun 2018 yaitu menjadi 4.504.524 penderita atau 62,93% dari perkiraan diare di sarana kesehatan. Insiden diare di semua umur secara nasional adalah 270/1.000 penduduk. Pada tahun 2018 terjadi 10 kali KLB diare yang tersebar di 8 provinsi. Pada Kejadian Luar Biasa tersebut selalu mengakibatkan angka kematian (CFR) yang cukup tinggi. Ditahun 2018 jumlah CFR meningkat daripada tahun 2017, pada tahun 2017 jumlah kematian sebanyak 34 dan pada tahun 2018 meningkat menjadi 36 kematian. Hal ini menunjukkan bahwa pengobatan dan pencegahan penyakit diare harus ditingkatkan agar tidak terjadi peningkatan kasus dan juga kematian di tahun – tahun berikutnya.

Berdasarkan data jumlah kasus diare pada balita di Kecamatan Bergas yang berada di wilayah kerja Puskesmas Bergas yaitu sebanyak 681 kasus dari seluruh balita yang berjumlah 3.728 atau 18,3%. Kejadian diare pada balita

dapat disebabkan akibat dari beberapa faktor yang memungkinkan yaitu faktor dari lingkungan dan dari pola asuh, karena balita belum bisa melakukan hal-hal yang berkaitan dengan upaya menjaga kesehatan seperti belum terbiasa cuci tangan pakai sabun saat setelah bermain.

Pada penyakit diare dapat dilakukan upaya pencegahan dengan meningkatkan personal hygiene. Salah satunya dengan cuci tangan pakai sabun. Upaya yang dilakukan Puskesmas Bergas untuk mencegah berbagai jenis penyakit yang dapat menyerang pada anak usia sekolah seperti diare telah dilakukan dengan berbagai cara pelatihan dokter kecil, pembinaan, kampanye PHBS, dan pembinaan guru UKS. Salah satu materi pendidikan kesehatan yang diberikan oleh Puskesmas melalui dokter kecil yaitu tentang Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS). Dokter kecil dari setiap sekolah berjumlah 10% dari total siswa di sekolah tersebut. Termasuk SD Negeri Bergas Lor 2 yang dokter kecilnya telah mendapatkan pembinaan dari Puskesmas Bergas dan juga terdapat guru pembina UKS. Dari wawancara yang dilakukan peneliti kepada 15 siswa tersebut semua menyampaikan bahwa di sekolah tersebut terdapat tempat cuci tangan berupa kran berjumlah 4 yang berada di depan kelas, akan tetapi tidak tersedia sabun. Hal tersebut belum sesuai dengan Permenkes RI nomor 3 tahun 2014 pada pasal 1 yang menyebutkan bahwa cuci tangan pakai sabun adalah perilaku cuci tangan dengan menggunakan air bersih yang mengalir dan sabun. Hal tersebut bisa menjadi salah satu penyebab tidak terlaksananya program cuci tangan pakai sabun, sehingga siswa menjadi lupa tentang bagaimana cara cuci tangan pakai sabun dan bagaimana langkah – langkah cuci tangan pakai sabun dengan baik dan benar melalui 6 langkah sesuai dengan ketentuan WHO, sehingga peneliti ingin membuat suatu media pembelajaran yang menarik dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran kesehatan sehingga dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang cuci tangan pakai sabun.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk memberikan informasi tentang cuci tangan pakai sabun adalah dengan permainan ular tangga. Penelitian yang dilakukan oleh Ingga Rahasti Sunarto pada tahun 2017 yang

berjudul “Pengaruh Stimulasi Bermain Ular Tangga Terhadap Perilaku Cuci Tangan Pada Anak Prasekolah” menggunakan media ular tangga yang berisi langkah – langkah cuci tangan pakai sabun. Penelitian ini mengadopsi ular tangga tersebut dan melakukan penambahan materi agar informasi dari peneliti bisa sampai ke sasaran. Penambahan materi meliputi pengertian cuci tangan pakai sabun, manfaat cuci tangan pakai sabun, waktu penting cuci tangan pakai sabun, dan perlengkapan cuci tangan pakai sabun. Selain informasi, pada ular tangga dalam penelitian ini juga diberi pertanyaan yang akan mengasah pengetahuan siswa yang sedang bermain ular tangga. Permainan ini juga memberikan aktivitas fisik karena ular tangga berukuran besar dan dijalankan langsung oleh siswa yang bermain.

METODE

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dan berjenis Pre Eksperimental Design yang merupakan salah satu bentuk penelitian eksperimen yang memanipulasi *independent variable*, pemilihan subjek penelitian dilakukan secara non random dan tidak memiliki *control group* atau *comparison group* (Carmen G. Loisel et al.,2010). Jenis penelitian ini adalah *the one group pretest posttest design* jadi penelitian ini memberikan pretest dan posttest.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri Bergas Lor 2 yang berjumlah sebanyak 149 orang. Sampel dalam penelitian ini diambil secara *purposive sampling* pada anak kelas V dengan jumlah sebanyak 25 anak. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah media permainan ular tangga dan kuesioner. Analisis data yang digunakan yaitu analisis untuk menggambarkan pengetahuan digunakan distribusi frekuensi untuk melihat gambaran serta analisis dengan uji *wilcoxon* untuk melihat perbedaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Karakteristik Responden

Karakteristik responden dilihat berdasarkan jenis kelamin dan umur pada siswa SD Negeri Bergas Lor 2 adalah sebagai berikut :

Tabel 1 Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin siswa kelas V SD Negeri Bergas Lor 2

Jenis Kelamin	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Laki-laki	13	52,00
Perempuan	12	48,00
Total	25	100,00

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa berdasarkan jenis kelamin responden siswa kelas V SD Negeri Bergas Lor 2 lebih besar responden berjenis kelamin laki-laki dengan jumlah 13 (52%) dan perempuan 12 (48%).

Tabel 2 Distribusi frekuensi responden berdasarkan usia siswa kelas V SD Bergas Lor 2

Usia (Th)	Frekuensi(f)	Persentase(%)
10	8	32,00
11	10	40,00
12	6	24,00
14	1	4,00
Total	25	100,00

Berdasarkan tabel 2, diketahui jumlah responden berdasarkan umur terdapat 8 responden atau dengan persentase (32%) berumur 10 tahun. Umur 11 tahun terdapat 10 responden dengan persentase (40%), umur 12 tahun terdapat 6 responden dengan persentase (24%), dan umur 14 tahun terdapat 1 responden dengan persentase (4%). Jadi kisaran umur terbanyak yaitu antara 10 – 12 tahun.

2. Gambaran pengetahuan sebelum diberi media pembelajaran ular tangga

Tabel 3 Pengetahuan sebelum diberikan media pembelajaran ular tangga

No.	Kategori	Jumlah (n)	Persentase (%)
1.	Pengetahuan Kurang	0	0,00
2.	Pengetahuan Cukup	19	76,00
3.	Pengetahuan Baik	6	24,00
Total		25	100,00

Berdasarkan tabel 3 didapatkan hasil pengetahuan siswa SD Negeri Bergas Lor 2 sebelum diberikan media pembelajaran ular tangga terdapat 19 siswa (76%) memiliki pengetahuan cukup dan terdapat 6 siswa (24%) memiliki pengetahuan baik.

3. Gambaran pengetahuan sesudah diberi media pembelajaran ular tangga

Tabel 4 Pengetahuan sesudah diberikan media pembelajaran ular tangga

No.	Kategori	Jumlah (n)	Persentase (%)
1.	Pengetahuan Kurang	0	0,00
2.	Pengetahuan Cukup	3	12,00
3.	Pengetahuan Baik	22	88,00
Total		25	100,00

Berdasarkan tabel 4 didapatkan hasil pengetahuan siswa SD Negeri Bergas Lor 2 setelah diberikan media pembelajaran ular tangga terdapat 3 siswa (12%) memiliki pengetahuan cukup dan terdapat 22 siswa (88%) memiliki pengetahuan baik.

4. Perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran ular tangga

Analisis selanjutnya adalah adalah uji bivariat untuk melihat perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran ular tangga, tahapan uji yang dilakukan adalah sebagai berikut :

Jumlah sampel pada penelitian ini yaitu 25, jadi uji yang dilakukan menggunakan uji *Saphiro-Wilk*. Dari kedua hasil uji pretest dan posttest karena salah satu hasil uji normalitas menunjukkan hasil tidak normal maka data dianggap terdistribusi tidak normal sehingga syarat Uji T-test tidak terpenuhi, maka alternatif uji yang digunakan adalah uji *Wilcoxon* dengan hasil sebagai berikut

Tabel 4.5 Perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah diberi media pemberlajaran ular tangga tentang cuci tangan pakai sabun pada siswa SD Negeri Bergas Lor 2

Variabel	Data	Mean	Selisih	<i>P</i>
Pengetahuan	Pretest	14,52	3,8	0,001
	Posttest	18,32		

Dari hasil uji wilcoxon dapat dilihat bahwa perbedaan rata-rata pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran ular tangga tentang cuci tangan pakai sabun adalah 3,8. Berdasarkan nilai preteset dan posttest terdapat 23 responden atau sebesar 92% yang skor hasil posttestnya meningkat atau lebih baik dari pretest, dan terdapat 2 responden yang nilai pretest dan posttestnya sama. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran ular tangga tentang cuci tangan pakai sabun pada siswa SD Negeri Bergas Lor 2 dengan nilai $p = 0,001$. Karena terdapat perbedaan rata-rata pengetahuan saat sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran ular tangga maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga memiliki pengaruh terhadap pengetahuan siswa tentang cuci tangan pakai sabun.

B. Pembahasan

1. Gambaran Pengetahuan Sebelum Diberikan Media Pembelajaran Ular Tangga

Hasil pretest menunjukkan bahwa mayoritas dari mereka memiliki pengetahuan dalam kategori cukup karena banyak menjawab salah pada beberapa pertanyaan. Didalam kuesioner penelitian ini terdapat 5 sub pertanyaan yaitu pengertian CTPS, fungsi atau manfaat CTPS, perlengkapan CTPS, waktu penting CTPS, dan langkah-langkah CTPS. Dalam sub pertanyaan tentang pengertian CTPS yaitu pada soal nomor 1 dan 2, 100% responden sudah menjawab dengan jawaban yang benar. Pada sub pertanyaan tentang fungsi atau manfaat CTPS pada soal nomor 3,4,8,9,10, dari sub pertanyaan manfaat CTPS sebanyak 40% menjawab dengan salah pada soal nomor 4, di dalam pertanyaan tersebut banyak siswa yang beranggapan bahwa cuci tangan pakai air saja sudah cukup untuk menghilangkan kuman yang ada di tangan dan mereka belum mengetahui pentingnya menggunakan sabun saat cuci tangan. Selanjutnya pada sub pertanyaan tentang perlengkapan cuci tangan pakai sabun, di pertanyaan nomor 7 semua responden sudah menjawab pertanyaan dengan benar. Pada sub pertanyaan tentang waktu penting CTPS di nomor 6,11,12,13,14 kesalahan tertinggi yaitu pada nomor 6 yaitu tentang ada berapa waktu penting CTPS. Sub pertanyaan yang terakhir yaitu tentang langkah-langkah CTPS pada nomor 5,15,16,17,18,19,20, pada sub pertanyaan tersebut kesalahan paling tertinggi yaitu pada nomor 17, sebesar 92% atau 23 responden menjawab pertanyaan dengan jawaban yang salah. Pada nomor 20 sebesar 80% atau 20 rsponden menjawab salah, pada nomor 16 dan 18 sebesar 72% atau 18 responden menjawab dengan pertanyaan yang salah. Pada nomor 5 dan 15 lebih dari 75% sudah menjawab dengan benar.

Pengetahuan siswa di SD Negeri Bergas Lor 2 sebelum diberikan media pembelajaran ular tangga tentang cuci tangan pakai sabun mempunyai pengetahuan yang cukup tentang cuci tangan pakai sabun dan

tidak ada siswa yang memiliki pengetahuan kurang, hal ini dikarenakan sudah pernah mendapat paparan informasi tentang cuci tangan pakai sabun dari Puskesmas selain itu disana juga terdapat UKS dan dokter kecil yang aktif, namun pengetahuan mereka baru sampai pada kategori cukup karena di beberapa aspek tentang cuci tangan pakai sabun mereka belum memahami seperti pada bagian langkah-langkah cuci tangan pakai sabun, dibagian ini mereka belum dapat mengurutkan dengan benar langkah-langkah cuci tangan pakai sabun, hal ini dapat dilihat dari masih banyaknya responden yang menjawab dengan salah pada soal tentang langkah-langkah cuci tangan pakai sabun.

Informasi yang diberikan oleh Puskesmas dilakukan melalui pelatihan guru UKS, dokter kecil, penjangkaran, sosialisasi, dan imunisasi. Untuk informasi kesehatan khususnya tentang cuci tangan pakai sabun didapatkan siswa melalui dokter kecil yang sudah mendapatkan pelatihan dari Puskesmas. Dari dokter kecil yang sudah mendapatkan informasi dari Puskesmas mereka menyampaikan informasi tersebut kepada siswa lain dan memberikan contoh melalui praktek secara langsung. Selain informasi tentang CTPS, dari puskesmas juga memberikan pelatihan tentang kebersihan lingkungan, untuk informasi bisa didapatkan oleh siswa melalui kegiatan kebersihan yang biasanya dilakukan oleh sekolah setiap satu minggu sekali. Adapun kegiatan lainnya yaitu informasi yang diberikan oleh Guru pembina UKS, di SD Bergas Lor 2 guru pembina UKS adalah seorang guru olahraga, jadi pada saat jam olahraga yang digunakan untuk pemberian teori dapat dimanfaatkan untuk memberikan pendidikan kesehatan sehingga siswa juga akan mendapatkan informasi – informasi kesehatan, seperti gizi seimbang, cara menjaga kebersihan tubuh, cara meningkatkan kesehatan dengan olahraga dan beberapa informasi lainnya, dengan demikian siswa akan lebih banyak mendapatkan informasi kesehatan.

Dengan upaya – upaya yang telah dilakukan tersebut telah memudahkan siswa untuk memiliki informasi tentang kesehatan yang bisa meningkatkan pengetahuan siswa. Akan tetapi tingkat pengetahuan yang terbanyak yaitu masih pada kategori cukup, hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri. Untuk dapat memiliki ilmu pengetahuan juga bisa dipengaruhi oleh minat seseorang terhadap sesuatu. Semakin tinggi minat seseorang maka akan semakin tinggi tingkat pengetahuannya, karena dengan minat yang tinggi seseorang akan lebih berusaha lebih besar untuk mencari informasi yang ingin diketahui. Pada Seperti halnya pada anak usia sekolah dasar, pengetahuan bisa didapatkan dari berbagai sumber seperti dari Puskesmas, guru pembina UKS, dan dokter kecil, bagi mereka yang memiliki minat tinggi akan selalu memperhatikan informasi – informasi yang diberikan oleh upaya pelayanan kesehatan tersebut, namun apabila mereka kurang berminat mereka lebih cenderung kurang memperhatikan sehingga dapat menyebabkan pengetahuan mereka belum baik. Selain informasi dari pelayanan kesehatan, bagi mereka yang memiliki minat tinggi terhadap sesuatu hal pasti mereka akan berupaya untuk mencari tahu dari sumber yang lain. Pada era gadget seperti saat ini bisa dimanfaatkan mereka untuk mengakses informasi yang ingin dia ketahui tetapi belum didapatkan di bangku sekolah, akan tetapi hal seperti ini harus tetap dibawah pengawasan orang tua sehingga mereka tidak menyalahgunakan media untuk mencari informasi yang tidak benar.

Untuk itu, pada penelitian ini berupaya untuk memudahkan siswa mendapatkan informasi dengan cara yang menarik, menyenangkan, dan mudah diingat. Pengetahuan yang belum diketahui dari responden sebagian besar yaitu tentang langkah-langkah cuci tangan pakai sabun, dan pada media yang digunakan dalam penelitian ini sudah dijelaskan secara urut tentang langkah-langkah cuci tangan pakai sabun dan informasi tentang cuci tangan pakai sabun yang lainnya.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dini Kurniawati, dkk (2017) tentang pengetahuan dan sikap siswai SDN Pringgowirawan dalam menghadapi menarche, bahwa pengetahuan responden sebelum pemberian permainan ular tangga didapatkan hasil bahwa lebih dari 50% responden memiliki pengetahuan yang cukup. Pengetahuan cukup responden dikarenakan selama ini responden belum mendapatkan informasi secara adekuat terutama dari sekolah dan beberapa sumber yang didapat lainnya. Selain itu peran UKS juga belum maksimal dalam memberkan informasi.

2. Gambaran Pengetahuan Sesudah Diberikan Media Pembelajaran Ular Tangga

Berdasarkan hasil post test mayoritas siswa sudah menjawab dengan benar setiap pertanyaan. Pada sub pertanyaan tentang pengertian nomor 1 dan 2 terdapat 1 responden yang menjawab salah pada nomor 2. Di sub pertanyaan tentang manfaat CTPS dinomor 3,8,10 sudah 100% reponden menjawab pertanyaan dengan benar. Dan pada nomor 4 sebesar 80% atau 20 responden menjawab pertanyaan dengan benar dan di nomor 9 sebesar 96% atau 24 responden menjawab pertanyaan dengan benar. Pada sub pertanyaan perlengkapan CTPS di nomor 7 semua reponden sudah menjawab pertanyaan dengan benar. Di dalam sub pertanyaan tentang waktu penting CTPS pada nomor 6,11,12,13, dan 14 kesalahan paling tinggi yaitu pada soal nomor 11 karena masih ada 5 responden yang menjawab dengan salah, dan pada pertanyaan nomor 6,12,13,14 sudah lebih dari 80% reponden menjawab pertanyaan dengan benar. Dari sub yang terakhir yaitu langkah-langkah CTPS pada nomor 5,15,16,17,18,19,20 sudah lebih dari 75% menjawab pertanyaan dengan benar. Pada nomor 5 dan 16 sebanyak 22 responden menjawab dengan benar. Pada noor 16 dan 17 sebnayak 19 responden menjawab pertanyaan dengan benar. Dan pada nomor 18,19, dan 20 sebanyak 23 reponden menjawab pertanyaan dengan benar.

Pada penelitian ini intervensi dilakukan dengan ular tangga yang merupakan suatu permainan, permainan dipilih karena bermain merupakan kegiatan yang sering dilakukan oleh anak-anak pada usia sekolah dasar. Permainan ular tangga bisa dijadikan sebagai sebuah media pembelajaran yang digemari anak-anak, karena ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan yang menyenangkan dan apabila diisi dengan konten-konten yang berisi tentang ilmu pengetahuan akan membawa perubahan yang lebih baik bagi yang memainkannya.

Permainan seperti ular tangga ini dapat dijadikan sebagai sarana untuk merangsang aktivitas siswa yang bersifat menghibur dan bersifat mendidik, jadi apabila menyampaikan informasi melalui permainan maka siswa dapat mempelajari sesuatu tanpa siswa menyadari bahwa mereka sedang belajar karena mereka menikmati permainan yang tanpa disadari bahwa didalam permainan tersebut terdapat informasi – informasi yang dapat meningkatkan pengetahuan mereka.

Hasil yang didapatkan dari penelitian di SD Negeri Bergas Lor 2 ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ernita Kurnia Sari, Elida Ulfiana, Praba Dian di SD Wilayah Paron Ngawi yang menunjukkan bahwa pengetahuan responden meningkat setelah diberikan intervensi berupa simulasi permainan ular tangga, hal ini terjadi karena saat permainan responden diberikan kesempatan untuk menginternalkan pengetahuannya. Ular tangga merupakan permainan edukatif yang efektif dan menyenangkan yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi pendidikan kesehatan sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Prillyana Fajria Imawati, dkk (2019) bahwa permainan ini efektif dan fleksibel bisa digunakan sesuai isian konten yang diberikan.

3. Perbedaan Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Diberikan Media Pembelajaran Ular Tangga

Dari hasil uji wilcoxon menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran ular tangga tentang cuci tangan pakai sabun adalah 3,8. Berdasarkan nilai pretest dan posttest terdapat 23 responden atau sebesar 92% yang skor hasil postestnya meningkat atau lebih baik dari pretest, dan terdapat 2 responden yang nilai pretest dan postestnya sama. Pada sub pertanyaan tentang pengertian CTPS terjadi penurunan yang awalnya nomor 1 dan 2 sudah 100% menjawab benar pada pretest dan pada posttest nomor 1 sudah 100% benar dan pada nomor 2 96% menjawab benar. Pada sub pertanyaan manfaat CTPS di nomor 3 responden 100% menjawab pertanyaan dengan benar. Pada nomor 4 mengalami peningkatan 20%. Pada nomor 8 di pretest dan posttest 100% menjawab dengan benar. Pada nomor 9 mengalami peningkatan sebanyak 4%. Dan pada nomor 12 mengalami peningkatan sebesar 12%. Sub pertanyaan tentang perlengkapan CTPS pada pretest dan posttest 100% responden menjawab pertanyaan dengan benar. Pada sub waktu penting CTPS di soal nomor 6 meningkat 20%, di soal nomor 11 meningkat 4%, di soal nomor 12 meningkat sebesar 12%, pada nomor 13 meningkat 4% dan pada nomor 14 menurun 4%. Sub yang terakhir yaitu langkah-langkah CTPS, pada nomor 5 meningkat sebesar 4%, di nomor 15 meningkat sebesar 12%, pada nomor 16 meningkat sebesar 48%, pada nomor 17 meningkat sebesar 68%, di nomor 18 meningkat sebesar 64%, pada nomor 19 meningkat sebesar 44%, dan di nomor 20 meningkat sebesar 72%.

Berdasarkan perbedaan hasil nilai pretest dan posttest perbedaan paling signifikan terjadi pada sub pertanyaan tentang langkah-langkah CTPS, karena peningkatannya mencapai 72%. Pada pretest pengetahuan tentang langkah-langkah CTPS masih kurang dikarenakan pada usia anak sekolah lebih tertarik dengan informasi yang diberikan

praktik langsung daripada hanya sekedar informasi lisan ataupun tertulis karena dengan praktek anak-anak akan lebih mudah mengingat karena mereka melakukan langsung tidak hanya membayangkan informasi yang didapat, dan setelah diberikan paparan dengan media pembelajaran ular tangga yang diberikan berulang-ulang pengetahuan mereka tentang langkah-langkah CTPS menjadi meningkat menjadi baik. Responden bisa benar-benar mengingat langkah-langkah CTPS yang benar karena pada media yang diberikan jelas menggambarkan langkah-langkah CTPS dan diberikan pertanyaan-pertanyaan seputar langkah-langkah CTPS seperti menyebutkan dan mempraktekkan langkah-langkah CTPS, dan paparan diberikan sebanyak 3 kali pada 3 hari berturut-turut sehingga informasi yang didapatkan oleh responden bisa lebih tertanam diingatan dan akhirnya bisa dituangkan pada saat menjawab pertanyaan pada postest sehingga nilai pengetahuan mereka jauh lebih baik dari pretest pada sub pertanyaan tentang langkah-langkah CTPS.

Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran ular tangga tentang cuci tangan pakai sabun pada siswa SD Negeri Bergas Lor 2 dengan nilai $p = 0,001$. Karena terdapat perbedaan rata-rata pengetahuan saat sebelum dan sesudah diberikan paparan media maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga memiliki pengaruh terhadap pengetahuan siswa tentang cuci tangan pakai sabun.

Media pembelajaran ular tangga memiliki pengaruh terhadap pengetahuan tentang cuci tangan pakai sabun. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rerata pengetahuan setelah diberikan media pembelajaran ular tangga. Setelah dilakukan intervensi, responden telah mengetahui hal apa saja yang berkaitan dengan cuci tangan pakai sabun. Pengetahuan yang disampaikan melalui media pembelajaran akan lebih menarik dan dapat membantu dalam penyampaian informasi. Dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran ular tangga dan dari

hasil dilihat bahwa media pembelajaran ular tangga memiliki pengaruh terhadap pengetahuan, hal ini dikarenakan praktek intervensi tidak hanya dilakukan 1 kali sehingga mereka bisa benar-benar mengingat informasi yang disampaikan melalui media pembelajaran ular tangga. Media ular tangga memiliki kelebihan daripada media yang lain, seperti media ini merupakan media yang menyenangkan sehingga siswa tertarik untuk belajar sambil bermain, ular tangga merupakan media yang efektif untuk review pengetahuan, media ini sangat disenangi siswa karena *full colour*, dan dapat memotivasi siswa agar terus belajar karena belajar menggunakan media ular tangga adalah suatu yang menyenangkan, bukan lagi suatu yang harus terpaku pada lembaran-lembaran informasi atau tontonan yang membosankan. Permainan dapat memberikan pengaruh terhadap pengetahuan seseorang karena dalam permainan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Hal ini terjadi pada saat intervensi dengan media pembelajaran ular tangga, para siswa mendapatkan rangsangan pikiran dengan pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalam kotak sehingga mereka berpikir jawaban yang tepat atas pertanyaan tersebut.

Selanjutnya perasaan, mereka akan merasakan bagaimana memberikan informasi kepada teman-temannya dengan cara membaca tulisan yang ada di kotak yang dapat memberikan informasi bagi dirinya sendiri dan juga bagi teman-teman yang mendengarkan dia. Yang ketiga adalah perhatian, para siswa akan selalu memperhatikan isi-isi dari setiap kotak, hal ini bisa meningkatkan rasa ingin tahu dan minat siswa terhadap sesuatu yang ingin diketahuinya dan akan meningkatkan pengetahuannya. Yang keempat adalah kemampuan atau keterampilan, dengan media pembelajaran berupa permainan kemampuan siswa akan diasah dengan pertanyaan-pertanyaan yang ada, dan apabila kemampuannya masih kurang maka dengan permainan ini siswa tersebut dapat meningkatkan kemampuannya karena dari kesalahan-

kesalahan jawaban yang diberikan mereka akan mengetahui jawaban yang benar sehingga kemampuannya akan meningkat dan akan mempengaruhi tingkat pengetahuannya. Selain merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan permainan dapat meningkatkan pengetahuan karena pada saat permainan dilakukan siswa melakukannya dengan senang sehingga mereka merasa sedang bermain tetapi terdapat ilmu pengetahuan yang didapatkan dalam permainan tersebut, jadi tidak memaksakan siswa untuk selalu terpaku dengan materi-materi yang disajikan dalam proses belajar yang terlalu formal.

Hasil penelitian ini sama dengan hasil penelitian dari Irma Handayani, dkk (2018) yang menyatakan bahwa pemberian penyuluhan dengan permainan ular tangga yang dimodifikasi tentang gambar dan materi buah dan sayur memberikan pengaruh positif kepada siswa yang dilihat dari adanya peningkatan pengetahuan siswa tentang buah dan sayur setelah intervensi atau perlakuan.

SIMPULAN

1. Pengetahuan siswa sebelum diberikan media pembelajaran ular tangga tentang cuci tangan pakai sabun adalah 19 siswa atau 76% memiliki pengetahuan cukup dan 6 siswa 24% memiliki pengetahuan baik. Rata-rata pengetahuan sebelum diberikan media pembelajaran adalah 14,52 atau dalam kategori cukup.
2. Pengetahuan siswa sesudah diberikan media pembelajaran ular tangga tentang cuci tangan pakai sabun adalah 22 siswa atau 88% memiliki pengetahuan baik. Rata-rata pengetahuan sesudah diberikan media pembelajaran adalah 18,32 atau dalam kategori baik.
3. Terdapat perbedaan rata-rata pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran ular tangga tentang cuci tangan pakai sabun adalah sebesar 3,8 dengan $p=0,001$. Karena terdapat perbedaan berupa peningkatan pengetahuan sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat

pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap pengetahuan cuci tangan pakai sabun pada siswa SD Negeri Bergas Lor 2.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penelitian ini, yang utama kepada kedua orang tua saya, serta Ibu Ita Puji Lestari, S.KM., M.Kes., selaku pembimbing utama, Ibu Sri Wahyuni, S.KM., M.Kes., Kepala Sekolah, Guru, dan siswa SD Negeri Bergas Lor 2, serta teman-teman Program Studi Kesehatan Masyarakat Universitas Ngudi Waluyo.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisasmito. 2007. Faktor Risiko Diare pada Bayi dan Balita di Indonesia : Systematic Review Penelitian Akademik Bidang Kesehatan Masyarakat. Depok : Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Indonesia
- Agus, Eko Sujianto. 2009. Aplikasi Statistik dengan SPSS 16.0. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Arikunto, S. 2010. Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta : Rineka Cipta.
- Bart, Smet. 2005. *Psikologi Kesehatan*. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Depkes RI. 2010. Profil Kesehatan Indonesia Tahun 2009. Jakarta.
- Depkes RI. 2011. Biasakan Mencuci Tangan Menggunakan sabun Pada Lima Waktu Kritis.

- Dinkes Kabupaten Semarang. 2017. Profil Kesehatan Kabupaten Semarang Tahun 2017. Kabupaten Semarang.
- Dinkes Provinsi Jawa Tengah. 2018. Profil Kesehatan Profinsi Jawa Tengah Tahun 2018. Semarang.
- Handayani, Irma., dkk. 2018. *Pengaruh Penyuluhan Dengan Media Permainan Ular Tnagga Terhadap Pengetahuan Tentang Buah dan Sayur Pada Siswa MTs-S Almanar Kecamatan Hamparan Perak*. JUMANTIK Vol 3 No. 1 Desember 2017-Mei 2018.
- Hastono, Sutanto Priyo. (2007). *Modul Analisis Data*. Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Indonesia.
- Hidayat, A.A. (2014). *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknis Analisis Data*. Jakarta : Salemba Medika
- Imawati, Prilyana Fajria., dkk. 2019. Ular Tangga Raksasa Sebagai Media Pembelajaran Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Pada Siswa SMPN 3 Arjasa Kupaten Situbondo. Jurnal KSM Eka Prasetya U, Volume 1, No. 6.
- Kemenkes RI. 2011. Profil Kesehatan Indonesia. Jakarta : Kementrian Kesehatan RI.
- Kemenkes RI. 2015. Rencana Strategis Kementrian Kesehatan Tahun 2015 – 2019. Jakarta
- Kemenkes RI. 2016. Data dan Informasi Kesehatan Indonesia Tahun 2016. Jakarta.
- Labibah, Ani., dkk. *Pengaruh Permainan Ular Tangga Modifikasi Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Pada Anak*. Medali Jurnal. Volume 2. Edisi 1.

- M Sopiudin. (2016). *Langkah-Langkah Membuat Proposal Penelitian Bidang Kedokteran dan Kesehatan 3 Edisi 2*. Jakarta : Sagung Seto
- Mazhindu, D. & Scott, Ian. 2005. *Statistics for Health Care Professionals : an Introduction*. SAGE Publications Ltd.
- Notoatmodjo S. 2007. *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Notoatmodjo S. 2010. *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Piran dan Sasonohardjo. 2002. *Media pembelajaran (Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama)*. Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia)
- Rohmana, et al. 2017. Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan dan Sikap dalam Menghadapi Menarche pada Siswi SDN Pringgowirawan 01 Sumberbaru Kabupaten Jember. *e-Jurnal Pustaka Kesehatan*, vol. 5 (no. 1). Januari 2017. .
- Swarjana, I Ketut. (2015). *Metodologi Penelitian Kesehatan Edisi Revisi*. Bali : Penerbit Andi.
- Titisari, Nini. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan Anemia Pada Siswa SDIT Al-Falah Sambu Boyolali*. Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Wulanyani, Ni Made Swasti. 2013. *Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Melalui Permainan Ular Tangga*. *Jurnal Psikologi*. Volume 14. No. 2.