

## Pengaruh Media Poster, Video Edukasi dan Permainan *Puzzle* terhadap Pengetahuan dan Sikap PHBS Pada Siswa SDN Cikampek Barat 1

Aulia Nur Rachma, Ratih Kurniasari, Eka Andriani

S1 Gizi Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Singaperbangsa Karawang

Email : [2110631220054@student.unsika.ac.id](mailto:2110631220054@student.unsika.ac.id)

### Abstrak

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) merupakan tindakan untuk mencegah penyebaran penyakit. Demam berdarah dengue, diare, cacingan serta reaksi terhadap makanan akibat buruknya sanitasi dan keamanan pangan dapat disebabkan oleh tidak menerapkannya perilaku hidup bersih dan sehat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh edukasi menggunakan media poster, video edukasi dan permainan *puzzle* terhadap pengetahuan dan sikap pada siswa SDN Cikampek Barat 1, Karawang. Penelitian ini menggunakan desain *quasi-eksperimental* dengan pendekatan *pretest-posttest group design*. Populasi penelitian ini yaitu siswa-siswi SDN Cikampek Barat 1. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah 30 sampel dari kelas 4 dan 5 yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian pada pengetahuan media poster diperoleh *p-value* 0,006 artinya pemberian edukasi berpengaruh pada peningkatan pengetahuan PHBS, sedangkan sikap diperoleh *p-value* 0,202 artinya tidak ada pengaruh. Pada media video edukasi diperoleh *p-value* 0,137 artinya pemberian edukasi tidak berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan sedangkan pada sikap *p-value* 0,005 artinya adanya pengaruh. Lalu pada media permainan *puzzle* diperoleh pengetahuan dengan *p-value* 0,015 dan sikap 0,027 yang artinya ada peningkatan pengetahuan dan sikap secara signifikan sesudah media diberikan. Kesimpulan pada penelitian ini yaitu pada media poster terdapat pengaruh secara signifikan terhadap pengetahuan sedangkan sikap tidak. Pada media video edukasi tidak terdapat pengaruh pada pengetahuan, sedangkan pada sikap terdapat pengaruh secara signifikan. Selain itu, pada media permainan *puzzle* terdapat pengaruh secara signifikan pada pengetahuan dan sikap responden.

**Kata kunci:** PHBS, poster, video edukasi, Puzzle, Pengetahuan, sikap

### Abstract

Clean and Healthy Living Behavior (PHBS) is an action to prevent the spread of disease. Dengue hemorrhagic fever, diarrhea, worms and reactions to food due to poor sanitation and food safety can be caused by not implementing clean and healthy living habits. This research aims to determine the effect of education using posters, educational videos and puzzle games on the knowledge and attitudes of students at SDN Cikampek Barat 1, Karawang. This research uses a quasi-experimental design with a pretest-posttest group design approach. The population of this study was students at SDN Cikampek Barat 1. The samples in this study were 30 samples from grades 4 and 5 who were selected using a purposive sampling technique. The results of research on poster media knowledge obtained a *p-value* of 0.006, meaning that providing education had an effect on increasing PHBS knowledge, while attitudes obtained a *p-value* of 0.202, meaning there was no effect. In educational video media, a *p-value* of 0.137 was obtained, meaning that providing education had no effect on increasing knowledge, while for attitude, the *p-value* was 0.005, meaning there was an influence. Then in the puzzle game media, knowledge was obtained with a *p-value* of 0.015 and attitude 0.027, which means there was a significant increase in knowledge and attitude after the media was given. The conclusion of this research is that poster media has a significant influence on knowledge, while attitudes do not. In educational video media there is no influence on knowledge, whereas on attitudes there is a significant influence. Apart from that, puzzle game media has a significant influence on respondents' knowledge and attitudes.

**Keywords :** PHBS, posters, educational videos, puzzles, knowledge, attitudes

<http://ejournal.urindo.ac.id/index.php/jukmas>

Article History :

Submitted 16 Juni 2024, Accepted 28 Oktober 2024, Published 31 Oktober 2024

**PENDAHULUAN**

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di lingkungan sekolah merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar oleh siswa, guru, staf, dan masyarakat sekitar sekolah. Hal ini merupakan bagian dari proses pembelajaran untuk meningkatkan derajat kesehatan serta mencegah penyebaran penyakit di lingkungan sekolah (1). Kurangnya pelaksanaan PHBS di lingkungan sekolah dapat menimbulkan dampak negatif seperti lingkungan belajar yang kurang nyaman akibat kelas kotor, penurunan prestasi dan semangat belajar siswa, serta citra buruk bagi sekolah. Health Organization (WHO) pada tahun 2018, Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), lebih dari 1,5 miliar orang, atau sekitar 24% populasi dunia, terinfeksi cacing gelang pada tahun 2018. Penyakit ini menyerang anak-anak (5-14 tahun). Angka kejadian infeksi *Ascaris lumbricoides* di Indonesia sebesar 70±80%. Menurut WHO, penyakit diare merupakan penyebab kematian paling banyak ke-10 di seluruh dunia pada tahun 2019, dengan diare menyumbang 2,5 persen kematian global pada tahun 2018, atau lebih dari 1,5 persen atau 1,4 juta orang (2).

Penyebaran penyakit di kalangan anak sekolah di Indonesia masih tinggi. Kasus infeksi demam berdarah dengue, diare, cacangan serta reaksi terhadap makanan akibat buruknya sanitasi dan keamanan pangan dapat disebabkan oleh tidak

menerapkannya perilaku hidup bersih dan sehat. Menurut data Riskesdas 2018 masalah kesehatan yang sering terjadi pada anak usia sekolah yaitu diare sebanyak 12,3%, ISPA (inspeksi saluran pernafasan atas) sebanyak 4,4%, malaria sebanyak 0,4%. Banyak ditemukan data-data penyakit yang sering menyerang anak usia sekolah akibat dari tidak berPHBS (2). Kelompok umur 5–14 tahun yang juga merupakan termasuk usia sekolah dasar yakni 6-12 tahun mencapai 182.338 penderita. Angka tersebut terbilang sangat tinggi sehingga diperlukan suatu upaya untuk mengatasinya (3). Sedangkan Persentase sekolah yang ber-PHBS Kabupaten Karawang pada tahun 2017 berjumlah 83,23% (4). Angka tersebut mengkhawatirkan mengingat PHBS merupakan kunci utama dalam menjaga kesehatan dan mencegah berbagai penyakit sejak dini.

Faktor yang memengaruhi seseorang melakukan perilaku kesehatan memiliki beberapa faktor yaitu berupa pengetahuan dan sikap untuk menerapkan PHBS. pengetahuan merupakan sesuatu yang perlu diketahui tentang konsep sehat sakit atau kesehatan. Pengetahuan yang perlu dimiliki siswa tentang PHBS diantaranya memahami pentingnya melaksanakan indikator PHBS sekolah, manfaat dan dampak apabila PHBS tidak dilakukan. Di samping diperlukan pengetahuan, sikap juga merupakan bagian penting yang memungkinkan siswa melaksanakan PHBS. Sikap merupakan hal

yang perlu diperhatikan siswa di sekolah sebagai bahan untuk pembentukan karakter. Karakter yang baik terdiri dari pengetahuan, sikap dan pikiran yang baik sehingga siswa dapat melakukan kebiasaan dalam berperilaku seperti halnya dalam pelaksanaan PHBS (5).

Masa sekolah dasar merupakan periode yang sangat baik untuk menanamkan nilai-nilai Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) kepada siswa. Siswa sekolah dasar berpotensi menjadi agen perubahan dalam mempromosikan PHBS, baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat. Hal ini penting untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas di masa mendatang (6).

Upaya atau kegiatan untuk membentuk perilaku anak sekolah dasar yang mendukung terciptanya derajat kesehatan yang optimal, perlunya pendidikan kesehatan untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap. Pendidikan kesehatan dapat dilakukan dengan menggunakan media seperti poster, video, dan permainan *puzzle* meningkatkan pengetahuan dan sikap PHBS pada anak usia sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Niruri *et al*, 2021 menunjukkan bahwa penggunaan media edukasi berupa poster dan video terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap PHBS pada siswa sekolah dasar (7). Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Hikmah tahun

2019 juga menemukan bahwa penggunaan media permainan *puzzle* dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap anak-anak tentang mencuci tangan yang merupakan salah satu indikator PHBS (8). Namun pada penelitian yustisa *et al*, 2014 menemukan bahwa tidak terdapat perubahan sikap siswa SD tentang PHBS sebelum dan sesudah diberikan promosi kesehatan dengan menggunakan media cetak poster (9).

Rendahnya penerapan PHBS dapat berdampak buruk pada kualitas kesehatan dan tumbuh kembang anak di masa depan. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang tepat dan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman anak-anak tentang pentingnya PHBS sejak dini, salah satunya melalui media edukasi yang menarik dan interaktif.

Berdasarkan wawancara mendalam yang telah dilakukan di SDN Cikampek Barat 1 yang berlokasi di Karawang didapatkan bahwa siswa belum pernah mendapatkan edukasi terkait perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS). Dengan demikian, peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh media poster, video edukasi, dan permainan *puzzle* terhadap pengetahuan dan sikap PHBS pada siswa SDN Cikampek Barat 1.

## METODE

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *quasi-eksperimental* dengan pendekan *pretest-posttest group design*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cikampek Barat 1, Karawang, yang dilakukan

pada tanggal 22 dan 26 april 2024. Populasi penelitian ini yaitu siswa-siswi SDN Cikampek Barat 1. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah 30 responden dari kelas 4 dan 5 yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi adalah karakteristik umum subjek penelitian dari suatu populasi target yang terjangkau yang akan diteliti sedangkan kriteria eksklusi adalah menghilangkan atau mengeluarkan subjek yang tidak memenuhi kriteria inklusi studi karena berbagai sebab (Nursalam, 2017).

a. Kriteria inklusi sampel adalah sebagai berikut :

1. Siswa yang bersedia menjadi responden dengan mengisi kuisisioner saat pengambilan data.
2. Siswa usia diatas 9-13 tahun.

b. Kriteria eksklusi sampel adalah sebagai berikut :

1. Siswa yang tidak mengikuti penelitian hingga selesai dan hanya mengisi salah satu kuisisioner (17).

Karakteristik responden terdiri dari kelas, jenis kelamin, usia dan status gizi yang diperoleh dari kuisisioner. Namun, pada status gizi menggunakan bantuan alat ukur yaitu tinggi badan dan berat badan, kemudian dihitung berdasarkan Perkenkes Nomor 2 tahun 2020 tentang standar antropometri pada anak menggunakan pengukuran IMT/U. Pengkategorian status gizi dibagi menjadi

beberapa kategori yaitu gizi buruk ( $< -3$  SD), gizi kurang ( $- 3$  SD sd  $< - 2$  SD), gizi normal ( $-2$  SD sd  $+1$  SD), Gizi lebih ( $+1$  SD sd  $+2$  SD) dan Obesitas ( $> + 2$  SD).

Penelitian ini, siswa dibagi menjadi tiga kelompok untuk dilakukan intervensi, dengan masing-masing kelompok berjumlah 10 responden, satu kelompok diberikan media poster, satu kelompok diberikan video edukasi, dan satu kelompok lainnya diberikan permainan *puzzle*. Data pengetahuan dan sikap PHBS siswa dikumpulkan melalui kuisisioner yang diisi oleh siswa sebelum dan sesudah intervensi. Intervensi dilakukan dengan memberikan media poster, video edukasi, dan permainan *puzzle* kepada masing-masing kelompok. Instrumen yang digunakan menggunakan kuisisioner diperoleh dari penelitian alamar, 2022 tentang PHBS yang telah ter uji validitas (10). Adapun kuisisioner berjumlah 10 soal pengetahuan dan 10 soal sikap dengan nilai skor maksimal 100. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 kali, yaitu pemberian *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikannya perlakuan pada pertemuan pertama, dan pemberian *post-test* untuk mengetahui adanya pengaruh media setelah diberikannya perlakuan. Data yang dikumpulkan lalu dianalisis menggunakan *uji wilcoxon* karena data yang diperoleh tidak berdistribusi normal.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tabel 1. Deskripsi Karakteristik Responden Penelitian

Variabel	N	%
<b>Kelas</b>		
4	15	50,0
5	15	50,0
Total	30	100,0
<b>Jenis Kelamin</b>		
Laki-laki	18	60,0
Perempuan	12	40,0
Total	30	100,0
<b>Usia</b>		
9 Tahun	1	3,3
10 Tahun	10	33,3
11 tahun	12	40,0
12 Tahun	6	20,0
13 Tahun	1	3,3
Total	30	100,0
<b>Status Gizi</b>		
Gizi Kurang	3	10,0
Gizi Baik	20	66,7
Gizi Lebih	3	10,0
Obesitas	4	13,3
Total	30	100,0

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan distribusi responden berdasarkan kelas 4 berjumlah 15 responden (50,0%) dan kelas 5 berjumlah 15 responden (50,0%). Berdasarkan jenis kelamin, laki-laki berjumlah 18 responden (60,0%) dan perempuan 12 responden (40,0%). Berdasarkan usia responden, paling banyak berusia 11 tahun berjumlah 12 reponden (40,0%), Sementara pada status gizi paling banyak dengan kategori gizi baik berjumlah 20 responden (66,7%).

Tabel 2. Hasil Uji Beda Skor Pengetahuan dan Sikap Sebelum dan Sesudah diberikan Media Poster

Variabel	Mean±SD	p-value
<b>Pengetahuan</b>		
Pre-test	72,00±12,293	0,006
Post-test	86,00±8,433	

<b>Sikap</b>		
Pre-test	86,00±8,433	0,202
Post-test	89,50±8,182	

Tabel 2 menunjukkan hasil peningkatan pengetahuan sebelum diberikan media poster dengan nilai rata-rata 72,00 dan standar deviasi 12,293. Setelah diberikan media poster menunjukkan nilai rata-rata 86,00 dan standar deviasi 8,433. Uji *wilcoxon* pada pengetahuan menghasilkan *p-value* 0,006<0,05. Hal tersebut menunjukkan terdapat perbedaan signifikan pada pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan media poster. Akan tetapi, uji *wilcoxon* pada sikap menghasilkan *p-value* 0,202>0,05. Hal tersebut menunjukkan tidak terdapat perbedaan signifikan pada sikap sebelum dan sesudah diberikan media poster.

Tabel 3. Hasil Uji Beda Skor Pengetahuan dan Sikap Sebelum dan Sesudah diberikan Media Video Edukasi

Variabel	Mean±SD	P-value
<b>Pengetahuan</b>		
Pre-test	71,00±27,669	0,137
Post-test	43,00±36,530	
<b>Sikap</b>		
Pre-test	81,40±3,688	0,005
Post-test	89,50±5,401	

Tabel 3 menunjukkan hasil peningkatan hanya pada sikap sebelum dan sesudah diberikan media video edukasi yang menunjukkan nilai rata-rata 81,40 dan standar deviasi 3,688 menjadi rata-rata 89,50 dan standar deviasi 5,401. Uji *wilcoxon* pada pengetahuan menghasilkan *p-value* 0,137>0,05. Hal tersebut menunjukkan tidak terdapat perbedaan signifikan pada

pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan media video edukasi. Akan tetapi Uji *wilcoxon* pada sikap menghasilkan *p-value*  $0,005 < 0,05$ . Hal tersebut menunjukkan terdapat perbedaan signifikan pada sikap sebelum dan sesudah diberikan edukasi media video edukasi.

Tabel 4. Hasil Uji Beda Skor Pengetahuan dan Sikap Sebelum dan Sesudah diberikan Edukasi Media Permainan *Puzzle*

Variabel	Mean±SD	p-value
<b>Pengetahuan</b>		
Pre-test	74,00±11,738	0,016
Post-test	87,00±8,233	
<b>Sikap</b>		
Pre-test	83,50±13,385	0,027
Post-test	89,50±6,169	

Tabel 4 menunjukkan hasil bahwa terdapat peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan media permainan *puzzle* dengan nilai rata-rata 74,00 dan standar deviasi 11,738 menjadi rata-rata 87,00 dan standar deviasi 8,233. Selain itu juga terdapat peningkatan pada sikap sebelum dan sesudah diberikan media permainan *puzzle* dengan nilai rata-rata 83,50 dan standar deviasi 13,385 menjadi rata-rata 89,50 dan standar deviasi 6,169. Uji *wilcoxon* pada pengetahuan menghasilkan *p-value*  $0,016 < 0,05$  dan sikap menghasilkan *p-value*  $0,027 < 0,05$ . Hal tersebut menunjukkan terdapat perbedaan signifikan pada pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah diberikan edukasi media permainan *puzzle*.

### Pengaruh Media Poster Terhadap Pengetahuan dan Sikap PHBS

Pendidikan kesehatan memerlukan media dalam menyampaikan materi yang akan diberikan, salah satunya menggunakan media video dan poster. Menurut Notoatmodjo (2010) media video merupakan salah satu jenis media audio visual karena media ini mengandalkan indera penglihatan dan indera pendengaran. Adapun media poster menurut Kunoli (2012) merupakan penggambaran yang ditunjukkan sebagai pemberitahuan, peringatan, maupun penggugah selera yang biasanya berisi gambar-gambar. Penggunaan media dalam pemberian pendidikan kesehatan akan menarik minat siswa untuk mempelajari materi yang diberikan. Media yang menarik akan memberikan keyakinan, sehingga perubahan kognitif, afektif dan psikomotor dapat dipercepat (Setiawati & Dermawan, 2008).(18)

Pemberian media poster terhadap pengetahuan dan sikap PBHS pada siswa SDN Cikmapek Barat 1 kabupaten Karawang dengan hasil analisis pada pengetahuan responden mengalami peningkatan, hal tersebut dilihat dari rata-rata setelah diberi media poster lebih tinggi dari pada rata-rata sebelum diberikan media poster. Pada hasil uji statistik menggunakan uji *wilcoxon* diperoleh hasil nilai *p-value* sebesar 0,006 yang menunjukkan bahwa memberikan media poster dapat mempengaruhi pengetahuan

sebelum dan sesudah media diberikan pada siswa SDN Cikampek Barat 1. Hal ini sesuai dengan temuan Naimah dan Setyaningsih, 2021 yang menemukan bahwa adanya pengaruh media poster terhadap peningkatan pengetahuan PHBS pada siswa sekolah dasar (11). Selain itu sejalan dengan penelitian sagita *et al*, 2022 terkait media poster berpengaruh terhadap pengetahuan pada siswa sekolah dasar (12).

Hasil analisis statistik pada sikap sebelum dan sesudah diberikan media poster menggunakan uji *wilcoxon* diperoleh *p-value* sebesar 0,201 yang menunjukkan bahwa memberikan media poster tidak mempengaruhi sikap sebelum dan sesudah media diberikan pada siswa SDN Cikampek Barat 1. Akan tetapi terdapat peningkatan nilai rata-rata yang dilihat dari setelah diberikan edukasi media poster. Hasil rata-rata tersebut menunjukkan hasil sikap siswa SDN Cikampek barat dengan kategori baik. Penelitian ini menyatakan bahwa media poster tidak ada pengaruh menunjukkan kesamaan dengan penelitian yustisa *et al*, 2014 menemukan bahwa tidak terdapat perubahan sikap siswa SD tentang PHBS sebelum dan sesudah diberikan promosi kesehatan dengan menggunakan media cetak poster (9). Media poster tidak dapat menstimulir efek suara serta efek gerak yang bagi sebagian besar orang dianggap sebagai media yang membosankan. Dalam hal ini dampak dari media tidak poster tidak

berpengaruh pada sikap karena pendidikan memang memerlukan waktu lama perilaku tersebut namun berhasil bila diadopsi masyarakat maka akan lama, bahkan selama hidup tetap akan dilakukan (9).

Media Poster yang digunakan dalam penelitian ini berisikan materi PHBS dengan bentuk gambar yang kemudian di tempel di mading sekolah dan ruang kelas, sehingga siswa-siswi dapat membacanya kembali.

Poster merupakan media visual dua dimensi berisikan gambar dan pesan tertulis dengan singkat. Poster tidak hanya penting untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu tetapi juga mampu untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang melihatnya. poster juga dapat sebagai pemberitahuan memberikan informasi yang berisi gambar-gambar (11).

Menurut Musfiqon (2012) poster memiliki kelebihan untuk menjadi media pembelajaran seperti dapat mempermudah dan mempercepat siswa terhadap pesan yang disajikan, dapat dilengkapi dengan warna-warna yang dapat menarik perhatian siswa, bentuknya sederhana tanpa memerlukan peralatan khusus dan mudah untuk penempatannya dan pembuatannya pun mudah dan harganya murah.(19)

### **Pengaruh Media Video Edukasi Terhadap Pengetahuan dan Sikap PHBS**

Pemberian media video edukasi terhadap pengetahuan dan sikap PBHS pada

siswa SDN Cikmapek Barat 1 kabupaten Karawang dengan hasil analisis pada pengetahuan responden tidak mengalami peningkatan, hal tersebut dilihat dari rata-rata setelah diberi media poster lebih rendah dari pada rata-rata sebelum diberikan media poster. Pada hasil uji statistik menggunakan uji *wilcoxon* diperoleh hasil nilai *p-value* sebesar 0,137 yang menunjukkan bahwa memberikan media poster tidak mempengaruhi pengetahuan sebelum dan sesudah media diberikan pada siswa SDN Cikampek Barat 1. Hal tersebut dapat dikarenakan kurang beberapa media pendukung elektronik seperti *infocus*, ataupun pemutar video, serta tentunya diperlukan aliran listrik pada penggunaannya (13). Sedangkan pada video yang ditampilkan pada penelitian ini hanya menggunakan laptop dan ditonton bersama-sama, hal tersebut menjadi salah satu faktor ketidakefektifan media video edukasi.

Pemberian media video edukasi terhadap sikap sebelum dan sesudah media diberikan mengalami peningkatan dilihat dari rata-rata setelah diberi media video edukasi lebih tinggi dari pada rata-rata sebelum diberikan media video edukasi. Hasil menggunakan uji *wilcoxon* diperoleh *p-value* sebesar 0,005 yang menunjukkan bahwa memberikan media poster dapat mempengaruhi sikap sebelum dan sesudah media diberikan pada siswa SDN Cikampek Barat 1. Hal ini sejalan dengan temuan

Hardianti dan Yulianti menemukan bahwa adanya pengaruh media video terhadap peningkatan sikap salah satu indikator PHBS yaitu mencuci tangan pada siswa sekolah dasar (14).

Pemanfaatan media video dalam pemberian edukasi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih lengkap jelas, variatif, menarik serta menyenangkan, Media video merupakan media elektronik yang mempunyai kelebihan seperti mengikut sertakan banyak panca indera, sehingga lebih mudah dipahami, lebih menarik karena terdapat suara, gambar bergerak dan dapat diulang kembali (13).

Pengetahuan dan sikap dapat ditingkatkan melalui pemberian informasi dengan metode dan media promosi kesehatan yang sesuai. Video merupakan salah satu bentuk media yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan secara audio dan visual secara bersamaan. Media video memiliki dua elemen yang dapat memberikan stimulus pada pendengaran dan penglihatan sehingga hasil yang diperoleh lebih maksimal sehingga dapat mempermudah seseorang menyampaikan dan menerima pelajaran atau informasi khususnya informasi-informasi kesehatan. (20)

Penggunaan media video animasi digunakan karena dinilai lebih tepat untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat mengenai PHBS dalam kegiatan

pembelajaran karena mampu menyajikan peristiwa yang kompleks menjadi lebih sederhana, dapat meningkatkan motivasi dan perhatian seseorang dalam proses belajar. Selain dalam proses pembelajaran, pengetahuan masyarakat mengenai kesehatan dapat ditingkatkan dan diperkenalkan melalui penyuluhan dengan alat bantu media berupa audio visual.(21)

Berdasarkan Penelitian Dewi Dkk (2021) mengenai pengaruh media video terhadap pengetahuan dan sikap tentang cuci tangan pakai sabun menunjukkan bahwa responden memiliki kategori baik karena nilai 0,043 lebih kecil dari  $< 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima. Artinya ada pengaruh media video terhadap pengetahuan dan sikap mengenai cara cuci tangan pakai sabun. Media ini sangat efektif dalam penyampaian pesan karena seseorang mampu mengingat 20% dari apa yang dilihat, 30% dari apa yang didengar dan orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar, serta 80% dari yang dilihat, didengar dan langsung dilakukan.(22)

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Rohana dan Arbianingsih (2016) menunjukkan ada peningkatan pengetahuan tentang PHBS sebelum dan sesudah diberikan intervensi dengan media video pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Perubahan pengetahuan responden dipengaruhi oleh pendidikan kesehatan adalah materi yang diberikan, media

pendidikan, dan sasaran diseluruh materi yang disampaikan cukup menarik yang dapat dilihat dari antusias responden dengan  $P\text{-value} = 0,000$ . (23)

### **Pengaruh Media Permainan *Puzzle* Terhadap Pengetahuan dan Sikap PHBS**

Media digunakan sebagai alat bantu dalam promosi kesehatan. Media tersebut dapat dilihat, didengar, diraba, dicium atau dirasa untuk mempermudah komunikasi serta penyampaian informasi tentang kesehatan(Sunarti, 2016).(24) *Puzzle* sebagai suatu media yang berbentuk gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar, bertujuan agar mampu mengasah kekuatan pikiran, olahraga, kesabaran, dan mengetahui kemampuan untuk berbagi. Selain itu, media *puzzle* juga bisa disebut sebagai pertunjukan edukasi karna bukan hanya dapat bermain melainkan juga mampu mempertajam otak serta melatih antara ketangkasan pikiran dan tangan (Laili, 2018). (26) Bermain *Puzzle* memiliki manfaat untuk mengembangkan keterampilan anak terhadap penyelesaian suatu masalah (Elfanany, 2013). (27) *Puzzle* bersifat meningkatkan keingintahuan anak-anak, menjadi alat bantu yang efektif untuk menginformasikan atau mengevaluasi pengetahuan anak melalui gambar. Melalui media *puzzle*, anak akan belajar menyelidiki suatu permasalahan dengan mengidentifikasi petunjuk berdasarkan potongan gambar yang ada, seperti bentuk, warna, tekstur, lalu

mempertimbangkan letak posisinya secara tepat (Jamil, 2012). (29)

Menurut teori Edgar Dale apa yang dipelajari itu akan meningkatkan ingatan sebesar 90% dipraktikkan atau dilakukan (Sudjana, 2009). Suatu siasat yang akurat untuk memfasilitasi kemampuan nyata. Pengalaman belajar melalui petunjuk visual seperti grafik, gambar, atau bagan akan memudahkan siswa dalam memahami berbagai perkembangan atau struktur pada bagan serta petunjuk visual lainnya. Edgar Dale menyimpulkan bahwa berdasarkan pengalaman langsung ataupun tidak langsung maka pengetahuan itu akan didapatkan. Objek yang dipelajari secara langsung akan menghasilkan pengetahuan yang semakin konkret, sementara jika objek yang dipelajari semakin tidak langsung, maka pengetahuan yang diperoleh siswa akan semakin abstrak (Sugiyono, 2015). (30)

Pemberian media permainan puzzle terhadap pengetahuan dan sikap PBHS pada siswa SDN Cikampek Barat 1 kabupaten Karawang dengan hasil analisis pada pengetahuan dan sikap responden mengalami peningkatan, hal tersebut dilihat dari rata-rata setelah diberi media permainan *puzzle* lebih tinggi dari pada rata-rata sebelum diberikan media permainan *puzzle*. Pada hasil uji statistik menggunakan uji *wilcoxon* diperoleh hasil nilai *p-value* pada pengetahuan sebesar 0,016 dan sikap sebesar 0,027 yang menunjukkan bahwa memberikan permainan

*puzzle* dapat mempengaruhi pengetahuan dan sikap selum dan sesudah media diberikan pada siswa SDN Cikampek Barat 1. Hal ini sesuai dengan temuan Hikmah, 2019 yang menemukan bahwa adanya pengaruh media permainan *puzzle* terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap salah satu indikator PHBS yaitu mencuci tangan pada siswa sekolah dasar (8).

Permainan *puzzle* yang dilakukan dalam penelitian ini terdapat 40 kepingan acak yang kemudian disusun oleh siswa-siswi kelas 4 dan 5 secara acak. Permainan ini dilakukan secara berkelompok untuk melatih kerjasama satu sama lain. Setiap kelompok terdiri dari 5 orang. Bermain *puzzle* akan membantu anak dalam proses berpikir pada saat menyusun kepingan acak sehingga membantu anak untuk mengingat materi dan gambar yang terdapat pada *puzzle*, selain itu juga bermain *puzzle* memberikan stimulasi terhadap motorik halus dan kemampuan bekerjasama pada anak (15).

Penelitian ini menggunakan *puzzle* sebagai media edukasi untuk menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat untuk anak sekolah dasar. *Puzzle* merupakan permainan merangkai potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar yang utuh. *Puzzle* akan melatih konsentrasi, kreatifitas dan keteraturan siswa dalam memahami materi yang diberikan sehingga 90% akan diingat dan dipraktikkan. Sesuai dengan tahap perkembangan anak sekolah yang berada

pada fase konkrit seperti penguasaan pada penambahan atau pengurangan sehingga *puzzle* tepat dijadikan media edukasi (16). Informasi tentang PHBS disajikan dalam bentuk gambar dan warna yang menarik serta sesuai dengan perkembangan usia anak.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemberian media poster, video edukasi dan permainan *puzzle* memiliki pengaruh yang berbeda pada pengetahuan dan sikap responden. Pada media poster terdapat pengaruh secara signifikan terhadap pengetahuan responden sedangkan sikap tidak. Pada media video edukasi tidak terdapat pengaruh pada pengetahuan responden, sedangkan pada sikap terdapat pengaruh secara signifikan. Selain itu, pada media permainan *puzzle* terdapat pengaruh secara signifikan pada pengetahuan dan sikap responden.

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memberikan media yang lebih inovatif, menarik dan juga sebaiknya media diberikan dalam frekuensi yang sering agar dapat memberikan pengaruh yang lebih maksimal terhadap responden.

### **Ucapan Terimakasih :**

Ucapan terimakasih kepada seluruh pihak sekolah SDN Cikampek barat 1 yang telah berpartisipasi sehingga penelitian dapat berjalan dengan lancar dan juga kepada

seluruh pihak terkait yang telah membantu dan mengarahkan terkait proses penelitian ini.

### **DAFTAR PUSTAKA :**

1. Lestari NE, Purnama A, Safitri A, Koto Y. Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Pemilahan Sampah Pada Anak Usia Sekolah Melalui Metode Simulasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia Maju*. 2020;1(02).
2. Morika HD, Anggraini SS, Sandra R, Nofia VR, Afifah S. The Influence Of Health Education On The Level Of Knowledge Of Students About Clean And Healthy Living Behaviour (PHBS) At SDN 05 Sintuk Toboh Gadang Padang Pariaman Regency. *Jurnal Kesehatan Saintika Meditory* [Internet]. 2023; Available from: <https://jurnal.syedzasaintika.ac.id>
3. Ismaya N, Nurfatihah F, Sheila, Triyani S. Analisis Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. 2023;8(2).
4. Dinas Kesehatan Kabupaten Karawang. 2021.
5. Nurhidayah I, Asifah L, Rosidin U. Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada Siswa Sekolah Dasar. *The Indonesian Journal of Health Science*. 2021;13(1).

6. Akbar F, Adiningsih R, Islam F, DN N. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sanitasi Profesional Indonesia*. 2023;4(01).
7. Niruri R, Rakhmawati R, Saputri RN, Farida Y. Efektifitas Media untuk Peningkatan Pengetahuan dan Sikap pada Perilaku Hidup Bersih-Sehat Siswa Sekolah Dasar saat Adaptasi Kebiasaan Baru Era COVID-19. *JPSCR: Journal of Pharmaceutical Science and Clinical Research*. 2023;8(3).
8. Hikmah E. Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Pengetahuan, Sikap dan Keterampilan Mencuci Tangan Pada Anak di SD Taman Sukaria I Kota Tangerang. *Jurnal Medikes (Media Informasi Kesehatan)*. 2019;6(1).
9. Yustisa FS, Aryana IK, Suyasa ING. Efektivitas Penggunaan Media Cetak dan Media Elektronika Dalam Promosi Kesehatan Terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Perubahan Sikap Siswa SD. 2014.
10. Alamar W. Pengaruh Edukasi Ceramah Menggunakan Media Pahat (Papan Sehat) Terhadap Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Pada Anak di Sekolah Dasar 72 Kota Bengkulu. 2022.
11. Naimah N, Setyaningsih W. Pembelajaran Perilaku Hidup Bersih dan Sehat dengan Media Pop-up Book dan Poster Pada Anak Usia 6-12 Tahun di SD Kabupaten Malang. *Indonesian Midwifery and Health Sciences Journal*. 2021;5(2).
12. Sagita A, Kurniasari R, Sefrina LR. The Effect of Education Through Poster, Animation and Miniature on Obesity Knowledge in Elementary School Children. *Jurnal Gizi dan Kesehatan*. 2022;14(1).
13. Hanif F, Prasko. Perbedaan Pengaruh Penyuluhan Menggunakan Media Video dan Boneka Tangan Terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kesehatan Gigi*. 2018;5(2).
14. Dewi Puspa Hardianti, Fenti Yulianti. Pengaruh Media Video Terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa Tentang Cuci Tangan Pakai Sabun di Sekolah Dasar. *Jurnal Kesehatan Siliwangi*. 2021;2(1).
15. Nurwita S. Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 2019;3(4).
16. Lestari R, Utari D, Iskandar R. Efektivitas Media Puzzle Dalam Meningkatkan Perilaku Pencegahan Covid-19 Pada Siswa di SDN

- Purwobinangun Kalasan. Jurnal Indonesia Sehat: Healthy Indonesian Journal. 2022;1(2).
17. Notoatmodjo, Soekidjo, 2018. Metode Penelitian Kesehatan. Jakarta: PT. Rineka Cipta
18. Sumartono, Hani Astuti, Penggunaan Poster Sebagai Media Komunikasi Kesehatan. Universitas Bhayangkara, 2021.
19. Dityatulloh , S. R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Poster Pada Mata Pelajaran Sensor Dan Aktuator Kelas XI TEI SMK Negeri 1Labang Bakalan. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 166 - 173.
20. Andrew Fernando Pakpahan, d. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
21. Ayuni, V. S., Munandar, H., & Junita, S. (2020). Pengembangan Media Poster Pelestarian Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPA Tema 6 Subtema 3 . Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan.
22. Tri Eka Andyani, Darwis. Pengaruh Permainan Edukatif Puzvid (Puzzle Covid) Terhadap Perilaku Protokol Kesehatan Anak SD Negeri 81 Kota Bengkulu. 2022
23. Barokah, A. Haryani, S. Syamsu. Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perilaku Kooperatif Anak Usia prasekolah Selama Hospitalisasi Di RSUD Tugurejo Semarang.2019
24. Diah,. & Ery. Pengaruh Pendidikan Kesehatan terhdap Perilaku Cuci Tangan Pakai Sabun pada Anak Usia Sekolah Di SD 2 Jambi-dan Banguntapan Bantul. 2013
25. Hikmawaty Zainab, dkk. Pengaruh penyuluhan dengan media promosi Puzzle Gizi terhadap perilaku gizi seimbng pada siswa kelas 5 di SD Negeri 06 Posiakota Kendari. 2016
26. Kuswoyo. Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Metode Bermain Puzzle Terhadap Sikap Anak Usia Sekolah (6-12) Tahun Tentang Penyakit ISPA di Kecamatan Ledokombo kabupaten Jember. Universitas Muhammdiyah Jember. 2013
27. Nurjanah, I. Pengaruh Pendidikan Kesehatan dengan Metode Bermain Puzzle Terhadap Motivasi Pencegahan Penyakit Cacangan Pada Anak Usia Sekolah.Universitas Muhammdiyah Jember. 2012.

## Jurnal Untuk Masyarakat Sehat (JUKMAS)

28. Demitri A, Nasution E, Aritonang E. Pengaruh Pendidikan Gizi Tentang Pola Makan Seimbang Melalui Game Puzzle Terhadap Peningkatan Pengetahuan Anak SDN 067690 Kota Medan. 2015
29. Heda Melinda N, Nataprawira, Dan I Wayan Andrew Handisurya. Efektivitas Intervensi Media Poster Terhadap Pengetahuan, Sikap, Dan Perilaku Masyarakat Mengenai Tuberkulosis Di Kecamatan Cimerak, Pengendaran, Jawa Barat. Dharmakarya: Jurnal Aplikasi Ipteks Untuk Masyarakat. 7 (4). 2018
30. Megawati1. Pengaruh Media Poster Terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris (Eksperimen di SDIT Amal Mulia Tapos Kota Depok). Getsempena English Education Journal (GEEJ). 4 (2). 2017