

Permainan Edukasi *Rangking 1* dalam Penerapan PHBS pada Siswa Sekolah Dasar di Masa Adaptasi New Normal

I Gusti Ayu Putu Desy Rohana^{1*}, Berlian Novianti², Winda Anggita³, Anggi Shinta Pratama⁴,
Wiwice Arianti⁵, Anisa Dara Tista⁶

^{1,2,3,4,5,6} Program Studi D-III Keperawatan Baturaja, Poltekkes Kemenkes Palembang

*korespondensi: igustiayu_desyrohana@poltekkespalembang.ac.id;

Abstrak: Perhatian terhadap penularan kasus covid-19 pada anak perlu ditingkatkan dengan tindakan promotif dan preventif yang tepat. Metode yang menarik, menyenangkan, dan mudah diakses menjadi faktor yang menentukan keefektifan pelaksanaan edukasi kesehatan pada anak. Permainan edukasi merupakan alternatif yang dapat digunakan sebagai metode edukasi kesehatan pada anak usia sekolah. Penelitian ini merupakan studi kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional one group pretest and post test*, yang bertujuan untuk mengetahui gambaran tingkat pengetahuan siswa SDN 15 OKU sebelum dan sesudah diberikan intervensi permainan edukasi "Rangking 1" tentang penerapan PHBS di sekolah masa adaptasi *new normal* covid-19. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas 5 (lima) dan 6 (enam) SD, sejumlah 55 orang. Instrumen penelitian ini menggunakan kuisioner pengetahuan PHBS di Sekolah dengan nilai reliabilitas 0,518. Analisis data menggunakan deskriptif frekuensi. Hasil penelitian menunjukkan peserta penelitian didominasi oleh siswa dengan kategori usia masa kanak-kanak (10-11 tahun) 37 orang (76,27%), jenis kelamin laki-laki 28 orang (50,91%), pendidikan orang tua SMA 31 orang (56,36%), dan pekerjaan orang tua sebagai buruh 20 orang (36,36%). Terjadinya peningkatan pengetahuan siswa sebesar 11,27% setelah diberikan intervensi keperawatan berupa permainan edukasi "Rangking 1". Hasil penelitian diharapkan dapat diterapkan sebagai salah satu alternatif tindakan keperawatan dalam peningkatan pengetahuan siswa Sekolah Dasar dalam penerapan PHBS di Sekolah masa adaptasi *new normal*

Kata Kunci : Edukasi Kesehatan, Permainan, PHBS di Sekolah, Covid 19

Abstract: *Attention to the transmission of Covid-19 cases in children needs to be increased with appropriate promotive and preventive actions. Interesting, fun, and easily accessible methods are factors that determine the effectiveness of implementing health education for children. Educational games are an alternative that can be used as a health education method for school-age children. This research is a quantitative study using a cross-sectional approach to one group pretest and post tests, which aims to describe the level of knowledge of students at SDN 15 OKU before and after being given an educational game intervention "Ranking 1" regarding the implementation of PHBS in schools during the new normal adaptation period to Covid-19. . The subjects in this study were students in grades 5 (five) and 6 (six) of elementary school, a total of 55 people. The research instrument used a PHBS knowledge questionnaire in schools with a reliability value of 0.518. Data analysis uses descriptive frequency. The results showed that the study participants were dominated by students in the childhood age category (10-11 years) 37 people (76.27%), male sex 28 people (50.91%), high school education parents 31 people (56.36%), and their parents work as laborers for 20 people (36.36%). There was an increase in students' knowledge of 11.27% after being given nursing interventions in the form of "Rank 1" educational games. The results of the study are expected to be applied as an alternative nursing action in increasing the knowledge of elementary school students in implementing PHBS in schools during the new normal adaptation period.*

Keywords: *Health Education Games, PHBS in School, Covid-19*

PENDAHULUAN

Pandemi covid 19 telah menjangkit lebih dari 215 negara di dunia termasuk Indonesia. Jumlah kasus baru di Indonesia setiap harinya masih ditemukan dengan angka yang fluktuatif. Angka kematian juga masih

terus terjadi walaupun diimbangi dengan jumlah kesembuhan pasien (Kemenkes RI, 2020). Kabupaten Baturaja salah satu kabupaten yang memiliki peningkatan kasus positif covid 19 yang tinggi dibandingkan

dengan kabupaten dan kota lain di Palembang.

Jumlah kasus terkonfirmasi positif covid 19 di Kabupaten Baturaja pada November 2021 berjumlah 64 kasus dengan angka kematian 40% dari jumlah pasien yang terkonfirmasi (Zang, 2020). Untuk itu diperlukan upaya pemutusan rantai penularan covid 19 yang melibatkan seluruh elemen masyarakat. Pengetahuan tentang covid 19 ini sangat penting dimiliki oleh masyarakat sehingga masyarakat mampu untuk mengambil keputusan dalam berperilaku yang tepat dalam rangka memutus rantai penularan covid 19 (Indonesia KKRI, 2020).

COVID-19 yang menjadi masalah kesehatan dunia disertai dengan masifnya informasi yang tersebar di masyarakat. WHO menggunakan kata 'infodemic' sebagai istilah untuk menyebutkan informasi yang melimpah. Namun, tidak semua informasi dan berita yang beredar adalah akurat. Hingga tanggal 23 Maret 2020, Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia telah mencatat sebanyak 305 kontak hoaks dan disinformasi mengenai COVID-19 yang tersebar di media sosial, website, dan platform pesan instan (Kemenkominfo RI, 2022).

Banyaknya informasi tersebut didukung oleh perkembangan internet dan kemudahan akses informasi pada saat ini. Informasi salah yang beredar ini dapat memengaruhi pengetahuan masyarakat, sehingga dapat berdampak pada perilaku masyarakat. Keputusan dan pilihan yang diambil lebih banyak didasarkan pada informasi dari internet, terutama media social (Betz CL, 2020).

Upaya pencegahan penularan Covid-19 semakin meluas. Pemerintah menghimbau seluruh lapisan masyarakat termasuk siswa sekolah dasar (SD) untuk melakukan berbagai langkah pencegahan seperti melakukan *physical distancing*, penggunaan masker jika keluar rumah, rutin mencuci tangan setiap saat, meningkatkan daya tahan tubuh dan menjaga kesehatan dengan konsumsi multivitamin (Pane, 2020). Pelaksanaan kegiatan edukasi penerapan PHBS masa adaptasi *new normal* juga secara massif dilaksanakan oleh seluruh lembaga kesehatan. Siswa sekolah dasar harus mendapatkan informasi dan arahan terkait penanggulangan dan pencegahan covid-19. Salah satu metode edukasi yang disukai oleh siswa SD adalah permainan edukasi (Wulandari, 2018).

Permainan edukasi sudah banyak diteliti mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa SD dalam pelaksanaan perilaku sehat. Permainan edukasi dapat mengubah cara belajar konvensional menjadi bentuk simulasi yang memudahkan siswa dan guru dalam proses transfer ilmu (Vitianingsih, 2016). Permainan media edukasi yang dibuat dalam bentuk media sains terbukti dapat meningkatkan nilai kelulusan sebesar 85% ujian praktik pada siswa, permainan edukasi ini terbukti menarik, mudah dan efektif (Arifin et al, 2014).

Dari hasil observasi yang dilakukan terhadap anak-anak di SDN 15 Baturaja kelas 5 (lima) dan 6 (enam), terdapat 25 orang siswa, terdapat 15 siswa yang merupakan penyintas Covid-19. Hasil wawancara dengan guru SDN 15 Baturaja diperoleh

informasi bahwa dalam masa pandemi COVID-19 saat ini, anak-anak sangat membutuhkan pendampingan dalam menerapkan perilaku hidup di era new normal. Petugas Kesehatan memiliki kewajiban memastikan terpenuhinya kebutuhan informasi Kesehatan pada semua lapisan masyarakat, utamanya pada anak-anak sehat yang jarang melakukan kunjungan ke fasilitas pelayanan Kesehatan.

Informasi Kesehatan pada anak masih terbatas, karena hanya berfokus pada sumber info yaitu orang tua, pengasuh, dan guru saja. Untuk meminimalisir penularan Covid-19 serta menjamin kebutuhan informasi Kesehatan yang disampaikan dengan menarik pada anak-anak, maka perlu dilakukan edukasi Kesehatan yang menjelaskan Teknik pencegahan penularan Covid-19 yang menarik dan menyenangkan, serta bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja.

Media edukasi dan Teknik edukasi yang menarik dan menyenangkan bagi anak dapat meningkatkan pengetahuan dan perilaku pencegahan penularan Covid-19, sehingga dapat memberikan efek signifikan terhadap pencegahan pemahaman berita hoax dan terlaksananya kebijakan pemerintah yang menyarankan Teknik hidup baru di era New Normal.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif deskriptif dengan pendekatan *cross sectional one group pretest and post tests*. Penelitian ini mengidentifikasi pengetahuan siswa SDN 15 OKU sebelum dan sesudah dilaksanakan implementasi keperawatan permainan edukasi

“Rangking 1” tentang penerapan PHBS di Sekolah pada era new normal pasca pandemic-19. Responden dalam penelitian ini merupakan siswa SDN 15 OKU aktif yang berada pada jenjang kelas 5 dan 6, sejumlah 55 orang. Penelitian dilakukan pada bulan Oktober sampai dengan November 2022.

Teknik pengambilan sampel penelitian ini adalah total sampling. Instrumen yang digunakan pada penelitian adalah kuisisioner pengetahuan PHBS Sekolah yang merupakan rangkuman materi pada buku yang diterbitkan oleh Kemdikbud 2021. Kuisisioner terdiri dari 20 item soal, dan telah dilakukan uji reliabilitas (0,518). Prosedur penelitian terbagi menjadi 3 tahapan yaitu: tahap 1 penjelasan penelitian dan pengambilan data *pretest*, tahap 2 pelaksanaan implementasi permainan edukasi “Rangking 1”, dan tahap 3 pengambilan data *post test*. Pelaksanaan kegiatan permainan edukasi “Rangking 1” dimulai dengan pemutaran video, menceritakan perasaan setelah menonton video dari perwakilan siswa, pemberian pertanyaan-pertanyaan seputar materi penerapan PHBS di Sekolah pada era new normal covid-19 sampai dengan ditemukan juara 1 yang benar hingga akhir permainan, dimana setiap peserta permainan yang memberikan jawaban salah akan gugur dan berhenti dari permainan.

Analisa data dalam penelitian ini menggunakan aplikasi pengolahan data dengan metode analisa deskriptif frekuensi, dimana metode ini digunakan untuk melihat gambaran dari pengetahuan siswa terhadap penerapan PHBS di Sekolah pada era new normal covid-19.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada SDN 15 OKU Kota Baturaja Sumatera selatan tahun 2022 mengenai tingkat pengetahuan

penerapan PHBS di Sekolah era new normal covid-19 dengan pemberian implementasi keperawatan permainan edukasi, maka diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden SDN 15 OKU yang Mengikuti Permainan Edukasi “Rangking” (n=55)

Karakteristik Responden	Frekuensi	%
Usia		
Masa Kanak-Kanak (10 – 11 Tahun)	37	76,27
Masa Remaja Awal (12 – 16 tahun)	18	32,73
Jenis Kelamin		
Laki-laki	28	50,91
Perempuan	27	49,09
Pendidikan Orang Tua		
Perguruan Tinggi	11	20
SMA	31	56,36
SMP	6	10,91
SD	7	12,73

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa sebagian besar responden berada pada usia kanak-kanak (10-11 tahun) sebanyak 37 orang (76,27%), jenis kelamin laki-laki sebanyak 28 orang (50,91%). Tingkat pendidikan orang tua siswa didominasi pada tingkat SMA sebanyak 31 orang (56,36%).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa usia responden sebagian besar berada pada usia kanak-kanak (10-11 tahun) sebanyak 37 orang (76,27%). Fase kanak-kanak berada pada tahap perkembangan fisik, motorik, dan kognitif yang akan mempengaruhi aspek lainnya, seperti aspek moral, bahasa emosional, dan kesehatan (Ibda, 2015). Hasil penelitian ini serupa dengan penelitian pemberian edukasi pada siswa tentang protocol kesehatan pencegahan penularan covid-19 yang didominasi oleh siswa berusia 10-11 tahun sebanyak 61 orang (78,2%) (Sambo, 2021). Pemberian edukasi

kesehatan sebagai bentuk upaya preventif pencegahan covid-19 pada anak-anak merupakan tindakan yang mendukung perkembangan kognitif pada usia kanak-kanak (Rangki, 2020).

Selain usia, penelitian ini menggambarkan jenis kelamin yang didominasi oleh laki-laki. Berbeda dengan hasil penelitian pemberian edukasi pada siswa tentang protocol kesehatan pencegahan penularan covid-19, dan analisis faktor yang mempengaruhi kepatuhan protocol kesehatan covid-19 yang didominasi oleh siswa berjenis kelamin perempuan (Sambo, 2021; Pangesti, 2021). Sesuai dengan proporsi penduduk OKU yang didominasi oleh penduduk dengan jenis kelamin laki-laki, tergambar pada temuan penelitian ini (Profil OKU, 2019).

Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat pendidikan orang tua siswa yang didominasi dengan lulusan SMA. Berbeda Berbeda dengan hasil

penelitian analisis faktor yang mempengaruhi kepatuhan protocol kesehatan covid-19 dengan tingkat pendidikan orang tua yang didominasi lulusan SMP (Pangesti, 2021). Faktor

pendidikan berpengaruh terhadap pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran, terutama tentang kesehatan (Riyadi, 2020).

Tabel 2. Gambaran Pengetahuan Responden SDN 15 OKU Mengenai Penerapan PHBS di Sekolah Era New Normal Covid-19 yang Mengikuti Permainan Edukasi “Rangking” 1 (n=55)

Kategori	Pengukuran	Mean	Peningkatan Pengetahuan (%)
Pengetahuan	Sebelum	84,64	11,27
	Sesudah	95,91	

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan rata-rata pengetahuan dari sebelum diberikan intervensi dan setelah dilakukan intervensi. Gambaran nilai mean pengetahuan responden sebelum diberikan intervensi 84,64, setelah dilakukan intervensi menjadi 95,91. Terjadi peningkatan pengetahuan responden sebesar 11,27% setelah dilakukan implementasi permainan edukasi “Rangking 1” pada siswa SDN 15 OKU.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rerata pengetahuan yang signifikan tentang penerapan PHBS di Sekolah era new normal covid-19 setelah diberikan intervensi permainan edukasi “Rangking 1”. Hasil ini menunjukkan bahwa pemberian edukasi dengan metode yang menarik dan menyenangkan walaupun dilaksanakan secara singkat berdampak positif dalam peningkatan pengetahuan seseorang (Wulandari, 2018).

Hasil penelitian ini serupa dengan penelitian pendidikan kesehatan metode permainan REDI (Roda Edukasi dan Inspirasi) terjadi peningkatan pengetahuan siswa putri dalam mencegah seks pranikah

(Ningsih, 2018). Alat bantu pendidikan merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Teori Elgar Dale menyatakan bahwa alat peraga merupakan metode pembelajaran yang paling efektif dibandingkan dengan kata-kata (Goble, 2015).

Permainan edukasi “Rangking 1” memuat materi diantaranya pengertian PHBS dan 11 jenis aktifitas yang dapat meningkatkan perilaku sehat siswa di Sekolah. Item kegiatan yang dimuat adalah teknik cuci tangan, penggunaan masker, jaga jarak, penggunaan tempat sampah, menjaga kebersihan jamban, manajemen kebersihan menstruasi, gosok gigi, menggunakan air bersih, minum obat cacing secara berkala, melakukan aktifitas fisik secara teratur, dan konsumsi makanan sehat dan bergizi.

Penggunaan media video, dan metode permainan “Rangking 1” menjadi salah satu strategi yang efektif dalam memberikan edukasi kesehatankhususnya untuk meningkatkan pengetahuan terhadap penerapan PHBS di Sekolah era new normal covid-19 pada anak usia sekolah.

Pemberian edukasi menggunakan metode permainan edukasi “Rangking 1” untuk mendapatkan peningkatan pengetahuan bermakna dapat dilakukan sehingga pemahaman anak tentang penerapan PHBS di sekolah era new normal menjadi baik. Meningkatnya pengetahuan merupakan hal positif dari sebuah proses pembelajaran anak.

Pertumbuhan perkembangan intelektual anak berpengaruh pada 3 (tiga) aspek yaitu struktur, konsep, dan fungsi. Anak usia sekolah berada pada fase pengembangan intelektual yang aspeknya dipengaruhi oleh lingkungan yang akan diadaptasi (Ibda, 2015). Pengetahuan individu yang baik terhadap kesehatan akan memunculkan keyakinan terhadap kemampuan diri untuk mengatur dan melaksanakan perilaku yang mendukung kesehatan yang biasa disebut sebagai efikasi diri (Pender, 2015).

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa usia responden sebagian besar berada pada usia kanak-kanak (10-11 tahun), jenis kelamin responden sebagian besar laki-laki, tingkat pendidikan orang tua disominasi oleh lulusan SMA, dan jenis pekerjaan orang tua sebagian besar Buruh. Hasil uji statistic diperoleh perubahan peningkatan pengetahuan yang signifikan sesudah dilakukan intervensi (p value $< 0,05$) dengan nilai peningkatan sebesar 11,27%.

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternative metode pemberian edukasi pada usia anak sekolah. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mencari pengaruh pemberian

permainan edukasi terhadap peningkatan perilaku sehat.

DAFTAR PUSTAKA

- Kementrian Kesehatan RI. 2020. Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Coronavirus Disease (COVID-19). Jakarta Selatan: Kementrian Kesehatan RI.
- Zhang M, Zhou M, Tang F, Wang Y, Nie H, Zhang L, You G. Knowledge, attitude, and practice regarding COVID-19 among healthcare workers in Henan, China. *J Hosp Infect.* 2020 Jun;105(2):183-187. doi: 10.1016/j.jhin.2020.04.012. Epub 2020 Apr 9. PMID: 32278701; PMCID: PMC7194961
- Indonesian KKRI. Guidelines for the Prevention and Control of Coronavirus Disease (COVID 19). Directorate General of Disease Prevention and Control. 2020; 0–115.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2022). Situasi Covid-19 di Indonesia Terkini. Diakses pada 20 Januari 2022, dari <https://www.kominfo.go.id/content/detail/40103/situasi-covid-19-di-indonesia-terkini-sabtu-19-februari-2022/0/infografis>
- Betz CL. COVID-19 and school return: The need and necessity. *J Pediatr Nurs* [Internet]. 2020; 19–21. Available from: <https://doi.org/10.1016/j.pedn.2020.07.01>
- Pane M, Windyaningsih C. Pedoman Teknis Surveilans Epidemiologi Dipuskesmas Dan Dinas Kesehatan Dalam Pengendalian Pandemi Covid19. Jakarta : Pedoman Teknis Surveilans Epidemiologi; 2020

- Wulandari A, Herawati. Pengaruh Penggunaan Kartu UNO Sebagai Media Permainan Tentang Buah dan Sayur Pada Anak Sekolah Dasar Di SDN Brosot dan SDN Prembulan Galur Kulonprogo. Poltekkes Kemenkes Yogyakarta. 2018;(2):9–24.
- Arifin, Zainal. 2014. Penelitian Pendidikan : Metode dan Paradigma Baru. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Ibda, Fatimah. (2015). “Perkembangan Kognitif Teori Jean Piaget”. *Jurnal Intelektualita*. 3, (1), 27-38.
- Vitianingsih, Anik. 2016. Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan anak Usia Dini. Surabaya : Prodi Teknik Informatika Universitas Dr. Soetomo.
- Rangki L, Dalla, Fitriani, Alifariki L. Upaya pencegahan dan penanggulangan transmisi covid 19 melalui program KKN Tematik Mahasiswa Universitas Halu Oleo. *Journal of Community Engagement in Health*. 2020;3(2):266–74.
- Sambo, M., Beda, N. S., Odilaricha, Y. C., & Marampa, L. (2021). Pengaruh Edukasi Tentang Protokol Kesehatan Terhadap Pengetahuan dan Sikap Pencegahan Penularan Covid-19 pada Anak Usia 10-12 Tahun. *Nursing Care and Health Technology Journal (NCHAT)*, 1(2), 72-80.
- Profil Kabupaten Ogan Komering Ulu (2019).
https://sippa.ciptakarya.pu.go.id/sippa_online/ws_file/dokumen/rpi2im/DOCRPIJM_1503124169Bab_4_ProfilKota_oku_SY.pdf (diakses 25/11/2021, pukul: 15.00)
- Pangesti, N. A., & Purnamaningsih, E. R. (2021). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi kepatuhan protokol kesehatan pencegahan covid-19 pada keluarga dengan tahap perkembangan anak usia pra sekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 4(3), 623-632.
- Riyadi, & Larasaty. (2020). Masyarakat Pada Protokol Kesehatan Dalam Mencegah Penyebaran Covid-19. Seminar Nasional Official Statistics 2020: Pemodelan Statistika Tentang Covid-19, 19, 45–54.
- Ningsih, P., Utami, S., & Huda, N. (2018). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Metode Permainan Redi (Roda Edukasi dan Inspirasi) terhadap Pengetahuan Remaja putri untuk Mencegah Seks Pranikah. *Jom FKp*, 5(3), 563-571.
- Goble FG. Mazhab Ketiga Psikologi Humanistik Abraham Maslow. In: Mazhab Ketiga Psikologi Humanistik Abraham Maslow. 15th ed. Yogyakarta: KANISUS; 2015. p. 69–94.
- Pahliwandari R. Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. *J Pendidik Olahraga*. 2016;5:154–64
- Pender, Nola J. (2015). *Health Promotion In Nursing Practice Edisi 3*. America : The United States of America.