

## **Level of Children's Knowledge Related to Hands Washing Behavior After Puzzle Games in Blora Regency**

*Tingkat Pengetahuan Anak Terkait Perilaku Cuci Tangan  
Setelah Permainan Puzzle di Kabupaten Blora*

Fitriani<sup>1\*</sup>, Sutrisno<sup>2</sup>, Mohamad Agus Najih Supriyanto<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup>Universitas An Nuur, Purwodadi-Indonesia

\*Corresponding Author: [fitrianizainal0207@gmail.com](mailto:fitrianizainal0207@gmail.com)

Received: 24 Desember 2023; Revised: 27 Desember 2023; Accepted: 31 Desember 2023

### **ABSTRACT**

*Hands washing is one of the personal hygiene measures that is often ignored by school children. Here, innovative ways are needed to increase students' knowledge, one of them is through puzzle games. This research aims to determine the level of children's knowledge about hands washing after playing puzzles. This research is a quantitative descriptive with a population of 33 students from SDN Dalangan, Blora Regency. Data analysis was using descriptive analytics. The results showed that the majority of respondents were 6 years old, 25 (75.8%) and 19 (57.6%) female. The level of knowledge after playing Puzzle was increased by 32 students with a mean value of 13.45 and a p-value of 0.000. Conclusion there is an increase in children's knowledge about washing hands after playing puzzles.*

**Keywords:** *Hands Washing Puzzle, Knowledge, Hand Washing, Children*

### **ABSTRAK**

Cuci tangan merupakan salah satu tindakan kebersihan diri yang sering diabaikan oleh anak sekolah. Disini dibutuhkan cara yang inovatif untuk meningkatkan pengetahuan siswa yang salah satunya melalui media permainan *Puzzle*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan anak tentang cuci tangan setelah bermain *Puzzle*. Penelitian ini berjenis deskriptif kuantitatif dengan populasi berjumlah 33 siswa dari SDN Dalangan Kabupaten Blora. Analisa data pada penelitian ini menggunakan deskriptif analitik. Hasil penelitian menunjukkan mayoritas responden berusia 6 tahun sebanyak 25 (75,8%) dan jenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 19 (57,6%). Tingkat pengetahuan setelah bermain *Puzzle* meningkat sebanyak 32 siswa dengan nilai mean 13,45 dan p-value 0,000. Kesimpulan ada peningkatan pengetahuan pada anak tentang Cuci tangan setelah bermain *Puzzle*.

**Kata Kunci:** *Puzzle Cuci Tangan, Pengetahuan, Cuci Tangan, Anak*

## LATAR BELAKANG

*Hygiene* merupakan hal yang penting dan perlu diperhatikan oleh setiap orang karena kebersihan dapat mempengaruhi kesehatan dan psikis (Tarwoto, 2016). Praktik *personal hygiene* merupakan tindakan peningkatan kesehatan bagi setiap individu. Hal ini dikarenakan dengan melakukan *personal hygiene* maka individu tersebut telah melakukan pencegahan penyakit (Haswita, 2018). Salah satu tindakan *personal hygiene* yang mudah dilakukan namun sering diabaikan terutama pada anak usia sekolah adalah mencuci tangan (Ananto, 2016).

Mencuci tangan merupakan salah satu kegiatan *personal hygiene* yang dilakukan dengan cara melakukan praktik cuci tangan sabun dan dengan menggunakan air yang mengalir (Kemenkes, 2021). Kementerian Kesehatan (2020) telah menerapkan 6 langkah cuci tangan yang dapat diikuti demi menjaga optimalisasi cuci tangan secara benar. Cuci tangan yang baik dan benar akan mampu membantu mengurangi timbulnya masalah kesehatan akibat dari bakteri / virus terutama pada anak sekolah. Hal ini dikarenakan anak sekolah merupakan kategori umur yang memiliki berisiko tinggi terhadap kesehatan akibat kurangnya PHBS terutama cuci tangan (Indawati, 2021). Selain itu, secara tumbuh kembang usia anak sekolah berada pada tahapan belajar untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan, cenderung lebih aktif dalam beraktivitas termasuk bergaul bersama teman sebayanya sehingga sering mengabaikan kebiasaan cuci tangan (Wong, 2018).

Bukti dari kurangnya kebiasaan cuci tangan pada anak sekolah terutama kelas I ditunjukkan dari hasil observasi di salah satu Sekolah Dasar di Kabupaten Blora dimana terdapat 34% anak mengaku belum mampu mencuci tangan dengan benar. Hal ini dikarenakan karena tidak tahu dan tidak paham cara cuci tangan karena tidak ada yang mengajarkan secara benar (SDN Dalangan, 2023). Disinilah pentingnya peran serta orang dewasa untuk membantu mereka dalam berperilaku cuci tangan dengan benar serta mengawasi mereka dalam melakukan cuci tangan (Himah, 2019). Pengetahuan anak yang baik tentang cuci tangan sangat penting bagi anak sehingga dibutuhkan pendidikan kesehatan yang tepat untuk mengajarkan mereka cuci tangan dengan baik dan benar serta dengan cara yang menarik agar mampu meningkatkan motivasi anak dalam belajar cuci tangan yang salah satunya melalui *puzzle*.

Terapi *puzzle* merupakan teknik pembelajaran cuci tangan secara menarik dan edukatif dengan cara menyusun *puzzle* terkait langkah-langkah cuci tangan (Ahmad, 2018). Strategi pembelajaran ini dinilai lebih efektif untuk meningkatkan pengetahuan

anak sekolah dasar tentang cuci tangan karena mereka dapat bermain disertai belajar (Hikmah, 2019). Zakarya (2016) dalam penelitiannya telah membuktikan bahwa pendidikan kesehatan cuci tangan dengan metode *puzzle* mampu meningkatkan kemampuan anak dalam cuci tangan. Penelitian Maelissa (2020) juga membuktikan adanya pengaruh yang positif antara pendidikan kesehatan dengan media *puzzle* terhadap kemampuan *Hand Higyene* pada anak usia sekolah. Pengetahuan yang baik pada anak diharapkan dapat menciptakan kebiasaan anak dalam cuci tangan sehingga pada akhirnya mampu membantu meningkatkan derajat kesehatan utamanya pada anak sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini akan berfokus pada permainan *puzzle* untuk meningkatkan pengetahuan cuci tangan pada anak sekolah dasar di Kabupaten Blora. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan anak tentang cuci tangan setelah bermain *puzzel* di Kabupaten Blora.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini berjenis deskriptif kuantitatif untuk mendiskripsikan tingkat pengetahuan anak setelah bermain Puzzle. Penelitian ini bertempat di SDN Dalangan Kabupaten Blora dengan populasi adalah anak / siswa kelas 1 yang berjumlah 33 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan untuk menilai tingkat pengetahuan siswa dalam cuci tangan adalah kuesioner. Analisa data penelitian dinilai dengan menggunakan deskriptif analisis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Tabel 1. Karakteristik Responden

Kategori	f	%
Umur responden		
6 Tahun	25	75.8
7 Tahun	8	24.2
Jenis kelamin		
Laki-laki	14	42.4
Perempuan	19	57.6

Tabel 2. Distribusi Pengetahuan Siswa Setelah Bermain Puzzle

Pengetahuan Cuci Tangan	N	Mean	Min	Max
Setelah Pendidikan Kesehatan Media <i>Puzzle</i>	33	13.45	9	15

Tabel 3. Perbedaan Pengetahuan Siswa Tentang Cuci Tangan

Pengetahuan Mencuci Tangan	N	Mean Rank	P value
Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	0.000
Positive Ranks	32 <sup>b</sup>	16.50	
Ties	1 <sup>c</sup>		
Total	33		

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa mayoritas responden berusia 6 tahun dengan jumlah 25 (75,8%) sedangkan yang berusia 7 tahun adalah 8 (24,2%). Berdasarkan jenis kelamin, mayoritas responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 19 (57,6%) sedangkan yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 14 (42,4%). Hasil analisa pada tabel 2 dan 3 menyebutkan bahwa terdapat 32 responden yang memiliki peningkatan pengetahuan setelah bermain Puzzle dengan nilai mean pada pengetahuan sebesar 13,45 dan p-value sebesar 0,000

## Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, adanya peningkatan pada nilai rata-rata sebesar 13,45 dengan nilai minimal sebesar 9 dan nilai tertinggi adalah 15 menunjukkan adanya peningkatan tingkat pengetahuan siswa dalam melakukan cuci tangan secara benar setelah bermain game *Puzzle*. Peningkatan ini juga ditunjukkan dengan adanya siswa sebanyak 32 siswa yang mengalami peningkatan pengetahuan setelah bermain *Puzzle* tentang cuci tangan. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain *Puzzle* cuci tangan terbukti dapat meningkatkan pengetahuan anak.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya dimana bermain *puzzle* cuci tangan dapat berdampak positif terhadap peningkatan pengetahuan anak dalam melakukan cuci tangan (Hikmah, 2019). Penelitian lain oleh Maslukhah & Abdullah (2017) juga menyebutkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan pengetahuan anak-anak, terutama yang berdampak pada kehidupan sehari-hari seperti cuci tangan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan media *Puzzle* terbukti dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada anak-anak untuk meningkatkan pengetahuan yang dalam hal ini cuci tangan.

*Puzzle* merupakan salah satu permainan edukatif anak yang mampu mengasah kemampuan motorik dan intelektual (Ahmad, 2018). Selain itu menurut Nurwita (2019), *Puzzle* juga merupakan alat permainan anak yang menarik, sederhana, beraneka warna dan bentuk sehingga membuat anak merasa tertarik dengan permainan. Anak usia Sekolah Dasar secara tumbuh kembang masih lebih suka bermain dari pada belajar. Alasan inilah yang digunakan oleh peneliti untuk memilih *Puzzle* sebagai media permainan sekaligus edukasi dengan cara membuat model *Puzzle* cuci tangan. Proses mendidik dengan cara bermain pada anak-anak terutama kelas I Sekolah Dasar merupakan cara pengajaran yang tepat. Hal ini karena anak tidak merasa belajar melainkan merasakan bermain namun ada pengetahuan yang didapatkan setelah permainan. Penelitian Puspitasari (2020), menyebutkan bahwa media pembelajaran yang basicnya adalah permainan / games akan lebih diterima oleh anak Sekolah Dasar, karena mereka dapat bermain sambil belajar sehingga materi yang disampaikan akan mudah diingat dan dipahami. Mahfoedz, (2018) juga menyebutkan bahwa pemilihan metode yang tepat dalam memberikan pendidikan kesehatan dapat mengembangkan komunikasi dua arah antara yang memberikan penyuluhan terhadap sasaran, sehingga sasaran dapat meningkatkan pemahaman terhadap pesan yang disampaikan kepada siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan cara bermain yang dalam hal ini adalah bermain *Puzzle* cuci tangan telah terbukti efektif untuk meningkatkan pengetahuan cuci tangan siswa sebagaimana hasil dalam penelitian ini adanya peningkatan pengetahuan pada 32 siswa. Peningkatan pengetahuan ini diharapkan dapat diikuti dengan peningkatan perilaku dalam cuci tangan. Hal ini karena pentingnya cuci tangan untuk meningkatkan kesehatan karena merupakan salah satu kegiatan *personal hygiene* sebagaimana diamanatkan oleh Kemenkes RI (Kemenkes, 2020). Pengetahuan yang baik tentang Cuci tangan pada anak, diharapkan mampu meningkatkan perilaku cuci tangan sehingga dapat menjadi kebiasaan yang baik pada anak terutama anak usia Sekolah Dasar.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

1. Umur siswa mayoritas adalah 6 tahun yaitu sebanyak 25 (75,8%) dengan jenis kelamin mayoritas adalah perempuan yaitu sebanyak 19 (57,6%);

2. Rata-rata pengetahuan siswa setelah bermain Puzzle adalah 13,45
3. Terdapat peningkatan pengetahuan setelah bermain Puzzle sebanyak 32 siswa dengan nilai p-value 0,000

### **Saran**

Orang tua bersama Sekolah hendaknya ikut memantau anak dalam melakukan cuci tangan serta menyediakan sarana cuci tangan terutama dilingkungan Sekolah.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad, Asrita. 2018. Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Metode Bermain Puzzle Terhadap Kemampuan Mencuci Tangan Anak Tunagrahita Di SLB Negeri I Gowa. <http://repository.uin-alauddin.ac.id/>
- Ananto, Purnomo. 2016. *UKS; Usaha Kesehatan Sekolah*. CV. Yrama Utama, Bandung.
- Haswita, Reni Sulistyowati. 2018. *Kebutuhan Dasar Manusia*. Jakarta: Trans Info Media.
- Hikmah, Emma. 2019. Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Pengetahuan, Sikap Dan Keterampilan Mencuci Tangan Pada Anak Di SD Taman Sukaria I Kota Tangerang. *Medikes (Media Informasi Kesehatan)*, Volume 6, Nomor 1, Mei 2019, 77-81.
- Indawati, Laela. 2021. Rekam Kesehatan Personal Pada Anak Usia Sekolah Sebagai Kunci Sukses Pemberdayaan Kesehatan Siswa. *Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*. p-ISSN 2721-1541 | e-ISSN 2721-5113 DOI: 10.30997/ejpm.v2i1.3228
- Kemenkes RI. 2020. Riset Kesehatan Dasar. <http://kemenkes.go.id>.
- Kemenkes RI. 2021. *Pedoman Pembinaan Hidup Bersih dan Sehat*. Jakarta: Kemenkes RI.
- Maelissa, Sinthia Rosanti. 2020. Pendidikan Kesehatan dengan Media Puzzle Efektif Meningkatkan Perilaku Hand Higiene pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*. Vol 2 No 2 (2020): Mei 2020.
- Machfoedz, Irham. 2018. *Pendidikan Kesehatan Bagian Dari Promosi Kesehatan*. Yogyakarta.: Fitramaya.
- Masluhah, Khusnul & M. Husni Abdullah. 2017. Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SDN Klantingsari 1 Tarik Sidoarjo. *Jurnal*. Universitas Negeri Surabaya.
- Novita, Ika Wardani. 2019. *Buku Ajar Promosi Kesehatan Untuk Mahasiswa Kebidanan*. Jakarta: CV Trans Info Media.
- Puspita, Dhanang. 2020. Gambaran Personal Hygiene Anak Usia Sekolah Dasar Yang Tinggal Di Sekitar Tpa Ngronggo Salatiga. *KRITIS, Jurnal Studi Pembangunan Interdisiplin*, Vol. XXVI No. 1, 2017: 92-110
- SDN Dalangan. 2023. Data UKS SDN Dalangan, 2023. Blora

Tarwoto, 2016. *Kebutuhan Dasar Manusia*. Jakarta: Salemba Medika.

Wong. 2018. *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*. Volume 1. Jakarta: EGC.

Zakarya, Yunus. 2016. Pengaruh Pelatihan Cuci Tangan Bersih dengan Metode Bermain Puzzle terhadap Kemampuan Melakukan Cuci Tangan Anak Tunagrahita di SDLB-C TPA Kabupaten Jember. *e-Jurnal Pustaka Kesehatan*, vol.4 (no.3), September, 2016.