

**SKRIPSI**

**EDUKASI KESEHATAN *PERSONAL HYGIENE* MELALUI  
BERMAIN *GAME* MENGGUNAKAN *PUZZLE BOOK*  
TERHADAP PENGETAHUAN *PERSONAL HYGIENE* ANAK  
SEKOLAH DASAR DI SDN 31 PASIR KANDANG  
KOTA PADANG**



**SHELHSA RHASMIT SEFRILA**

**213310743**

**PRODI SARJANA TERAPAN KEPERAWATAN**

**JURUSAN KEPERAWATAN**

**KEMENKES POLTEKKES PADANG**

**2025**

## **SKRIPSI**

# **EDUKASI KESEHATAN *PERSONAL HYGIENE* MELALUI BERMAIN *GAME* MENGGUNAKAN *PUZZLE BOOK* TERHADAP PENGETAHUAN *PERSONAL HYGIENE* ANAK SEKOLAH DASAR DI SDN 31 PASIR KANDANG KOTA PADANG**

Diajukan ke Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan  
Kemenkes Poltekkes Padang Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk memperoleh  
Gelar Sarjana Terapan Keperawatan



**SHELHSA RHASMIT SEFRILA**

**213310743**

**PRODI SARJANA TERAPAN KEPERAWATAN  
JURUSAN KEPERAWATAN  
KEMENKES POLTEKKES PADANG**

**2025**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi : Edukasi Kesehatan Personal Hygiene Melalui Bermain Game Menggunakan Puzzle Book Terhadap Pengetahuan Personal Hygiene Anak Sekolah Dasar Di SDN 31 Pasir Kandang Kota Padang

Disusun oleh : Shella Rhasmit Sefrlia  
Nama : 213310743  
NIM :

Telah disetujui oleh pembimbing pada tanggal :

04 Juni 2025  
Menyetujui,

Pembimbing Utama

(Fitra, S.Kp, M.Kep)  
NIP. 196401271987032002

Pembimbing Pendamping

(Ns. Yessi Padriyanti, M.Kep)  
NIP. 197501211999032005

Padang, 03 Juli 2025  
Ketua Prodi Sarjana Tempun Keperawatan

(Ns. Nova Yanti, M.Kep, Sp.Kep.MB)  
NIP. 198010232002122002

## PERNYATAAN PENGESAHAN

### PERNYATAAN PENGESAHAN

#### SKRIPSI

"Edukasi Kesehatan Personal Hygiene Melalui Bermain Game Menggunakan  
Puzzle Book Terhadap Pengetahuan Personal Hygiene Anak Sekolah Dasar Di  
SDN 31 Pasar Kandang Kota Padang"

Dilaksukan Oleh

Stelisa Rhasmit Sefira  
NIM. 233310743

Telah dipertahankan dalam seminar di depan Dewan Pengaji

Pada tanggal : Kamis, 26 Juni 2025

#### SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua,  
Ns. Delima, S.Pd, M.Kep  
NIP. 196804181988032001

Anggota,  
Herwati, S.Kep, SKM, M.Biomed  
NIP. 19620512 1982102091

Anggota,  
Efita, S.Kep, M.Kep  
NIP. 196401271987032002

Anggota,  
Ns. Yessi Fadriyati, M.Kep  
NIP. 197501211999032005

Padang, Kamis 3 Juli 2025

Kem. Prodi Sarjana Terapan Keperawatan

Ns. Nova Yanti, M.Kep, Sp.Kep, MR

NIP. 19640232002122002

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

### HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Shelisa Rhasmit Sefrla  
NIM : 213310743  
Tanggal Lahir : 22 September 2001  
Tahun Masuk : 2021  
Nama Pembimbing Akademik : Ns. Nova Yanti, M.Kep, Sp.Kep.MB  
Nama Pembimbing Utama : Efitra, S.Kp, M.Kep  
Nama Pembimbing Pendamping : Ns. Yessi Fadriyanti, S.Kep.M.Kep

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan kegiatan plagiat dalam penelitian skripsi saya, yang berjudul *Edukasi Kesehatan Personal Hygiene Melalui Bermain Game Menggunakan Puzzle Book Terhadap Pengetahuan Personal Hygiene Anak Sekolah Dasar di SDN 31 Pasir Kandang Kota Padang*, apabila ada suatu saat nanti saya terbukti melakukan plagiat, maka saya akan menerima sanksi yang telah ditetapkan. Demikian surat pernyataan ini saya buat sebenar-benarnya.

Padane, 03 Juli 2025



Shelisa Rhasmit Sefrla  
213310743

**KEMENKES POLTEKKES PADANG  
PRODI SARJANA TERAPAN KEPERAWATAN**

**Skripsi, Juni 2025  
Shelhsa Rhasmit Sefrla**

**Edukasi Kesehatan Personal Hygiene Melalui Bermain Game Menggunakan  
Puzzle Book Terhadap Pengetahuan Personal Hygiene Anak Sekolah Dasar Di  
SDN 31 Pasir Kandang Kota Padang**

Isi: xiv + 51 + 4 Tabel + 4 Gambar + 16 Lampiran

**ABSTRAK**

*Personal Hygiene* adalah upaya menjaga kesehatan untuk mencegah penyakit pada diri sendiri dan orang lain. Pola *hygiene* yang buruk dapat menyebabkan munculnya berbagai penyakit seperti diare. Angka kejadian diare yang menyerang anak usia 5 tahun keatas yaitu sekitar 561 kasus di kawasan Lubuk Buaya. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perubahan pengetahuan siswa tentang *personal hygiene* setelah edukasi kesehatan *personal hygiene* melalui bermain *game* menggunakan *puzzle book* di SDN 31 Pasir Kandang Kota Padang.

Desain penelitian *pre experimental design dengan one group pretest posttest design*. Penelitian dilakukan dari bulan Desember 2024 sampai Mei 2025. Populasi penelitian ini adalah murid kelas III SDN 31 Pasir Kandang Kota Padang dengan besar sampel 48 orang. Teknik sampling yang digunakan adalah menggunakan sampling jenuh, semua populasi dijadikan subjek penelitian. Pengumpulan data dengan cara angket, menggunakan kuesioner pengetahuan. Intervensi yang dilakukan berupa edukasi *personal hygiene* melalui bermain *game* dengan menggunakan media *puzzle book*. Uji statistic yang digunakan adalah uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan rata-rata pengetahuan siswa sebelum diberikan edukasi *personal hygiene* melalui bermain *puzzle book* adalah 9,9 dan setelah diberikan edukasi *personal hygiene* melalui bermain *puzzle book* adalah 14,1. Terdapat perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah diberikan edukasi, pengetahuan dengan *p-value*=0,0001.

Berdasarkan hasil penelitian disarankan kepada kepala sekolah dan guru UKS agar memberikan edukasi secara berkala menggunakan media *puzzle book* dalam upaya meningkatkan pengetahuan *personal hygiene* siswa terutama pada *hygiene* dasar, kebersihan rambut dan kebersihan kuku.

**Kata Kunci : Personal Hygiene, Puzzle Book, Siswa, Edukasi**

**Daftar Pustaka : 35 (2017 – 2024)**

**MINISTRY OF HEALTH POLTEKKES PADANG**

**UNDERGRADUATE APPLIED NURSING STUDY PROGRAM**

**Thesis, June 2025**

**Shelhsa Rhasmit Sefrla**

**Personal Hygiene Health Education Through Playing Games Using Puzzle Books on the Personal Hygiene Knowledge of Elementary School Children at SDN 31 Pasir Kandang, Padang City**

Contents: xiv + 51 + 4 Tables + 4 Figures + 16 Attachments

## **ABSTRACT**

Personal hygiene is an effort to maintain health and prevent disease in oneself and others. Poor hygiene practices can lead to various illnesses, such as diarrhea. In the Lubuk Buaya area, there were approximately 561 reported cases of diarrhea affecting children aged five years and older. The aim of this study is to determine the change in students' knowledge about personal hygiene after receiving health education through an interactive game using a puzzle book at SDN 31 Pasir Kandang, Padang City.

The research design used is a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest design. The study was conducted from December 2024 to May 2025. The population of this study consisted of third-grade students at SDN 31 Pasir Kandang, Padang City, with a total sample size of 48 students. The sampling technique used was total sampling, where the entire population was used as research subjects. Data were collected using a questionnaire to assess students' knowledge. The intervention consisted of personal hygiene education through a game using puzzle book media. The statistical test used was the Wilcoxon Signed Ranks Test.

The results of this study showed that the average student knowledge score before receiving personal hygiene education through playing with a puzzle book was 9.9, and increased to 14.1 after the education was provided. There was a significant difference in the average knowledge scores before and after the intervention, with a p-value of 0.0001.

In light of the research findings, it is recommended that the school principal and school health teachers (UKS) implement regular educational activities using puzzle book media to enhance students' knowledge of personal hygiene, especially in aspects such as basic hygiene, hair care, and nail cleanliness.

**KATA PENGANTAR**

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Terapan Keperawatan pada Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan Jurusan Keperawatan Kemenkes Poltekkes Padang. Skripsi ini terwujud atas bimbingan dan pengarahan Ibu Efitra, S.Kp, M.Kep selaku pembimbing I dan Ibu Ns. Yessi Fadriyanti, M.Kep selaku pembimbing II serta bantuan dari berbagai pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu. Peneliti pada kesempatan kali ini menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ucapan terima kasih yang tulus peneliti sampaikan kepada Papa dan Ibu tercinta atas doa, kasih sayang, dan dukungan yang tiada henti. Terima kasih telah menjadi sumber kekuatan dalam setiap langkah hingga skripsi ini terselesaikan.
2. Bapak Edison, S.pd selaku Kepala Sekolah SDN 31 Pasir Kandang Kota Padang
3. Ibu Renidayanti, M. Kep. SP. Jiwa selaku Direktur Poltekkes Kemenkes Padang
4. Bapak Tasman, S. Kp, M.Kep Sp.Kom selaku Ketua Jurusan Keperawatan.
5. Ibu Ns. Nova Yanti, M.Kep, Sp. KMB selaku ketua Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan sekaligus sebagai pembimbing akademik.
6. Ibu Ns. Delima, S.pd, S.Kep, M.kes selaku ketua dewan penguji
7. Ibu Herwati, SKM.M.Biomed selaku anggota dewan penguji
8. Ibu Sari Amnelia sekalu Operator Sekolah SDN 31 Pasir Kandang Kota Padang
9. Bapak dan Ibu Dosen beserta staf sebagai pengajar yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Ucapan terima kasih yang penuh rasa syukur peneliti sampaikan kepada sahabat-sahabat tercinta *Pucuk Harum* “Asih, Asa, Abel, Ipit, Fatin, Kanes, Raisa, Sirli, dan Ciwit” yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan ini. Terima kasih atas tawa, semangat, dukungan, dan kebersamaan yang selalu mewarnai hari-hari

peneliti selama proses penyusunan skripsi ini. Kalian adalah rumah yang hangat dalam setiap langkah perjuangan.

11. Seterusnya kepada teman-teman seperjuangan Jurusan Sarjana Keperawatan atas kebersamaan dan kerjasamanya selama di bangku perkuliahan.
12. Terima kasih kepada diri sendiri yang walaupun sering ingin menyerah, tetap memilih untuk bangun, menyalakan dan menulis skripsi ini sedikit demi sedikit. Untuk semua lembur ditemani kopi, keraguan yang datang tiba-tiba, dan keinginan untuk pindah jurusan di tengah jalan, terima kasih sudah tetap bertahan.

Akhir kata, peneliti berharap kepada Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga nantinya dapat membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, 04 Juni 2025

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian .....	9
E. Ruang Lingkup.....	10
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
A. Konsep Perilaku Personal <i>Hygiene</i> Anak Sekolah Dasar .....	11
B. Edukasi Kesehatan Melalui Metode Bermain Game Dengan Puzzle Book ...	21
C. Kerangka Teori.....	29
D. Kerangka Konsep .....	30
E. Defenisi Operasional.....	31
F. Hipotesis.....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
A. Desain Penelitian.....	33
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	33
C. Populasi dan Sampel .....	34
D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data .....	35

E. Instrument Penelitian .....	36
F. Prosedur Penelitian.....	37
G. Pengolahan Data.....	39
H. Analisis Data.....	40
I. Etika Penelitian .....	41
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>44</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	44
B. Karakteristik Responden .....	44
C. Hasil Penelitian .....	45
D. Pembahasan.....	47
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>52</b>
A. Kesimpulan .....	52
B. Saran.....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Puzzle Jigsaw .....	25
Gambar 2. 2 Puzzle Balok.....	25
Gambar 2. 3 <i>Puzzle Combination</i> .....	26
Gambar 2. 4 <i>Puzzle Book</i> .....	28

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Defenisi Operasional .....	31
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Pengetahuan .....	37
Tabel 4. 1 Rerata Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Diberikan Intervensi .....	45
Tabel 4. 2 Perbedaan Rerata Pengetahuan Siswa Sebelum Dan Sesudah Diberikan Edukasi <i>Personal Hygiene</i> Menggunakan Media <i>Puzzle Book</i> Di SDN 31 Pasir Kandang Kota Padang Tahun 2025 .....	46

## **DAFTAR BAGAN**

Bagan 2. 1 Kerangka Teori Lawrence Green dan Jean Piaget .....	29
Bagan 2. 2 Kerangka Konsep Edukasi Kesehatan Personal Hygiene Melalui Bermain Game Menggunakan Puzzle Book Terhadap Pengetahuan Personal Hygiene .....	30

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 : *Ganchart*
- Lampiran 2 : Surat Izin Pengambilan Data Dan Penelitian Dari Instusi Kemenkes Poltekkes Padang
- Lampiran 3 : Surat Izin Pengambilan Data Dan Penelitian Dari DPMPTSP
- Lampiran 4 : Surat Izin Pengambilan Data Dan Penelitian Dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Padang
- Lampiran 5 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 6 : Media Puzzle Book
- Lampiran 7 : Kuesioner
- Lampiran 8 : Standar Operasional Prosedur (SOP)
- Lampiran 9 : Persetujuan Menjadi Responden (*Informed Consent*)
- Lampiran 10 : Surat Permohonan Kepada Responden
- Lampiran 11 : Output SPSS
- Lampiran 12 : Master Tabel
- Lampiran 13 : Lembar Konsul Pembimbing 1
- Lampiran 14 : Lembar Konsul Pembimbing 2
- Lampiran 15 : Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 16 : Turnitin

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

*Personal Hygiene* atau kebersihan diri adalah upaya menjaga kesehatan untuk mencegah penyakit pada diri sendiri dan orang lain. Menjaga kebersihan diri adalah suatu keharusan yang tidak boleh diabaikan dalam kehidupan manusia. Hal ini merupakan langkah awal dan khusus yang perlu dilakukan untuk mencegah masalah Kesehatan. Kebersihan diri menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi setiap manusia <sup>1</sup>. Menjaga kebersihan dan kesehatan tubuh merupakan tindakan yang dilakukan seseorang untuk memastikan kondisi fisiknya tetap sehat serta menghindarkan diri dari berbagai penyakit yang mungkin muncul <sup>2</sup>.

Perilaku *personal hygiene* atau kebersihan diri merupakan serangkaian aktivitas yang sengaja dan rutin dilakukan oleh seseorang untuk menjamin tubuhnya selalu dalam kondisi bersih dan sehat. *Personal Hygiene* bertujuan untuk meningkatkan kualitas individu, menjaga kebersihan diri, memperbaiki kebiasaan kebersihan yang kurang baik, mencegah munculnya penyakit, meningkatkan rasa percaya diri, serta menciptakan penampilan yang menarik <sup>3</sup>. Perilaku personal hygiene mencakup perawatan kulit kepala, rambut, mata, hidung, telinga, kuku, kulit, tangan, kaki dan area genital <sup>4</sup>.

Pola *higiene* yang buruk di lingkungan sekolah dapat menyebabkan munculnya berbagai penyakit. Hal ini sering kali disebabkan oleh aktivitas yang mengakibatkan kurangnya perhatian terhadap perilaku *personal hygiene*. Penyebaran berbagai penyakit melalui tangan sangat mudah terjadi karena masuknya berbagai bakteri dan kuman, salah satunya karena tidak mencuci tangan dan tidak memperhatikan kebersihan diri dengan benar. Penyakit yang sering ditemukan diantaranya yaitu diare, cacingan dan penyakit kulit <sup>5</sup>.

Anak usia sekolah dasar merupakan anak yang mulai memasuki masa akhir dari kanak-kanak saat masuk sekolah. Masa usia 6-12 cenderung kurang menjaga kebersihan pribadi, terutama dalam hal mencuci tangan saat berada di lingkungan sekolah. Perilaku ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kurangnya pengetahuan, sikap dan tindakan yang memadai tentang *Personal Hygiene* dikalangan anak-anak <sup>6</sup>.

WHO (2023) melaporkan tiga penyakit utama yang menyerang anak usia sekolah di dunia diantaranya diare 1.7 miliar kasus atau setara dengan 17%, infeksi cacingan 1.5 miliar kasus atau setara dengan 15%, dan penyakit kulit 900 juta kasus atau setara dengan 9% per tahun di dunia. Sebagian dari kasus-kasus ini disebabkan oleh kebersihan dan sanitasi yang buruk <sup>7</sup>.

Di Indonesia, isu kebersihan pribadi masih menjadi perhatian serius, dengan tingkat kebersihan yang buruk mencapai 60%-80% di kalangan anak-anak berusia 9-12 tahun, yang berkontribusi pada angka kematian karena terpapar penyakit diare hingga 24% akibat kondisi ini. Pengetahuan yang kurang mengenai kebersihan pribadi berdampak pada perilaku, dimana sekitar 63,6% anak usia sekolah menunjukkan kebiasaan kebersihan yang tidak memadai. Selain itu, penyakit seperti diare merupakan salah satu konsekuensi utama dari kebersihan yang buruk. Kementerian Kesehatan Pada tahun 2023, Provinsi Sumatera Barat berada di urutan ketiga terendah dalam penerapan Perilaku Hidup Bersih yang buruk dengan persentase sebesar 26,1%. Papua dengan angka 21,7%. Nusa Tenggara Timur dengan 24,4% <sup>8</sup>.

Data dari Dinas Kesehatan tahun 2023 menunjukkan bahwa lima penyakit paling umum yang menyerang anak usia sekolah di Indonesia adalah diare, infeksi saluran pernapasan akut (ISPA), kecacingan, batuk pilek, dan penyakit kulit, masing-masing dengan angka prevalensi 15% <sup>9</sup>. Penyakit skabies diperkirakan setidaknya

200 juta orang menderita penyakit skabies pada satu dan lebih dari 400 juta orang secara kumulatif setiap tahun. Skabies diperkirakan di hampir setiap negara dan paling sering ditemukan di negara-negara beriklim tropis yang panas dan di daerah dengan kepadatan penduduk yang tinggi (WHO, 2023)<sup>10</sup>. Berdasarkan data Riskesdas, prevalensi karies gigi tercatat sebesar 88,80%, sedangkan prevalensi periodontitis 74,10%. Di Indonesia, provinsi DIY mempunyai prevalensi masalah kesehatan gigi dan mulut yang lebih tinggi dibandingkan rata-rata nasional sebesar 65,60%. Namun, hanya 16,40% mendapatkan perawatan gigi. Menurut Riset Kesehatan Dasar, angka kehilangan gigi asli kurang dari 28 gigi pada individu di Indonesia sebesar 51,4%, sedangkan angka kehilangan gigi asli lebih dari 28 gigi sebesar 1,3%. Proporsi gigi lengkap dan penggunaan gigi tiruan sebesar 47,3%<sup>11</sup>.

Dinas Kesehatan Kota Padang (2023) melaporkan dari tiga Puskesmas dengan angka kejadian diare pada anak 5 tahun keatas dan minimnya perilaku hidup bersih yaitu Puskesmas Lubuk Buaya sebanyak 561 kasus diare, sebanyak 35,1% tidak menerapkan kebersihan diri, Puskesmas Lubuk Begalung sebanyak 400 kasus diare, sebanyak 6,25% tidak kebersihan diri dan Puskesmas Pauh sebanyak 366 kasus diare, sebanyak 30% yang tidak menerapkan kebersihan diri<sup>12</sup>. Di puskesmas lubuk buaya merupakan puskesmas yang menanggani kasus gigi dan mulut tertinggi di antara puskesmas lainnya yang mencapai 3,399 kasus pertahun. Skabies menduduki urutan ke tiga dari 12 penyakit kulit yang tersering Dimana yang paling banyak menyerang anak usia sekolah dengan angka 58,8 %. Fenomena skabies di Lubuk Buaya Kota Padang menunjukkan tingkat kejadian yang cukup tinggi diamana tercatat sebanyak 3.203 kasus<sup>13</sup>.

Peran perawat dalam personal hygiene adalah sebagai pemberi edukasi untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran seseorang mengenai pentingnya kebersihan diri. Perawat memberikan edukasi berupa cara mandi, menyikat gigi,

merawat kuku yang benar melalui berbagai macam media dan teknologi Pendidikan kepada Masyarakat. Informasi kesehatan bertujuan agar Masyarakat dapat berperilaku hidup bersih sehingga kesehatan dapat terjaga <sup>2</sup>.

Pengetahuan yang baik akan berpengaruh pada perilaku individu <sup>14</sup>. 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 permainan bisa digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap kebersihan diri pada anak usia sekolah dasar <sup>15</sup>.

Dalam konteks piramida pembelajaran, penyerapan materi oleh anak usia sekolah dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun nilai dan perilaku sangat bergantung pada metode penyampaian yang digunakan. Pemilihan media dan sarana pembelajaran yang tepat menjadi kunci dalam mengoptimalkan proses transfer ilmu. Tingkat pemahaman siswa sangat dipengaruhi oleh cara seseorang dalam menyampaikan materi. Ketika seseorang hanya mengandalkan metode ceramah, anak cenderung hanya mampu mengingat sekitar 5% dari keseluruhan materi. Sebaliknya, ketika pembelajaran melibatkan interaksi aktif antar sesama teman, tingkat penyerapan materi bisa meningkat drastis hingga 90% <sup>16</sup>. Periode anak usia sekolah dasar (6-12 tahun) merupakan masa dimana aktivitas bermain <sup>6</sup>. Penggunaan permainan sebagai media edukasi dapat menjadi alternatif yang menarik bagi anak, dan metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan anak tentang perilaku personal hygiene di tingkat sekolah dasar. <sup>17</sup>. Media permainan untuk pendidikan anak-anak harus dirancang dengan baik agar lebih menarik dibandingkan permainan yang tidak terencana. Anak-anak cenderung menyukai alat permainan yang memiliki bentuk sederhana dan tidak rumit, serta dilengkapi dengan warna dan bentuk yang menarik <sup>18</sup>

Metode pembelajaran kebersihan diri untuk anak membutuhkan pendekatan yang menarik, dengan *Puzzle* sebagai salah satu media yang efektif. Media *Puzzle* menawarkan kombinasi warna dan bentuk sederhana yang memikat perhatian anak, sambil meningkatkan kemampuan kognitif anak. Melalui aktivitas menyusun *Puzzle*, anak dapat mengembangkan kemampuan klasifikasi berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, serta melatih pemecahan masalah sederhana. Karakteristik ini menjadikan *Puzzle* sebagai alat yang ideal untuk mengajarkan perilaku kebersihan diri secara menyenangkan dan efektif, selain itu media *Puzzle* tidak membutuhkan waktu yang lama serta semua siswa dapat mengikuti edukasi melalui permainan ini<sup>19</sup>.

*Puzzle* adalah permainan yang melibatkan penyusunan potongan gambar dan huruf, yang dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif serta melatih daya pikir mereka terkait materi yang diajarkan<sup>17</sup>. Penggunaan metode *Puzzle* dalam edukasi tentang cuci tangan dan personal hygiene dapat memengaruhi pengetahuan, sikap, dan perilaku anak-anak. Metode bermain *Puzzle* merupakan permainan yang sangat menarik dan menyenangkan, yang dapat mengubah serta meningkatkan kemampuan anak untuk berperilaku sehat<sup>18</sup>. Media permainan *Puzzle* dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa Sekolah Dasar mengenai Perilaku kebersihan diri sebagai upaya pencegahan penyakit menular yang diakibatkan oleh lingkungan disekitar<sup>17</sup>.

Media permainan puzzle cocok pada anak usia 9-10 tahun untuk meningkatkan pengetahuan dan memperluas pengetahuan dan motorik setiap anak. Termasuk kemampuan membaca pada anak usia ini. Games book yang dipadukan dengan paparan materi dan teka-teki atau puzzle yang harus diselesaikan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca dan berpikir anak. Menurut Avika Septiana, Games Book adalah sebuah buku yang berisi permainan menarik yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi. Dalam

media pembelajaran berbasis Games Book, terdapat berbagai jenis permainan lengkap dengan petunjuk penggunaan dan cara penyelesaiannya <sup>20</sup>.

Penelitian yang dilakukan oleh Avika Septiana Hapsari dengan judul penelitian “Eksplorasi Penggunaan Media Pembelajaran Games Book untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas 3 SD” Keberadaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap proses belajar. Media permainan menjadi alternatif yang tepat karena sesuai dengan karakter anak yang cenderung suka bermain. Pembelajaran dengan berbantuan media games book diharapkan dapat menumbuhkan minat baca peserta didik. Games ini bisa dipadukan dengan pembelajaran tentang kebersihan diri melalui gambar-gambar atau media puzzle <sup>20</sup>.

Penelitian yang dilakukan oleh Nada Amirah dengan judul penelitian “Sosialisasi Pencegahan Diare Pada Anak Sekolah Dengan Media Puzzle” didapatkan hasil penelitian dengan hasil, sebanyak 30 siswa yang diberikan edukasi dengan media puzzle mampu membuat pengetahuan bertambah setelah diberikan intervensi. Siswa dibagi dalam kelompok yang terdiri dari 3 orang peserta yang mana masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk menyatukan gambar-gambar pada puzzle dan menjawab pertanyaan yang terdapat pada papan puzzle sebelum menempelkannya. Setiap peserta juga diminta menjelaskan materi yang terdapat pada puzzle untuk mengukur tingkat pengetahuannya terkait diare dan pencegahannya beserta cara kebersihan diri yang benar. Metode ini dinilai efektif dalam pemberian pengetahuan kepada siswa. Siswa terlihat antusias belajar sambil bermain dengan media puzzle sehingga mereka mudah memahami dan mengingat mengenai materi yang disampaikan oleh penyuluhan <sup>14</sup>.

Penelitian yang dilakukan oleh Aulia Nur Rachama (2024) dengan judul penelitian “Pengaruh Media Poster, Video Edukasi dan Permainan *Puzzle* terhadap

Pengetahuan dan Sikap Perilaku Hidup Bersih” dengan hasil, 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 <sup>15</sup>.

Berdasarkan wawancara di puskesmas Lubuk Buaya pada tanggal 16 Desember 2024, Puskesmas Lubuk Buaya merekomendasikan SDN 31 Pasir Kandang sebagai tempat penelitian karena SDN 31 Pasir Kandang belum terlaksana pemberian informasi kesehatan dan lingkungan sekolah. SDN 31 Pasir Kandang belum termasuk kedalam sekolah yang belum menerapkan kebersihan diri serta kurangnya pengetahuan siswa dalam memahami pentingnya kebersihan diri sendiri.

Hasil observasi pada tanggal 18 Desember 2024, Beberapa siswa ada yang suka jajan sembarangan dan tidak mencuci tangan sebelum makan. Dari observasi kepada 10 siswa, 6 diantaranya ada yang kurang menjaga kebersihan diri seperti kuku panjang dan hitam, terdapat 4 siswa yang memiliki gigi bolong dan kurang bersih, serta 2 siswa yang terlihat kurang bersih karena tidak mencuci rambut sebelum pergi ke sekolah. Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah SDN 31 Pasir Kandang didapatkan bahwa murid SDN 31 Pasir Kandang belum mendapatkan edukasi kesehatan tentang kebersihan diri seperti cuci tangan dan gunting kuku seminngu sekali. Program UKS yang belum terlaksana dengan sempurna juga membuat murid SDN 31 Pasir Kandang kurang terpapar informasi kesehatan tentang kebersihan diri karena dari UKS belum ada terlaksana penyuluhan edukasi kebersihan diri.

Berdasarkan masalah dan fenomena dari latar belakang diatas, peneliti melakukan penelitian di SDN 31 Pasir Kandang Kota Padang dengan judul “Edukasi

Kesehatan Personal Hygiene Melalui Bermain Game Menggunakan *Puzzle Book* Terhadap Pengetahuan *Personal Hygiene* Anak Sekolah Dasar SDN 31 Pasir Kandang Kota Padang”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apa terdapat perubahan pengetahuan siswa SDN 31 Pasir Kandang setelah diberikan edukasi kesehatan personal hygiene melalui bermain game menggunakan *puzzle Book*?

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Tujuan umum penelitian adalah untuk mengetahui perubahan pengetahuan personal hygiene setelah edukasi kesehatan melalui bermain *game puzzle book* di SDN 31 Pasir Kandang

### **2. Tujuan Khusus**

- a. Diketahui rata-rata pengetahuan siswa tentang *Personal Hygiene* sebelum dan sesudah edukasi kesehatan melalui bermain *game* menggunakan *puzzle Book*.
  
- b. Diketahui perbedaan rata-rata pengetahuan siswa tentang personal hygiene sebelum dan sesudah edukasi melalui bermain *game* menggunakan *puzzle Book*.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian dapat sebagai informasi atau data dasar bagi peneliti untuk melakukan penelitian tentang keefektifan media kesehatan dalam Upaya meningkatkan pengetahuan *personal hygiene* siswa.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Peneliti**

Kegiatan penelitian dapat menambah wawasan peneliti dalam melakukan penelitian tentang pengetahuan *personal hygiene* siswa setelah pendidikan kesehatan.

#### **b. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian dapat bermanfaat bagi guru untuk meningkatkan pengetahuan *personal hygiene* siswa.

#### **c. Bagi Instituti Pendidikan**

Hasil penelitian dapat memberikan informasi kepada mahasiswa tentang penggunaan media *game puzzle book* terhadap pengetahuan *personal hygiene* siswa.

### **E. Ruang Lingkup**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui edukasi kesehatan *personal hygiene* melalui bermain *game* menggunakan *puzzle book* terhadap pengetahuan *personal hygiene* anak sekolah dasar. Variabel indenpenden nya yaitu edukasi pendidikan kesehatan melalui bermain *game* menggunakan *puzzle book*, sedangkan variabel dependen nya yaitu, pengetahuan *personal hygiene*. Desain penelitian *pre eksperimental*, populasi adalah siswa kelas III di SDN 31 Pasir Kandang, dengan menggunakan Teknik pengambilan sampel sampel jenuh, semua populasi dijadikan sampel. Analisis univariat dengan *Central Tendency* sebelum dan sesudah dilakukan intervensi. Analisis bivariat menggunakan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Konsep Perilaku Personal *Hygiene* Anak Sekolah Dasar**

Masa anak-anak usia 6-12 tahun adalah masa yang ditandai dengan sebuah fase transisi yang penting, dimulai dengan momen bersejarah ketika anak memasuki pendidikan dasar di kelas satu SD. Peristiwa ini membawa perubahan signifikan dalam perilaku dan sikap anak. Para orang tua sering menghadapi tantangan di fase ini, karena pengaruh teman sebaya mulai mendominasi dibandingkan arahan orang tua. Akibatnya, anak-anak cenderung kurang patuh pada instruksi orang tua mereka<sup>6</sup>.

Tahap perkembangan ini juga dikenal sebagai masa bermain yang intensif. Cakupan aktivitas bermain anak menjadi jauh lebih luas, tidak lagi terbatas pada lingkungan rumah dan keluarga. Anak-anak mulai menjelajahi dunia sosial yang lebih besar melalui interaksi dengan teman-teman di sekolah dan menciptakan lingkungan pergaulan yang lebih beragam dan kompleks. Perubahan ini mencerminkan tahap penting dalam perkembangan sosial anak, di mana mereka mulai membangun identitas dan hubungan sosial diluar lingkaran keluarga inti mereka <sup>6</sup>.

Karakteristik anak-anak usia sekolah dasar meliputi <sup>6</sup>:

a. Anak Sekolah Dasar Senang Bermain

Memahami karakteristik anak usia sekolah dasar, seorang guru SD perlu mengadaptasi metode pengajarannya dengan mengintegrasikan unsur permainan dalam proses pembelajaran. Ini berarti guru harus kreatif dalam mengembangkan model pembelajaran yang menyenangkan namun tetap

mencapai tujuan pendidikan. Pendekatan pembelajaran yang ideal adalah yang mampu menyeimbangkan antara keseriusan dan kegembiraan. Dalam praktiknya, guru perlu merancang pengajaran yang terstruktur tetapi tetap rileks dan menyenangkan bagi siswa.

b. Anak Sekolah Dasar Senang Dalam Kerja Kelompok

Dalam tahap perkembangan sosial anak usia sekolah dasar, interaksi dengan teman sebaya menjadi wadah pembelajaran penting untuk mengembangkan keterampilan bersosialisasi. Melalui pergaulan ini, mereka mengalami proses pembelajaran sosial yang kompleks dan bermakna. Ketika berinteraksi dengan kelompok teman sebayanya, anak-anak belajar untuk memahami dan mematuhi norma-norma kelompok yang berlaku. Mereka juga mengembangkan nilai-nilai loyalitas dan kesetiakawanan dalam pertemanan. Proses sosialisasi ini juga mengajarkan mereka tentang pentingnya bertanggung jawab atas tindakan dan peran mereka dalam kelompok. Semua pembelajaran sosial ini menjadi pondasi penting dalam pembentukan karakter dan keterampilan sosial anak-anak dimasa depan.

c. Anak SD Senang Merasakan atau Melakukan atau Memperagakan Sesuatu Secara Langsung

Dalam perspektif teori perkembangan kognitif, siswa sekolah dasar berada pada fase operasional konkret. Pada tahap ini, pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran akan jauh lebih efektif ketika mereka dapat terlibat secara langsung dalam pengalaman belajar, bukan hanya mendengarkan penjelasan. Mengingat karakteristik pembelajaran ini, seorang guru perlu mengadopsi pendekatan pembelajaran yang bersifat experiential atau berbasis pengalaman. Metode pembelajaran yang melibatkan praktik langsung akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam

dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat abstrak atau teoretis semata.

Memasuki tingkat sekolah dasar, siswa akan mempelajari pentingnya kesehatan pribadi. Melalui proses pembelajaran, siswa akan memperoleh pengetahuan yang luas mengenai berbagai hal. Pembelajaran ini juga akan memengaruhi cara berpikir anak terkait sikap dan perilaku mereka. Pengetahuan yang didapatkan akan tersimpan dalam ingatan anak dan berdampak pada perilaku sehari-hari, termasuk kebiasaan menjaga kebersihan diri. Masa sekolah dasar adalah periode penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada tahap ini, anak perlu mendapatkan perhatian terhadap kesehatan mereka, karena usia sekolah merupakan fase di mana anak-anak terlibat dalam banyak aktivitas. Aktivitas tersebut sering kali berhubungan langsung dengan lingkungan yang kurang bersih, sehingga membuat anak rentan terhadap penyakit<sup>1</sup>.

Dalam kehidupan sehari-hari, kebersihan adalah aspek yang sangat penting dan perlu diperhatikan, karena kebersihan berpengaruh pada kesehatan dan kondisi mental seseorang. Kebersihan itu sendiri dipengaruhi oleh nilai-nilai individu dan kebiasaan yang dimiliki. Beberapa faktor yang berperan besar dalam hal ini meliputi budaya, lingkungan sosial, keluarga, pendidikan, persepsi terhadap kesehatan, serta tingkat perkembangan individu. Domain perilaku dapat diuraikan sebagai berikut: <sup>1</sup>.

Alat permainan yang dianjurkan anak usia 6-12 tahun diantaranya <sup>21</sup>:

- a) Kertas lipat (origami)
- b) Puzzle
- c) Permainan music
- d) Buku cerita atau majalah

## 1. Pengetahuan Personal Hygiene

### a. Defenisi Pengetahuan

Pengetahuan merujuk pada pemahaman atau informasi mengenai suatu topik yang diperoleh melalui pengalaman maupun pembelajaran, baik oleh individu maupun oleh masyarakat secara umum. Pengetahuan juga mencakup informasi, pemahaman, dan keterampilan yang didapatkan melalui pendidikan atau pengalaman. Dengan kata lain, pengetahuan adalah informasi dan pemahaman tentang suatu subjek yang dimiliki oleh seseorang atau oleh banyak orang <sup>22</sup>.

Dalam ranah kognitif, tingkat pengetahuan berada di posisi paling dasar dari semua tingkatan pembelajaran. Pada level ini, kemampuan utama yang diukur adalah daya ingat atau recall seseorang terhadap materi yang telah dipelajari sebelumnya. <sup>22</sup>.

Pengetahuan atau ranah kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (overt behavior). Pengetahuan yang tercakup dalam domain kognitif mempunyai enam tingkatan yaitu <sup>23</sup>:

#### 1) Tahu (*know*)

Tingkatan pengetahuan paling dasar dikenal sebagai level "tahu", yang mengacu pada kemampuan seseorang untuk mengingat kembali informasi atau materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Pada tingkat ini, seseorang mampu melakukan recall atau mengingat kembali, baik itu informasi yang spesifik maupun keseluruhan materi yang telah dipelajari atau stimulus yang pernah diterima.

Sebagai tingkat terendah dalam hierarki pengetahuan, kemampuan ini berfokus pada proses mengingat tanpa perlu pemahaman yang mendalam. Untuk mengevaluasi apakah seseorang berada pada tingkat pengetahuan ini, dapat dilihat dari kemampuan mereka dalam melakukan beberapa aktivitas kognitif dasar, seperti menyebutkan informasi yang telah dipelajari, menguraikan materi yang pernah diterima, memberikan definisi terhadap suatu konsep, menyatakan kembali fakta-fakta yang telah dipelajari. Tingkatan ini menjadi fondasi bagi level-level pengetahuan yang lebih tinggi, meskipun masih terbatas pada kemampuan mengingat dan mereproduksi informasi.

## 2) Memahami (*comprehension*)

Memahami adalah mencerminkan tingkat pengetahuan yang lebih mendalam, di mana seseorang tidak hanya sekedar mengingat, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menjelaskan dan menginterpretasikan suatu materi atau objek dengan tepat.

Ketika seseorang telah mencapai tingkat pemahaman, mereka dapat mendemonstrasikan berbagai kemampuan kognitif yang lebih kompleks. Hal ini terlihat dari kemampuan mereka untuk, memberikan penjelasan yang akurat tentang suatu objek atau konsep, memberikan contoh-contoh yang relevan, menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia, membuat prediksi berdasarkan pemahaman mereka terhadap materi.

Dengan kata lain, pemahaman merupakan tingkat pengetahuan yang memungkinkan seseorang tidak hanya mengetahui 'apa' tetapi juga 'mengapa' dan 'bagaimana' dari suatu materi atau konsep yang dipelajari.

### 3) Aplikasi (*Application*)

Aplikasi disini berarti kemampuan mengaplikasikan pengetahuan yang sudah diperoleh ke dalam situasi nyata. Dalam arti ini, aplikasi melibatkan penerapan aturan-aturan, rumus-rumus, metode-metode, serta prinsip-prinsip tersebut dalam konteks atau situasi yang berbeda-beda.

### 4) Analisis (*Analysis*)

Analisis merupakan kemampuan untuk merinci materi atau objek menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, namun tetap dalam satu struktur organisasi dan saling berhubungan. Kemampuan analisis ini dapat diidentifikasi melalui penggunaan kata kerja seperti menggambarkan (membuat diagram), membedakan, memisahkan, mengelompokkan, dan lain-lain.

### 5) Sintetis (*synthesis*)

Sintesis merujuk pada kemampuan untuk menggabungkan atau mengaitkan bagian-bagian menjadi suatu keseluruhan yang baru. Dengan kata lain, sintesis adalah kemampuan untuk menciptakan formulasi baru dari formulasi yang sudah ada. Contohnya termasuk menyusun, merencanakan, meringkas, dan menyesuaikan teori atau rumusan yang telah ada.

### 6) Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi berkaitan dengan kemampuan untuk memberikan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian tersebut didasarkan pada kriteria yang ditentukan sendiri atau menggunakan

kriteria yang sudah ada. Contohnya termasuk membandingkan anak-anak yang memiliki gizi baik, merespons kejadian diare di suatu daerah, serta menafsirkan alasan mengapa ibu-ibu enggan mengikuti program Keluarga Berencana (KB), dan lain-lain.

Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan meliputi ingatan, kesaksian, minat, rasa ingin tahu, pemikiran dan penalaran, logika, bahasa, serta kebutuhan manusia (Sudarminta J). Sementara itu, Notoatmodjo mengemukakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi pengetahuan mencakup tingkat pendidikan, informasi, budaya, dan pengalaman<sup>24</sup>.

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan melalui pengisian angket atau wawancara mengenai materi yang akan diukur pada subjek penelitian, yang biasa disebut responden. Pengukuran pengetahuan bisa diukur dengan kusioner yang memberi pertanyaan dengan jawaban berupa A,B,C yang dipilih salah satu yang benar dari ketiga pilihan tersebut<sup>24</sup>.

### **b. Defenisi Personal Hygiene**

*Personal Hygiene* (kebersihan pribadi) adalah istilah yang berasal dari bahasa Yunani yang menggambarkan kebersihan individu. "Personal" berarti perorangan, sedangkan "*Hygiene*" berarti sehat. Menurut Departemen Kesehatan, perilaku kebersihan diri merupakan salah satu kemampuan dasar manusia untuk memenuhi kebutuhan dalam rangka mempertahankan kehidupan, kesehatan, dan kesejahteraan sesuai dengan kondisi kesehatan masing-masing<sup>25</sup>.

*Personal Hygiene* merupakan salah satu aspek perilaku kesehatan yang bertujuan untuk meningkatkan tingkat kesehatan, memperbaiki kebiasaan kebersihan diri yang kurang baik, serta menjaga agar perilaku kebersihan diri tetap dilakukan dan dilestarikan. Selain itu, kebersihan pribadi juga berfungsi untuk mencegah munculnya penyakit, meningkatkan nilai estetika, dan menumbuhkan rasa percaya diri <sup>25</sup>.

**c. Tujuan Personal Hygiene**

*Personal Hygiene* atau perawatan kebersihan diri bertujuan untuk meningkatkan kualitas individu, menjaga kebersihan diri, memperbaiki kebiasaan kebersihan yang kurang baik, mencegah munculnya penyakit, meningkatkan rasa percaya diri, serta menciptakan penampilan yang menarik <sup>3</sup>.

Selain itu, kebersihan pribadi juga memiliki beberapa tujuan, antara lain, menghilangkan minyak yang menumpuk, keringat, sel-sel kulit mati, dan bakteri, mengurangi bau badan yang berlebihan, Memelihara kesehatan permukaan kulit, merangsang sirkulasi darah, meningkatkan perasaan nyaman bagi individu, memberikan kesempatan untuk melakukan penilaian terhadap kondisi kulit, meningkatkan rasa percaya diri seseorang, menciptakan penampilan yang menarik, meningkatkan tingkat kesehatan individu <sup>3</sup>.

**d. Jenis-Jenis Personal Hygiene**

Seseorang dianggap memiliki kebersihan pribadi yang baik jika ia mampu menjaga kebersihan tubuhnya, yang mencakup kebersihan kulit, gigi dan mulut, rambut, kuku. Berikut penjabarannya <sup>25</sup>:

### 1) Kebersihan Badan

Mandi adalah bentuk perawatan kebersihan yang menyeluruh. Dengan mandi setiap hari dan membilas rambut dengan shampo akan membuat kita terbebas dari kuman-kuman dan bakteri. Langkah-langkah mencuci rambut:

- a) Siram rambut dengan air hangat selama sekitar satu menit untuk menghilangkan kotoran
- b) Gunakan shampo sesuai jenis rambut untuk membersihkan minyak dan kotoran
- c) Tuang shampo secukupnya ke telapak tangan, gosok, lalu oleskan mulai dari akar hingga ujung rambut, sambil memijat lembut kulit kepala
- d) Bilas rambut dengan air bersih sampai tidak ada sisa shampo yang tertinggal, fokus pada bagian belakang kepala
- e) Setelah membilas, keringkan rambut dengan cara menepuk-nepuk menggunakan handuk, hindari menggosok agar tidak merusak rambut

### 2) Kebersihan Mulut dan Gigi

Selain itu, perawatan ini bertujuan untuk mencegah masalah kesehatan mulut dan gigi, meningkatkan daya tahan tubuh, mencapai kenyamanan, memahami praktik kebersihan mulut, dan mampu melakukan perawatan kebersihan mulut secara mandiri dengan benar.

Berikut Tahap tahap menyikat gigi dengan benar <sup>26</sup> :

- a) Siapkan terlebih dahulu sikat gigi yang mengandung fluoride dan juga pilih sikat gigi yang sesuai dengan mulut anak agar tidak melukai gusi anak.
- b) Sikat bagian lidah terlebih dahulu sebelum anak mulai menyikat gigi.

- c) Gosok gigi geraham: Letakkan bulu sikat gigi pada permukaan gigi dekat tepi gusi dengan posisi membentuk sudut 45 derajat. Sikatlah dengan gerakan melingkar dari atas kebawah selama sekitar 20 detik untuk setiap bagian.
- d) Permukaan mengunyah: mulai dari bagian gigi yang biasa dipakai untuk mengunyah, gigi yang dekat dengan Gerakan melingkar.
- e) Sikat gigi depan: permukaan dalam gigi depan, anda harus memegang sikat gigi secara vertical atau menggunakan ujung kepala sikat gigi anda dan sikat dengan gerakan melingkar dari tepi gusi sampai atas gigi.
- f) Berkumur dengan air bersih.

### 3) Kebersihan Kuku, Tangan dan Kulit

Merawat dan menjaga kebersihan kulit, tangan, kuku sangat penting, sama halnya dengan merawat kebersihan kulit. Hal ini berkaitan erat dengan kebersihan lingkungan sekitar dan kebiasaan sehari-hari. Menjaga kebersihan kuku sangat penting untuk mempertahankan kebersihan pribadi, karena berbagai kuman dapat masuk ke dalam tubuh melalui kuku.

Mencuci tangan menggunakan sabun merupakan langkah penting dalam menurunkan prevalensi diare dan berbagai penyakit yang terkait dengan sanitasi lingkungan yang tidak memadai. Meskipun kualitas air sering dianggap sebagai faktor utama penyebab diare, sebenarnya kebiasaan mencuci tangan. Khususnya setelah kontak dengan kotoran manusia seperti feses dan urin. Untuk menanamkan kebiasaan mencuci tangan yang benar sejak usia dini, terutama pada anak-anak. Pembentukan kebiasaan kebersihan diri ini bukan hanya tentang teknik yang tepat, tetapi juga tentang membangun rutinitas yang konsisten. Anak-anak,

sebagai kelompok yang rentan terhadap penyakit, memerlukan bimbingan khusus dalam mengembangkan dan mempertahankan praktik mencuci tangan yang benar untuk mencegah penyebaran bakteri berbahaya. Pendidikan dan pembiasaan mencuci tangan yang benar pada anak-anak menjadi komponen kunci dalam upaya pencegahan penyakit. Dengan bimbingan yang tepat, anak-anak dapat mengadopsi perilaku hidup bersih <sup>27</sup>.

Langkah-langkah memotong kuku yang benar yaitu:

- a) Gunakan gunting kuku yang bersih dan tajam, khusus untuk jari tangan dan jari kaki.
- b) Potong kuku kaki secara lurus untuk mencegah tumbuh ke dalam, hindari memotong mengikuti lengkungan.
- c) Gunakan pengikir kuku untuk merapikan tepian yang kasar.
- d) Setelah selesai, bersihkan alat pemotong kuku untuk mencegah infeksi

## **B. Edukasi Kesehatan Melalui Metode Bermain Game Dengan Puzzle Book**

### **1. Defenisi Bermain**

Bermain merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak-anak. Aktivitas bermain berperan penting dalam mengembangkan berbagai aspek pertumbuhan anak, yang berkontribusi pada kesehatan dan kecerdasan mereka. Dalam proses bermain, anak-anak memperoleh beragam pembelajaran berharga. Ketika berinteraksi dengan teman sebaya melalui permainan, mereka mengembangkan kemampuan berempati, belajar menghadapi situasi penolakan dan dominasi, serta mengasah keterampilan mengendalikan emosi <sup>21</sup>.

Saat bermain, anak-anak melibatkan seluruh aspek dirinya, mulai dari emosi, perasaan, hingga pikiran. Kegembiraan menjadi komponen esensial dalam aktivitas bermain. Selama permainan masih memberikan hiburan, anak-anak akan terus terlibat di dalamnya. Namun, ketika rasa jemu mulai muncul, mereka akan menghentikan aktivitas bermain tersebut<sup>21</sup>.

## 2. Fungsi Bermain

Aktivitas bermain memiliki berbagai manfaat penting dalam tumbuh kembang anak. Kegiatan ini berperan dalam menstimulasi perkembangan sensorimotor, meningkatkan kemampuan berpikir, memfasilitasi proses sosialisasi, mengembangkan daya kreativitas, membangun kesadaran akan diri sendiri, menanamkan nilai-nilai moral, serta memberikan dampak terapeutik bagi anak<sup>21</sup>.

Ketika anak-anak melakukan kegiatan eksplorasi dan manipulasi terhadap berbagai benda, mereka mulai memahami berbagai konsep seperti warna, bentuk, ukuran, tekstur, dan kegunaan dari benda-benda tersebut. Dalam periode prasekolah, ada dua faktor utama yang sangat mempengaruhi perkembangan kognitif anak, yaitu tersedianya berbagai bahan atau alat permainan dan seberapa berkualitas keterlibatan orangtua dalam aktivitas bermain anak<sup>21</sup>.

Kegiatan bermain membantu anak mengembangkan kemampuan dalam mengendalikan perilakunya. Melalui bermain, anak belajar memahami kapasitas dirinya sendiri dan dapat membandingkannya dengan kemampuan orang lain. Selain itu, anak juga dapat menguji kemampuannya dengan mencoba berbagai macam peran serta memahami konsekuensi dari perilaku yang dilakukannya<sup>21</sup>.

### 3. Teknik Bermain *Puzzle*

*Puzzle* telah menjadi permainan yang familiar di kalangan anak-anak. Media pembelajaran ini menggunakan metode menggabungkan berbagai potongan gambar untuk membentuk satu gambar yang lengkap. Dalam permainan ini, anak-anak ditantang untuk menggunakan kreativitas dan kemampuan mengingat mereka secara lebih mendalam, karena adanya dorongan untuk terus berusaha memecahkan masalah, sambil tetap menikmati prosesnya karena bisa dimainkan berulang kali. Sifat menantang dari permainan ini menciptakan rasa keinginan yang kuat untuk terus mencoba hingga berhasil <sup>28</sup>.

Jika ditelusuri dari segi etimologi, kata *Puzzle* awalnya merupakan kata kerja yang berasal dari bahasa Perancis kuno "Aposer". Dalam perkembangannya, kata ini berubah menjadi "Pose" dalam bahasa Inggris kuno, kemudian berevolusi menjadi "Pusle" yang memiliki arti membingungkan atau mengacaukan. Kata *Puzzle* yang kita kenal sekarang sebagai kata benda merupakan bentuk turunan dari kata kerja tersebut <sup>28</sup>.

Manfaat bermain *Puzzle* antara lain, *Puzzle* memiliki beragam manfaat dalam perkembangan anak. Permainan ini membantu meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan karena anak perlu menyesuaikan dan menggabungkan potongan-potongan untuk membentuk gambar yang utuh. Dalam hal literasi, *Puzzle* mendukung anak untuk mengenali berbagai bentuk yang merupakan dasar penting dalam pengembangan kemampuan membaca <sup>28</sup>.

Ketika anak bermain *Puzzle* berbentuk manusia, kemampuan nalar mereka terlatih melalui proses menentukan posisi yang tepat untuk setiap bagian tubuh seperti kepala, tangan, dan kaki. Permainan ini juga mengajarkan kesabaran, karena menyelesaikan *Puzzle* membutuhkan ketekunan dalam memecahkan masalah <sup>28</sup>.

Dari segi pengetahuan, *Puzzle* memperkenalkan anak pada konsep warna dan bentuk, serta berbagai pengetahuan tentang binatang, lingkungan sekitar, jenis-jenis benda, dan struktur tubuh manusia. Aspek sosial juga berkembang ketika dua anak bermain *Puzzle* bersama, karena mereka perlu berkomunikasi dan berdiskusi dalam menyusun kepingan-kepingan gambar tersebut<sup>28</sup>.

penggunaan metode bermain dengan media *Puzzle* merupakan pendekatan pembelajaran yang dilakukan melalui aktivitas bermain *Puzzle*, yang berkontribusi pada peningkatan pengetahuan anak serta mendukung pembentukan kepribadian secara menyeluruh. Pengembangan ini mencakup berbagai aspek, mulai dari kemampuan fisik, kecerdasan intelektual, keterampilan sosial, pemahaman moral, hingga kematangan emosional<sup>28</sup>.

#### 4. Macam-Macam Permainan *Puzzle*

##### a) *Puzzle* Jigsaw

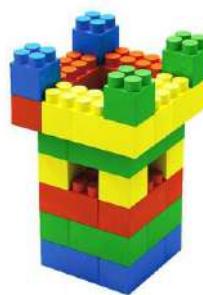
*Jigsaw Puzzle* telah diketahui sebagai media yang universal dan fleksibel dalam konteks pembelajaran. penggunaan media *Puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar, sesuai dengan hasil-hasil sebelumnya. Dengan menggunakan *jigsaw Puzzle* sebagai instrumen pembelajaran, proses belajar bisa menjadi lebih menarik dan interaktif. Selain itu, *Puzzle* juga bertindak sebagai pelatihan mental siswa, mendorong mereka untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan tantangan-tantangan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar. *Puzzle* jigsaw adalah sebuah permainan teka-teki bongkar pasang yang melibatkan penyusunan potongan-potongan kecil gambar menjadi gambar utuh<sup>29</sup>.



**Gambar 2. 1 Puzzle Jigsaw**

b) *Puzzle Balok*

Mechanical *Puzzle* adalah jenis permainan di mana bagian-bagiannya saling terhubung dan dapat membentuk suatu struktur, seperti dalam permainan Tetris dan Lego<sup>30</sup>.



**Gambar 2. 2 Puzzle Balok**

c) *Combination Puzzle*

Combination *Puzzle* adalah jenis permainan teka-teki yang dapat diselesaikan dengan berbagai kombinasi yang berbeda, seperti Rubik's Cube dan Chungky *Puzzle*<sup>30</sup>.



**Gambar 2. 3 Puzzle Combination**

d) *Puzzle Book*

1) Media Pembelajaran Berbasis Games Book Games

Games Book adalah media pembelajaran berupa buku yang dirancang untuk membantu guru menyampaikan materi melalui permainan. Buku ini berisi berbagai jenis permainan yang menarik perhatian siswa, memungkinkan mereka untuk belajar memahami, mengikuti, dan melakukan aktivitas pembelajaran. Bentuk permainan dalam Games Book disesuaikan dengan materi dan konsep yang diajarkan. Dalam implementasinya, peran guru sangat penting. Guru perlu merancang Games Book yang terintegrasi dengan mata pelajaran yang akan diajarkan<sup>20</sup>.

Dari berbagai pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Games Book adalah media dalam bentuk buku yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran secara efektif. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk mempelajari materi melalui permainan, tetapi juga membantu meningkatkan minat baca dan keterlibatan siswa. Permainan yang terdapat dalam Games Book dirancang dengan konsep edukatif dan

menarik, seperti permainan labirin, teka-teki pencarian kata, puzzle, dan ular tangga. Semua permainan ini dibuat oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, efisien, dan mudah dipahami. Games Book merupakan alat pembelajaran yang efektif untuk merangsang minat baca dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar<sup>20</sup>.

Factor yang mempengaruhi sikap positif peserta didik pada pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran games book adalah<sup>20</sup>:

- a. Penggunaan media pembelajaran games book dalam proses pembelajaran dapat menstimulus minat baca peserta didik karena isi dari media pembelajaran games book membuat peserta didik tertarik.
- b. Media pembelajaran games book memberikan kesempatan untuk mengarahkan peserta didik agar berfikir kreatif dalam menyelesaikan sebuah permasalahan dalam pembelajaran.

## 2) Media Puzzle Book Personal Hygiene

Media puzzle book adalah buku panduan untuk guru yang dilengkapi dengan alat permainan edukatif, dirancang untuk membentuk perilaku hidup bersih dan sehat pada anak. Media puzzle ini biasanya mengandung elemen interaktif, dimana anak-anak diharuskan untuk merangkai potongan-potongan puzzle agar membentuk gambar yang utuh. Aktivitas ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan pendidikan, seperti dalam memperkenalkan konsep tentang gejala alam atau perilaku hidup bersih dan sehat dan perilaku personal hygiene. Media ini mencakup beberapa jenis perilaku hidup bersih dan sehat,

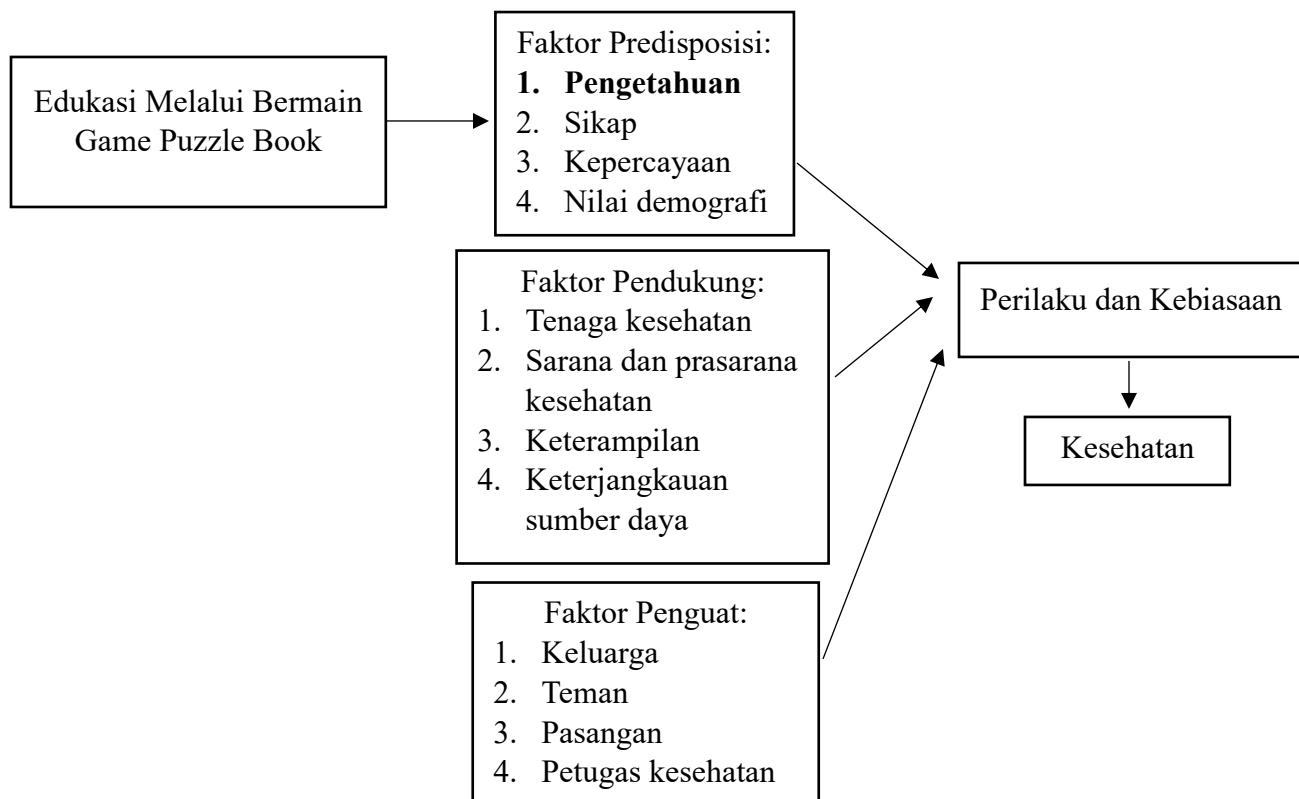
yaitu kerbesihan mulut dan gigi atau cara menggosok gigi, cara memotong kuku, perilaku kebersihan badan mandi dan mencuci rambut. Puzzle book ini juga dilengkapi dengan gambar dan warna yang menarik agar anak-anak lebih termotivasi dalam belajar tentang kebersihan diri. Media puzzle ini berbentuk buku yang berisi tentang kebersihan diri dan game-game kebersihan diri yang menarik untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak mengenai kebersihan diri <sup>31</sup>.



**Gambar 2. 4 Puzzle Book**

### C. Kerangka Teori

Kerangka teori memiliki beberapa fungsi diantaranya sebagai pondasi pemikiran seorang peneliti dalam melaksanakan penelitiannya, memberikan arahan dalam penyusunan hipotesis, serta mendukung peneliti untuk merumuskan definisi operasional yang akurat sesuai dengan tujuan penelitiannya.<sup>32</sup> Kerangka teori yang dipakai dalam penelitian ini adalah kerangka teori L. Green (1980) yang dijelaskan pada gambar 2.1

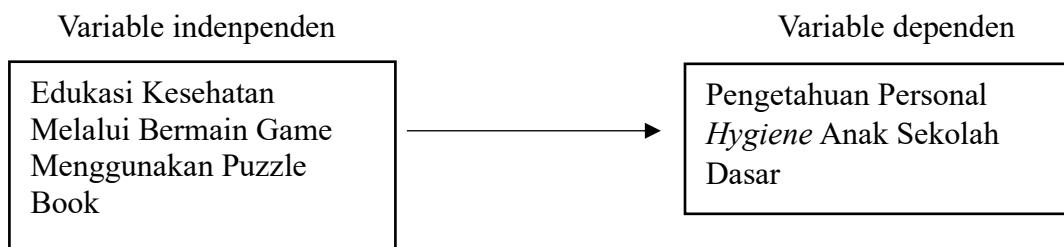


**Bagan 2. 1 Kerangka Teori Lawrence Green dan Jean Piaget**

**Sumber:** Irwan 2017 (Buku Promosi Kesehatan & Perilaku Kesehatan)

#### D. Kerangka Konsep

Kerangka konsep dapat diartikan sebagai struktur logis yang dirancang untuk menjelaskan setiap variabel yang akan diteliti. Dengan adanya kerangka konsep ini, fokus peneliti menjadi lebih terarah, sehingga memudahkan dalam menyusun hipotesis penelitian dan mengidentifikasi fungsi dari variabel-variabel yang diteliti<sup>32</sup>.



**Bagan 2. 2 Kerangka Konsep Edukasi Kesehatan Personal Hygiene Melalui Bermain Game Menggunakan Puzzle Book Terhadap Pengetahuan Personal Hygiene**

## E. Defenisi Operasional

**Tabel 2. 1**  
**Defenisi Operasional**

No	Variable Penelitian	Defenisi Operasional	Pengukuran			Skala Ukur
			Alat Ukur	Cara Ukur	Hasil Ukur	
1.	Pengetahuan	<p>Segala sesuatu yang diketahui siswa tentang <i>personal hygiene</i>, meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Hygiene</i> dasar <i>Pre test:</i> 1,42 <i>Post test:</i> 1,96</li> <li>b. Kebersihan badan (mandi) <i>Pre test:</i> 2,21 <i>Post tes:</i> 2,94</li> <li>c. Kebersihan rambut <i>Pre test:</i> 2,60 <i>Post test:</i> 3,67</li> <li>d. Kebersihan mulut dan gigi <i>Pre test:</i> 2,92 <i>Post tes:</i> 3,79</li> </ul>	Kusioner (kusioner yang diambil dari Lailaturohmah Kurniawati 2019)	Angket	<p>Rata-rata pengetahuan siswa tentang <i>personal hygiene</i></p> <p><i>Pre test:</i> 9,9</p> <p><i>Post test:</i> 14,1</p>	Rasio

		<p>e. Kebersihan kuku</p> <p><i>Pre test:</i> 0,77</p> <p><i>Post test:</i> 1,71</p> <p><i>Pretest</i> pengetahuan dilakukan sebelum diberikannya edukasi menggunakan media <i>puzzle book</i>. Posttest pengetahuan di lakukan 1 minggu setelah diberikannya edukasi menggunakan media <i>puzzle book</i></p>			
2.	Edukasi Kesehatan dengan media bermain puzzle	Kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan dengan media <i>puzzle book</i>			

## F. Hipotesis

Hipotesis adalah asumsi sementara yang diajukan oleh peneliti mengenai suatu kasus atau masalah yang akan diteliti. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu ada perbedaan rata-rata pengetahuan *personal hygiene* siswa sebelum dan sesudah dilakukan edukasi kesehatan *personal hygiene* melalui bermain game menggunakan *puzzle book*.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Desain penelitian dadalah *Pre Experimental design*. Metode dengan *pre eksperimental* desain ini adalah rancangan desain yang tidak ada unsur random dalam pemilihan kelompok atau kelompok control. Bentuk desain yang digunakan oleh peneliti yaitu *One Group Pretest Posttest Design* yang mana sebelum diberi perlakuan, siswa akan diberi tes awal (*pretest*) dan setelah diberi perlakuan, siswa juga akan di tes kembali dengan soal tes yang sama sebagai tes akhir (*posttest*). Desain penelitian dapat dilihat pada gambar berikut.

<b>Pretest</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Posttest</b>
01	X	02

Keterangan:

X: pemberian edukasi melalui metode bermain puzzle

01: Tes awal sebelum diberikan perlakuan

02: Tes akhir setelah diberikan perlakuan

#### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan di SDN 31 Pasir Kandang. waktu penelitian dimulai pada bulan Desember 2024 sampai bulan Mei 2025

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi merupakan semua objek yang menjadi target atau sasaran dalam suatu penelitian. Cakupan populasi sangat luas dan beragam yang bisa terdiri dari sekelompok manusia, kumpulan benda-benda tertentu, berbagai fenomena atau kejadian, maupun area geografis spesifik yang menjadi fokus kajian seorang peneliti. Semua elemen dalam populasi ini akan ditelaah untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian <sup>33</sup>. Populasi diambil dari populasi homogen dengan rata-rata umur siswa yang berumur 9-10 tahun. Populasi dari penelitian ini adalah siswa-siswi kelas III SDN 31 Pasir Kandang sebanyak 56 orang dari kelas A dan B.

### 2. Sampel

Sampel dapat diartikan sebagai bagian kecil yang diambil dari suatu populasi penelitian, di mana bagian ini dipilih karena mampu menggambarkan karakteristik dari populasi secara keseluruhan. Sampel adalah contoh yang mewakili dari keseluruhan objek yang sedang diteliti <sup>33</sup>. Pada penelitian ini semua populasi dijadikan subjek penelitian dengan menggunakan sampling jenuh. Besar sampel yaitu 48 orang dari kelas IIIA dan IIIB.

#### a. Kriteria Sampel

Sampel yang diambil berdasarkan kriteria inklusi dan ekslusi:

- 1) Kriteria inklusi
  - a) Murid yang hadir saat penelitian berlangsung
  - b) Seluruh murid kelas III SDN 31 Pasir Kandang Kota Padang
- 2) Kriteria ekslusi
  - a) Murid yang tidak mengikuti proses penelitian sampai selesai
  - b) Murid yang tidak hadir pada proses penelitian berlangsung

Berdasarkan kriteria, didapatkan besar sampel dalam penelitian ini sebanyak 48 orang dikarenakan sebanyak 8 orang tidak mengikuti peroses penelitian sampai penelitian selesai.

## **D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Jenis data**

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan:

#### **a. Data Primer**

Data primer adalah secara langsung diambil dari objek atau obyek penelitian oleh peneliti perorangan maupun organisasi, dan data yang dikumpulkan secara khusus untuk menjawab pertanyaan penelitian yang sesuai dengan keinginan peneliti. Data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dengan menggunakan kuesioner yang dibagikan pada siswa-siswi SDN 31 Pasir Kandang untuk variable dependent.

#### **b. Data Sekunder**

Data sekunder adalah data yang didapat tidak secara langsung dari objek penelitian. Peneliti mendapatkan data yang sudah jadi yang dikumpulkan oleh pihak lain dengan berbagai cara atau metode baik secara komersial maupun non komersial. Dalam penelitian ini data pendukung yang diperoleh dari Puskesmas Lubuk Buaya tentang sekolah memiliki *personal hygiene* yang dibawah rata-rata kategori baik.

### **2. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu dengan menyebarluaskan angket berupa kusioner pengetahuan yang diisi sendiri oleh siswa-siswi kelas III SDN 31 Pasir Kandang.

## **E. Instrument Penelitian**

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah kusioner dari penelitian sebelumnya yang telah diuji validitas dan reliabilitas. Penelitian dari Lailaturohmah Kurniawati (2019) mengenai “Pengaruh Pendidikan Kesehatan Metode Ular Tangga dan Bernyanyi Terhadap Perilaku Personal Hygiene Anak Sekolah Dasar” yang dilakukan di SDN 2, SDN 3, SDN 4 dan SDN Kebon Kecamatan Paron, Ngawi. Item instrument dianggap valid jika lebih besar dari 0,5 atau juga bisa dibandingkan dengan  $r$  tabel. Jika  $r$  hitung  $>$  dari  $r$  tabel. Didapatkan  $r$  tabel yaitu 0,631. Maka kusioner dinyatakan valid<sup>34</sup>.

Uji reliabilitas dilakukan dengan metode alpha Cronbach diukur berdasarkan skala alpha Cronbach 0 sampai 1. Uji yang dilakukan sebesar 0,81 untuk pengetahuan. Berdasarkan uji statistic tersebut maka dapat disimpulkan bahwa semua pertanyaan telah reliabel.

### **1. Instrumen Pengetahuan**

Kusioner terdiri dari 15 pertanyaan pilihan ganda A, B, C, dengan petunjuk pengisian pilih salah satu jawaban yang paling tepat. Peneliti menggunakan skala *Guttaman*, jika jawaban benar mendapatkan skor 1 dan salah mendapatkan skor 0.

**Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Pengetahuan**

No	Indikator	Nomor Item
1.	Pengertian personal hygiene (kebersihan diri)	1,2
2.	Pengertian mandi dan manfaat mandi	3,4,5
3.	Pengertian kebersihan rambut, manfaat dan tatacaranya	6,7,8,9
4.	Pengertian dan tatacara menggosok gigi	10,11,12,13
5.	Kebersihan kuku	14, 15

Sumber: Kurniawati (2019)

## F. Prosedur Penelitian

### 1. Tahap Persiapan

- 1) Persiapan penelitian dengan mencari referensi dari buku-buku, jurnal penelitian, tentang edukasi Kesehatan dengan metode bermain puzzle pada anak sekolah dasar
- 2) Peneliti meminta surat rekomendasi pengambilan data secretariat prosi sarjana terapan keperawatan
- 3) Memasukkan surat izin ke DPMPTSP
- 4) Memasukkan balasan surat dari DPMPTSP ke Puskesmas Lubuk Buaya
- 5) Melapor menemui kepala tata usaha (TU)
- 6) Menemui dan mengambil data dari Penanggung jawab di wilayah kerja puskesmas Lubuk Buaya
- 7) Meminta data sekolah yang kebersihan diri rendah di wilayah kerja Puskesmas Lubuk Buaya
- 8) Memasukkan surat ke Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Padang

- 9) Peneliti mengunjungi SDN 31 Pasir Kandang untuk memberikan surat izin penelitian
- 10) Menentukan jumlah populasi dan sampel yang diizinkan oleh kepala sekolah
- 11) Menentukan tanggal untuk waktu penelitian yang disepakati oleh kepala sekolah dan guru sekolah.

## 2. Tahap Pelaksanaan

### 1) Sebelum Intervensi (Pretest)

Responden yang berjumlah 48 orang yang terdiri dari kelas A dan B dikumpulkan ke dalam satu ruangan dibantu oleh wali kelas, kelas III A dan B. sebelum diberikan kusisioner berupa angket, siswa akan mendapatkan penjelasan bagaimana cara mengisi kuesioner tersebut. Pretest dilakukan selama 15 menit dan pengisian informed consent selama 5 menit. Masing-masing responden dapat menyelesaikan soal selama 1 menit setiap soal.

### 2) Intervensi

- a) Responden diberikan edukasi berupa pengetahuan tentang *personal hygiene* melalui *puzzle book*. Semua responden mendapatkan penjelasan tentang *puzzle book* yang akan dimainkan selama 10 menit.
- b) Media yang digunakan dalam edukasi kesehatan berupa media *game puzzle book* tentang kebersihan diri yang terdiri dari kebersihan mulut dan gigi, kebersihan badan mandi, mencuci rambut serta merawat kuku.
- c) Responden akan dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil (minimal 4 orang) untuk membaca dan memainkan *puzzle book*.
- d) Responden diminta untuk mempelajari dan membaca tentang kebersihan diri yang terdiri dari kebersihan badan yaitu mandi, mencuci rambut, menggosok gigi dan merawat kuku sebelum memainkan *game*

di *puzzle book* selama 25 menit. Responden dapat membaca dan mempelajari isi dari *puzzle book* selama 5 menit setiap sub kategori.

- e) Responden memainkan game yang ada di *puzzle book* selama 25 menit. Masing-masing per kategori selama 5 menit.
- f) Intervensi dilakukan selama dua minggu. Dua kali dalam satu minggu. Dimulai dari tanggal 14-22 april.

3) Setelah intervensi (Post test)

Setelah 1 minggu diberikan intervensi maka responden diberikan test akhir (posttest) dengan kusioner yang sama pada saat pretest. Sebelum mengisi kuesioner responden akan mengulang kembali tentang *puzzle book* yang telah dimainkan sebelumnya saat intervensi dilakukan selama 15 menit. Posttest dilakukan selama 15 menit.

4) Tahap Akhir Penelitian

- a) Melakukan pengolahan data dengan menggunakan Analisa univariat dan bivariat
- b) Membuat laporan penelitian

## G. Pengolahan Data

### 1. Pemeriksaan Data (*Editing*)

Editing merupakan proses melakukan pemeriksaan data kembali yang telah diisi oleh responden satu persatu ditempat penelitian. Data harus dicatat dalam satuan-satuan yang seragam.

### 2. Koding (*Coding*)

Koding adalah usaha untuk mengklasifikasikan jawaban-jawaban para responden menurut macamnya. Klasifikasi itu dilakukan dengan menandai masing-masing jawaban dengan kode tertentu biasanya berbentuk angka,

Dimana setiap jawaban mempunyai angka kode tertentu. Koding kuesioner yaitu:

- a) Pengetahuan tentang *personal hygiene*

Benar=1

Salah=0

**c. Pemasukan Data (*Entry*)**

Proses entry data merupakan proses dengan memasukkan atau memindahkan jawaban responden atau kode jawaban terhadap masing-masing variable ke dalam master tabel.

**d. Pembersihan Data (*cleaning Data*)**

Proses cleaning data merupakan proses pengecekan kembali data yang sudah dimasukkan dalam bentuk master atau software statistic komputerisasi. Proses cleaning data bertujuan untuk mengetahui apakah data yang sudah di entry terdapat kesalahan atau tidak, jika ada kesalahan dilakukan perbaikan atau koreksi Kembali.

## **H. Analisis Data**

### **1. Analisis Univariat**

Analisis univariat penelitian dilakukan dengan cara menganalisis tiap variable. Analisis univariat berfungsi untuk meringkas kumpulan data hasil pengukuran sedemikian rupa. Sehingga Kumpulan data tersebut berubah menjadi informasi yang berguna, dan pengolahan datanya hanya satu variable saja. Pada penelitian ini, peneliti menganalisis pengetahuan *personal hygiene*, perbedaan pengetahuan *personal hygiene* siswa sebelum dan sesudah dilakukan edukasi kesehatan dengan menggunakan Teknik deskriptif kuantitatif. Analisis digunakan dengan sistem komputerisasi dan disajikan dalam bentuk *central tendency*.

## 2. Analisis Bivariat

Analisis bivariat adalah analisis yang dilakukan lebih dari dua variable. Analisis bivariat berfungsi untuk mengetahui hubungan antar variable. Analisis bivariat digunakan untuk melihat hubungan antara variable indenpenden dengan variable dependen menggunakan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* dilihat dari analisis p-value dengan menggunakan computer dengan tingkat kepercayaan *Confidence Interval (CI) 95%*.

### I. Etika Penelitian

Peneliti dalam melaksanakan seluruh kegiatan penelitian harus menerapkan sikap ilmiah (scientific attitude) serta menggunakan prinsip-prinsip yang terkandung dalam etika penelitian. Tidak semua penelitian memiliki risiko yang dapat merugikan atau membahayakan subjek penelitian, tetapi peneliti tetap berkewajiban untuk mempertimbangkan aspek moralitas dan kemanusiaan subjek penelitian.

Semua penelitian yang melibatkan manusia sebagai subjek harus menerapkan 4 prinsip dasar etika penelitian, yaitu:

a. Menghormati atau Menghargai Subjek (Respect For Person).

Menghormati atau menghargai orang perlu memperhatikan beberapa hal, di antaranya:

- 1) Peneliti harus mempertimbangkan secara mendalam terhadap kemungkinan bahaya dan penyalahgunaan penelitian.
- 2) Terhadap subjek penelitian yang rentan terhadap bahaya penelitian maka diperlukan perlindungan.

b. Manfaat (Beneficence).

Dalam penelitian diharapkan dapat menghasilkan manfaat yang sebesar-besarnya dan mengurangi kerugian atau risiko bagi subjek penelitian.

c. Tidak Membahayakan Subjek Penelitian (Non-Maleficence).

Penting bagi peneliti memperkirakan kemungkinan-kemungkinan apa yang akan terjadi dalam penelitian sehingga dapat mencegah risiko yang membahayakan bagi subjek penelitian.

d. Keadilan (Justice).

Makna keadilan dalam hal ini adalah tidak membedakan subjek. Perlu diperhatikan bahwa penelitian seimbang antara manfaat dan risikonya. Risiko yang dihadapi sesuai dengan pengertian sehat, yang mencakup: fisik, mental, dan sosial.

Penelitian ini dilakukan dengan memperhatikan prinsip- prinsip etik yaitu sebagai berikut :

1) *Informed Consent*

Persetujuan setelah penjelasan (PSP) atau biasa disebut dengan informed consent adalah proses di mana seorang subjek penelitian secara sukarela memberikan atau menyatakan keinginannya untuk berpartisipasi dalam penelitian, setelah diinformasikan atau dijelaskan keseluruhan ruang lingkup, manfaat, serta risiko dari penelitian tersebut. Setelah subjek penelitian memahami penjelasan tersebut, kemudian dilakukan persetujuan dengan mendokumentasikan tanda tangan atau cap jempol dari subjek sebagai bukti persetujuan

2) *Anonymity*

Responden tidak perlu mengisi identitas diri (tidak perlu mencantumkan nama lengkap) dengan tujuan untuk menjaga kerahasiaan responden.

3) Privacy

Identitas responden tidak akan diketahui orang lain sehingga responden dapat secara bebas untuk menentukan pilihan jawaban dari pertanyaan yang diberikan tanpa takut di intimidasi oleh pihak lain.

4) Hak memperoleh jaminan keamanan atau keselamatan akibat dari informasi yang diberikan

5) Confidentiality

Informasi yang telah dikumpulkan dari responden dijamin kerahasiaan oleh peneliti. Data yang sudah diperoleh oleh peneliti disimpan dan dipergunakan hanya untuk laporan penelitian ini serta selanjutnya dimusnahkan.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Sekolah Dasar Negri (SDN) 31 Pasir Kandang terletak di jalan Pasir Kandang, Dusun Pasir Nan Tigo, Kecamatan Koto Tangah, Kota Padang, Sumatra Barat, dengan luas tanah sekitar 1.750 meter persegi. Dan Lokasi sekolah berada di tepi jalan yang padat padat pemukiman warga yang rata-rata bekerja sebagai nelayan dan petani. Dilihat dari kondisi Gedung sekolah, sekolah memiliki satu ruang UKS (Unit Kesehatan Sekolah) yang masih beroperasi dengan menjalankan program dokter kecil, ruang toilet lengkap dengan wastafel untuk cuci tangan, kantin, ruang guru dan ruang kepala sekolah. Sekolah tidak memiliki Gedung aula dan sekolah merupakan bagungan yang memiliki satu lantai Sekolah juga memiliki saluran pembuangan air limbah dari jamban dan melakukan pengurusan tangka septic secara berkala dalam 3-5 tahun terakhir. Setiap kelas memiliki masing-masing dua kelas dalam setiap tingkat dari kelas 1 sampai kelas 6.

#### **B. Karakteristik Responden**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar Negri (SDN) 31 Pasir Kandang Kota Padang, dengan responden sebanyak 48 orang yang terdiri dari 24 orang (50%) kelas III A dan III B sebanyak 24 orang (50%). Responden yang diteliti berjenis kelamin laki-laki seimbang dengan Perempuan yaitu 24 orang laki-laki (50%) dan sebanyak 24 orang Perempuan (50%).

## C. Hasil Penelitian

### 1. Hasil Univariat

Analisa univariat bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik variabel pengetahuan.

#### a. Rerata Pengetahuan Sebelum Dan Sesudah Diberikan Intervensi

Berdasarkan data yang diperoleh dari 48 orang murid yang diberikan edukasi *personal hygiene* memlalui bermain *game puzzle book* didapatkan rata-rata skor pengetahuan sebelum dan sesudah edukasi pada murid kelas III pada tabel berikut:

**Tabel 4. 1**

**Rerata Pengetahuan Siswa Sebelum dan Sesudah Diberikan  
Diberikan Edukasi *Personal Hygiene* Menggunakan Media *Puzzle  
Book* di SDN 31 Pasir Kandang Tahun 2025**

Variabel Pengetahuan	n	Mean	Median	SD	Min- Max	95% CI
Sebelum	48	9,90	10,00	3,171	4-15	8,98-10,82
Sesudah	48	14,1	14,00	1,311	9-15	13,68-14,44

Berdasarkan tabel 4.1, diperoleh bahwa rata-rata skor pengetahuan siswa kelas III sebelum diberikan edukasi personal hygiene melalui metode bermain *game puzzle book* adalah 9,90 dengan interval kepercayaan 95% (CI: 8,98–10,82), rentang skor antara 4 hingga 15, dan standar deviasi sebesar 3,171. Setelah diberikan edukasi, rata-rata skor meningkat menjadi 14,1 dengan interval kepercayaan 95% (CI: 13,68–14,44), rentang skor 9 hingga 15, serta standar deviasi sebesar 1,311. Hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* yaitu pada saat sebelum diberikan intervensi yaitu 0,046 dan setelah intervensi yaitu 0,0001. Hal ini menunjukkan bahwa hasil uji normalitas  $< 0,05$ . Oleh karena itu, analisis data dilanjutkan menggunakan uji statistik non-parametrik.

## 2. Hasil Bivariat

Analisis bivariat dilakukan setelah terlebih dahulu melaksanakan uji normalitas data menggunakan uji *Shapiro-wilk*, yang dipilih karena jumlah sampel sebanyak 48 murid. Berdasarkan hasil uji normalitas, diketahui bahwa data pengetahuan sebelum dan sesudah intervensi menunjukkan distribusi yang tidak normal. Oleh karena itu, uji hipotesis yang digunakan adalah uji *Wilcoxon Signed Rank Test*.

### a. Perbedaan Rerata Pengetahuan *Personal Hygiene* Sebelum dan Sesudah Diberikan Edukasi Personal Hygiene

**Tabel 4. 2**

**Perbedaan Rerata Pengetahuan Siswa Sebelum Dan Sesudah Diberikan Edukasi *Personal Hygiene* Menggunakan Media *Puzzle Book* Di SDN 31 Pasir Kandang Kota Padang Tahun 2025**

<b>Variabel Pengetahuan</b>	<b>n</b>	<b>Mean</b>	<b>Min-Max</b>	<b>SD</b>	<b>Sig (2-sided test)</b>
Sebelum	48	9,9	4-15	3,17	0,0001
Sesudah	48	14,1	9-15	1,31	

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* yang ditampilkan pada tabel 4.2, diperoleh nilai signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,0001 ( $p < 0,05$ ). Nilai ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat pengetahuan siswa sebelum dan sesudah diberikan edukasi. Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, yang berarti terdapat perbedaan pengetahuan siswa sebelum dan sesudah edukasi personal hygiene melalui permainan *puzzle book* di SDN 31 Pasir Kandang, Kota Padang.

## D. Pembahasan

### 1. Rerata Pengetahuan Sebelum Dan Sesudah Diberikan Intervensi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan edukasi *personal hygiene* melalui media *puzzle book*, rata-rata skor pengetahuan siswa kelas III adalah 9,9, dengan skor minimum 4 dan maksimum 15. Setelah diberikan intervensi edukasi menggunakan permainan *puzzle book*, rata-rata skor pengetahuan meningkat menjadi 14,1, dengan skor minimum 9 dan maksimum 15. Dengan demikian, terdapat peningkatan rata-rata skor pengetahuan sebesar 4,2 poin.

Perubahan pengetahuan dapat dilihat dari beberapa item pertanyaan, berdasarkan jawaban murid sebelum diberikan edukasi yang paling rendah terdapat pada pertanyaan mengenai ciri-ciri kuku yang baik yaitu sebanyak 37,5% yang menjawab benar, setelah diberikan edukasi sebanyak 81,3% yang menjawab benar. Pertanyaan mengenai Langkah-langkah memotong kuku juga terjadi peningkatan yaitu sebelum edukasi sebanyak 39,6% murid yang menjawab benar dan setelah diberikan edukasi sebanyak 89,6% yang menjawab benar. Pada pertanyaan mengenai tata cara pemakaian shampo juga terjadi peningkatan, dimana sebelum edukasi sebanyak 41,7% yang menjawab benar dan sesudah diberikan edukasi sebanyak 83,3% yang menjawab benar.

Peningkatan pengetahuan juga terlihat dari rerata masing-masing kategori pertanyaan. Berdasarkan rata-rata siswa sebelum mendapatkan edukasi, pada kategori kebersihan dasar, sebesar 1,42 dan setelah edukasi meningkat menjadi 1,96. Pada kategori kebersihan tubuh (mandi), rata-rata sebelum edukasi adalah 2,21 dan sesudah edukasi naik menjadi 2,94. Untuk kategori kebersihan rambut, rata-rata sebelum edukasi yaitu 2,60, kemudian meningkat menjadi 3,67 setelah edukasi. Pada kategori kebersihan mulut

dan gigi, rata-rata sebelum edukasi adalah 2,92 dan setelah edukasi bertambah menjadi 3,79. Sementara itu pada kategori kebersihan kuku, rata-rata sebelum edukasi hanya 0,77 namun setelah edukasi meningkat menjadi 1,71.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suprobo 2022 tentang edukasi personal hygiene pada anak untuk meningkatkan kebersihan diri anak dengan jumlah responden yaitu 14 orang. Rata-rata tingkat pengetahuan sebelum intervensi yaitu (56% pengetahuan kurang), dan rata-rata tingkat pengetahuan setelah intervensi yaitu (81,5% pengetahuan baik). Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan dan adanya pengaruh pemberian edukasi personal hygiene pada anak sekolah Alam Sebyor<sup>4</sup>.

Penelitian Mukaromah 2020 tentang Pendidikan kesehatan (personal hygiene) terhadap tingkat pengetahuan personal hygiene anak usia sekolah dengan jumlah responden yaitu 66 orang responden. Hasil penelitian didapatkan mayoritas responden memiliki tingkat pengetahuan cukup sebelum diberikan Pendidikan kesehatan tentang personal hygiene yaitu sebanyak 26 murid (39,4%). Sedangkan sesudah diberikan Pendidikan kesehatan tentang personal hygiene tingkat pengetahuan baik yaitu sebanyak 65 siswa (98,5%)<sup>35</sup>.

Penelitian Maulidya 2020 tentang pengembangan puzzle book untuk membentuk perilaku hidup bersih dan sehat pada anak dan penelitian Lisna 2024 tentang pengembangan puzzle gimul sebagai media edukasi pengetahuan personal hygiene kasus gigi dan mulut anak dengan jumlah responden sebanyak 42 murid. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan puzzle book dikatakan layak (82,5%)<sup>31 11</sup>.

Peningkatan skor rata-rata pengetahuan siswa dari 9,9 menjadi 14,1 dengan selisih 4,2 poin menunjukkan bahwa edukasi *personal hygiene* melalui bermain *game puzzle book* dapat meningkatkan pengetahuan siswa kelas III mengenai kebersihan diri. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya Seperti Nina Rini Suphoro (2022), Siti Mukaromah (2020), dan Maulidya (2020) yang membuktikan bahwa edukasi *personal hygiene* menggunakan media *puzzle book* mampu meningkatkan pengetahuan pada anak. Media ini sesuai dengan perkembangan anak sekolah dasar karena menarik, mudah dipahami dan meningkatkan kemampuan mengingat dan membaca siswa dalam pembelajaran kebersihan diri.

Kurangnya pengetahuan siswa mengenai kebersihan diri dapat berdampak negatif terhadap kondisi kesehatan mereka. Misalnya, kebiasaan tidak memotong kuku dengan benar dapat menyebabkan penumpukan kuman dan bakteri di bawah kuku, yang berisiko masuk ke dalam tubuh dan memicu gangguan pencernaan seperti diare. Kurangnya pengetahuan mengenai kebersihan rambut bisa berdampak pada kebersihan kulit dan menimbulkan bau tidak seadap.

Berdasarkan hasil penelitian media informasi seperti *puzzle book* personal hygiene dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang personal hygiene. Saran dari penelitian ini agar membahas lebih lanjut terkait personal hygiene pada kategori hygiene dasar, kebersihan rambut dan kebersihan kuku.

## 2. Perbedaan Rata-rata Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Diberikan Intervensi

Hasil penelitian yang diperoleh nilai signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* = 0,000 ( $p < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pengetahuan murid sebelum dan sesudah diberikan edukasi. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa, edukasi *personal hygiene* melalui bermain game menggunakan *puzzle book* mempunyai perbedaan rata-rata pengetahuan *personal hygiene*, dibuktikan oleh hasil analisis bivariat dengan nilai  $p=0,0001$  selain itu, penggunaan edukasi *personal hygiene* melalui bermain game menggunakan *puzzle book* dapat meningkatkan pemahaman murid dalam belajar sehingga proses pembelajaran tidak lagi monoton dalam penyampaian materi, murid juga bisa meningkatkan proses pembelajaran dari segi membaca dan menyimak dari *puzzle book* yang dimainkan.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Siti Mukaromah tahun 2020 di SDN 016 Samarinda Ulu mengenai Pendidikan kesehatan *personal hygiene*, tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah Pendidikan kesehatan *personal hygiene* mengalami peningkatan. Hasil analisis *uji Wilcoxon* menunjukkan adanya perubahan tingkat pengetahuan *personal hygiene* dengan  $p$  value 0,0001 ( $p < 0,05$ ), maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dapat disimpulkan terdapat perbedaan tingkat pengetahuan *personal hygiene* siswa kelas III SDN 016 Samarinda Ulu sebelum dan sesudah tindakan Pendidikan kesehatan *personal hygiene*<sup>2</sup>.

Menurut penelitian dari Arinil Hidayah (2020) tentang pengaruh Pendidikan kesehatan *personal hygiene*, hasil penelitian menunjukkan perbandingan perilaku *personal hygiene* sebelum dan sesudah Pendidikan kesehatan. Terdapat 18 responden dengan perilaku meningkat, 5 responden

tetap dan 2 responden menurun. Hasil uji statistic menunjukkan  $p=0,0001$  secara statistic terdapat perbedaan yang bermakna antara perilaku *personal hygiene* sebelum dan sesudah Pendidikan kesehatan *personal hygiene*<sup>2</sup>.

Penelitian yang dilakukan oleh Lisna Firda Eka Novita Putri tahun 2024 tentang pengembangan media *puzzle* sebagai edukasi pengetahuan *personal hygiene* pada kasus gigi dan mulut anak di SDN 02 Samudra Kulon sebanyak 42 siswa. Hipotesis *uji Wilcoxon* menunjukkan nilai 0,001 ( $p < 0,05$ ), maka hipotesis dapat diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil yang diperoleh dari kegiatan *puzzle* gigi dan mulut pada pre-tets dan post-test. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *puzzle* sebagai metode Pendidikan kesehatan *personal hygiene* mempunyai pengaruh signifikan terhadap perolehan pengetahuan edukasi *personal hygiene* gigi dan mulut pada anak-anak SDN 02 Samudra Kulon<sup>11</sup>.

Media permainan *puzzle book* dijadikan media untuk edukasi *personal hygiene* kepada anak sekolah dasar karena permainan *puzzle* dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak-anak saat memegang dan menempatkan potongan *puzzle* pada tempat yang sesuai, membangun kerjasama antar sesama teman, melatih anak-anak dalam membaca dan berpikir. Dengan demikian anak-anak mampu belajar dan menerapkan hidup bersih melalui *game puzzle book* yang dimainkan. *Game puzzle* juga melatih daya ingat anak-anak sehingga anak-anak dapat mempraktekkan perilaku kebersihan diri sesuai dengan apa yang telah dipelajari melalui *puzzle book* tentang kebersihan diri<sup>20</sup>.

Media *puzzle book* dipilih sebagai sarana pembelajaran karena dinilai dapat meningkatkan pengetahuan anak mengenai kebersihan diri. Penggunaan

media ini mampu menarik minat baca peserta didik serta membantu meningkatkan daya ingat mereka dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang didukung dengan media interaktif seperti *puzzle book* juga dapat menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan, khususnya melalui visualisasi gambar yang informatif dan menarik.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang edukasi personal hygiene melalui bermain *game* menggunakan *puzzle book* terhadap pengetahuan siswa kelas III SDN 31 Pasir Kandang Kota Padang didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Rata-rata skor pengetahuan responden sebelum diberikan edukasi *personal hygiene* melalui bermain *game puzzle book* adalah 9,9 dan setelah diberikan edukasi melalui bermain *game puzzle book* adalah 14,1.
2. Berdasarkan hasil yang diperoleh nilai signifikansi *Asmp. Sig. (2-tailed)* = 0,0001 ( $p < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pengetahuan siswa sebelum dan sesudah diberikan edukasi. Maka dapat disimpulkan bahwa menolak  $H_0$  dan  $H_a$  diterima. Penolakan  $H_0$  tersebut dapat dikatakan ada pengaruh edukasi personal hygiene melalui bermain *game* menggunakan *puzzle book* yang diberikan memiliki pengaruh terhadap peningkatan pengetahuan *personal hygiene*.

#### **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka saran yang dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi pihak SDN 31 Pasir Kandang Kota Padang

Disarankan kepada pihak kepala sekolah dan guru UKS harap dapat mengintegrasikan media *puzzle book* ke dalam program edukasi *personal hygiene* secara rutin agar siswa memiliki pengetahuan yang baik terhadap kebersihan diri terutama mengenai hygiene dasar, kebersihan rambut dan kebersihan kuku.

2. Bagi mahasiswa Institusi Poltekkes Padang

Disarankan kepada mahasiswa agar media edukasi *personal hygiene* dalam penelitian ini bisa digunakan sebagai referensi mahasiswa dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan *personal hygiene*.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan kepada peneliti selanjutnya agar meneliti tentang *efektifitas personal hygiene* menggunakan media *puzzle book* terhadap pengetahuan siswa mengenai hygiene dasar, kebersihan rambut dan kebersihan kuku.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Ciah Sulandari, Aliana Dewi, Tri Mustikowati. *Hubungan Tingkat Pengetahuan Tentang Personal Hygiene Terhadap Performa Personal Hygiene Siswa*. *Binawan Student J*. 2020;2(3):333-340.
2. Hidayah A. *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Terhadap Perubahan Perilaku Personal Hygiene Siswa sekolah Dasar*. *J Kesehat Ilm Indones (Indonesian Heal Sci Journal)*. 2020;5(1):90-95.
3. Abselian UP, Armayani, Rahmawati, et al. *Dasar Dasar Fisiologis Untuk Praktik Keperawatan*. Eurika Media Aksara; 2023.
4. Suprobo NR, Novembriani RP, Kurniawati ED, et al. *Edukasi Kebersihan Diri ( Personal Hygiene ) pada Anak untuk Meningkatkan Kebersihan Diri Anak*. 2022;2(1).
5. Fitriana NF, Aniarti RP, Estria SR, et al. *Kegiatan Menyusun Gambar dan Mewarnai Sebagai Sarana Edukasi Hand Hygiene Pada Anak Usia Prasekolah Di Desa Karang Riau*. 2023;3(1):69-74.
6. Hikmah N. *Perkembangan Peserta Didik Sekolah Dasar*. Kaaffah Learning Center; 2020. Accessed December 6, 2024.
7. WHO Global Health Statistics. *Monitoring Of Health For The SDGs*. 2023.
8. Syarifah Liza Munira, SE., MPP. P. Survei Kesehatan Indonesia (SKI). *Kota Kediri Dalam Angka*.
9. Nur A, Sari I, Novitasari A, Adinata AA. *Dampak Edukasi Cuci Tangan Menggunakan Media Puzzle terhadap Perilaku Cuci Tangan pada Anak Sekolah Dasar : Studi Pra Eksperimen*. 2024;4(5):360-365.
10. Alvikri AA, Yudhastuti R. *Hubungan Sanitasi Lingkungan dan Personal Hygiene Dengan Penyakit Skabies Di Pondok Pesantren*. 2024;5(September):9576-9592.
11. Putri LFEN, Rianingrum W. *Pengembangan Puzzle Gimul Sebagai Media EEdukasi PPEngetahuan Personal Hygiene Kasus Gigi dan Mulut Anak*. *J Keperawatan*. 2024;16(1):475-482.
12. Dinas Kesehatan Kota Padang. *Laporan Tahunan Dinas Kesehatan Kota Padang 2023 Edisi 2024*. Dinkes Padang 2024; 2024.
13. Dinas Kesehatan Kota Padang. *Profil Kesehatan Kota Padang 2023 Edisi 2024*; 2024.
14. Amirah N, Azhary MR, Sudewi S, et al. *Sosialisasi pencegahan diare pada anak usia sekolah dengan media puzzle di smp methodist 1 kualimbaru kabupaten deli serdang*.

2024;4(2):12-15.

15. Rachma AN, Kurniasari R, Andriani E. *Pengaruh Media Poster , Video Edukasi dan Permainan Puzzle terhadap Pengetahuan dan Sikap PHBS Pada Siswa SDN Cikampek Barat 1.* 2024;8(2):134-147.
16. Nuramini A, Ratna Suri D, Kurnia Sofiani I, Mutdastir, Susanti T. *Metode Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka.;* 2024. Accessed December 9, 2024.
17. Pitriani P, Sanjaya K, Rahmadany AN, Firmansyah F. *Puzzle Edukasi Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Untuk Anak Penyintas Bencana Di SDN 1 Rogo, Kecamatan Dolo Selatan, Kabupaten Sigi. J Pengabdi dan Pengemb Masy Indones.* 2023;2(2):122-128.
18. Yolanda Apriliani, Eka Faizaturrahmi SN illmiyani. *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Metode Bermain Puzzle Terhadap Kemampuan Mencuci Tangan Pada Anak Usia Dini Paud Ceria Desa Rempung.* 2020.
19. Rosanti Maelissa S, Yakop Ukru R. *Pendidikan Kesehatan dengan Media Puzzle Efektif Meningkatkan Perilaku Hand Higyene pada Anak Usia Sekolah. J Penelit Perawat Prof.* 2020;2(2):209-214.
20. Pendidikan K, Ilmu J, Hapsari AS, et al. *Eksplorasi Penggunaan Media Pembelajaran Games Book untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas 3 SD keterampilan , salah satunya adalah keterampilan membaca . Membaca adalah keterampilan.* 2025;2.
21. Adriana D. *Tumbuh Kembang Dan Terapi Bermain Anak.* Salemba Medika; 2020.
22. Swarjana IK. *Konsep Pengetahuan, Sikap, Perilaku, Persepsi, Stres, Kecemasan, Nyeri* Andi IKAPI; 2022.
23. Pakpahan M, Siregar D, Susilawaty A, et al. *Promosi Kesehatan & Prilaku Kesehatan.* Yayasan Kita Menulis; 2021.
24. Rachmawati Chusniah W. *Promosi Kesehatan & Ilmu Perilaku.;* 2019.
25. Mahendika D. *Personal Hygiene dan Prestasi Belajar.* (Masruroh A, ed.). Widina Media Utama; 2023.
26. Budiarti SNI. *Meningkatkan Kesehatan Anak Melalui Pembiasaan Sikat Gigi Di Tk Negeri Pakunden. Educ J Inov Pendidik Pengajaran.* 2021;1(1):117-123.
27. Ramadini I, Nadia H. *Buku Ajar Promosi Kesehatan Dalam Keperawatan.* NEM; 2024. Accessed December 10, 2024.
28. Ratnayanti G. *Sikap Preventif Melalui Teknik Puzzle.* Jakad Media Publishing; 2021. Accessed November 30, 2024.

29. Yetti D, Rahmayani M. *Peningkatkan Motivasi Belajar Vocabulary Bahasa Inggris Siswa / Siswi SDN 020 Ridan Permai Melalui Media Jigsaw Puzzle*. 2024;8:17544-17549.
30. Barat G, Timur J. *Efektifitas Game Speeling Bee Dan Puzzle Games Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosa-kata*. 2024;1(4):18-28.
31. Ulfah M. *Pengembangan Puzzle Book Untuk Membentuk Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Pada Anak 5-6 Tahun*. *Indones J Islam Early Child Educ*. 2020;5(2):64-76.
32. Adi Pamungkas R, Mayasari Usman A. *Metodologi Riset Keperawatan*. TRANS INFO MEDIA; 2017.
33. Ira Kartika I. *Dasar-Dasar Riset Keperawatan Dan Pengolahan Data Statistik*. CV. Trans Info Medika; 2017.
34. Kurniawati L. *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Metode Ular Tangga Dan Bernyanyi Terhadap Perilaku Personal Hygiene Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Kecamatan Paron, Ngawi*. *Perpust Univ Airlangga*. 2019;(2013):1-7.
35. Mukaromah S, Menge K. *Pendidikan Kesehatan (Personal Hygiene) Terhadap Tingkat Pengetahuan, Sikap, dan Tindakan Personal Hygiene Anak Usia Sekolah*. 2020;5(1).

## Turnitin

### SKRIPSI\_SHELHSA RHASMIT SEFRILA.docx

#### ORIGINALITY REPORT

SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
30%	28%	12%	16%
<hr/>			
1 repository.itekes-bali.ac.id Internet Source	2%		
2 Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%		
3 journal2.stikeskendal.ac.id Internet Source	1%		
4 ejournal.urindo.ac.id Internet Source	1%		
5 repository.stikesrspadgs.ac.id Internet Source	1%		
6 Submitted to Universitas Andalas Student Paper	1%		
7 ejournal.delihuksada.ac.id Internet Source	1%		
8 download.garuda.ristekdikti.go.id Internet Source	1%		
9 Submitted to Badan PPSDM Kesehatan Kementerian Kesehatan Student Paper	1%		
10 www.scribd.com Internet Source	1%		
11 reposister.almaata.ac.id Internet Source	1%		
12 repository.poltekkesbengkulu.ac.id Internet Source	1%		