

SKRIPSI

**PENGARUH PERMAINAN EDUKATIF PUZVID (*PUZZLE COVID*)
TERHADAP PERILAKU PROTOKOL KESEHATAN ANAK
DI SD NEGERI 81 KOTA BENGKULU**



**DISUSUN OLEH :
TRI EKA ANDRYANI
P05170018037**

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
POLITEKNIK KEMENTERIAN KESEHATAN BENGKULU
PROGRAM STUDI PROMOSI KESEHATAN
PROGRAM SARJANA TERAPAN
TAHUN 2022**

HALAMAN JUDUL

SKRIPSI

**PENGARUH PERMAINAN EDUKATIF PUZVID (*PUZZLE COVID*) TERHADAP
PERILAKU TENTANG PROTOKOL KESEHATAN ANAK
DI SD NEGERI 81 KOTA BENGKULU**

Skripsi Ini Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sains
Terapan Promosi Kesehatan (S.Tr.Kes)

DISUSUN OLEH :

**TRI EKA ANDRYANI
NIM : P05170018037**

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES BENGKULU
PROGRAM STUDI PROMOSI KESEHATAN
PROGRAM SARJANA TERAPAN
TAHUN 2022**

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGARUH PERMAINAN EDUKATIF PUZVID (*PUZZLE COVID*) TERHADAP
PERILAKU PROTOKOL KESEHATAN ANAK DI SD NEGERI 81 KOTA
BENGKULU

Dipersiapkan dan Dipresentasikan Oleh:

Tri Eka Andryani
P05170018037

Skripsi Ini Telah Diperiksa Dan Disetujui
Untuk Dipertahankan di Hadapan Tim Penguji
Program Studi Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan
Poltekkes Kemenkes Bengkulu
Pada Tanggal 11 Juli 2022

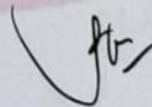
Mengetahui,
Pembimbing Skripsi

Pembimbing 1



Dr. Darwis, S.Kp., M.Kes
NIP. 196301031983121002

Pembimbing 2



Lisma Ningsih, SKM., MKM
NIP. 197410091999032004

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGARUH PERMAINAN EDUKATIF PUZVID (*PUZZLE COVID*)
TERHADAP PERILAKU TENTANG PROTOKOL KESEHATAN
ANAK DI SD NEGERI 81 KOTA BENGKULU

Disusun oleh :

TRI EKA ANDRYANI

NIM P05170018037

Telah Diujikan di Depan Penguji Skripsi
Program Studi Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan
Poltekkes Kemenkes Bengkulu
Pada tanggal 11 Juli 2022, dan dinyatakan

LULUS

Ketua Penguji

Lissa Ervina, S.Kep., MKM
NIP. 198606212009032006

Penguji I

Rini Patroni, SST., M.Kes
NIP. 197705052005012001

Penguji II

Dr. Darwis, S.Kp., M.Kes
NIP. 196301031983121002

Penguji III

Lisma Ningsih, SKM., MKM
NIP. 197410091999032004

Skripsi ini telah memenuhi salah satu persyaratan
Untuk mencapai derajat Sarjana Sains Terapan

Mengetahui:

Ketua Program Studi Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan
Poltekkes Kemenkes Bengkulu



Reka Lagora Marsofelv, SST., M.Kes
NIP. 198203202002122001

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tri Eka Andryani

NIM : P05170018037

Judul Penelitian : Pengaruh permainan edukatif Puzvid (*Puzzle Covid*) terhadap perilaku protokol kesehatan anak di SD Negeri 81 Kota Bengkulu

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Skripsi ini adalah betul-betul hasil karya saya dan bukan penjiplakan dari hasil karya orang lain.

Demikian pernyataan ini dan apabila kelak dikemudian hari terbukti dalam Skripsi ini ada unsur penjiplakan, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, Juni 2022

Yang menyatakan



Tri Eka Andryani

ABSTRAK

Tingginya kasus Covid-19 pada anak terutama pada usia SD dan Kurangnya kesadaran siswa dalam menerapkan protokol kesehatan dapat meningkatkan resiko tertular Covid-19, salah satu upaya meningkatkan kesadaran siswa dalam penerapan protokol kesehatan adalah dengan melakukan edukasi mengenai protokol kesehatan dalam pencegahan penyebaran Covid-19. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode permainan edukatif Puzvid (*Puzzle Covid*) terhadap perilaku tentang protokol kesehatan anak di SD Negeri 81 Kota Bengkulu.

Penelitian ini menggunakan metode *Pre-Experimen* dengan desain penelitian menggunakan rancangan *One Group Pre-test* dan *Post-test*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa/i kelas III SD Negeri 81 Kota Bengkulu dengan menggunakan teknik *simple random sampling* didapatkan jumlah responden sebanyak 33 orang. Analisis data pada penelitian ini melalui uji statistik *shapiro wilk* dan uji *Wilcoxon*.

Hasil rerata skor penerapan dilakukan permainan edukatif Puzvid pada siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu pretest belum menerapkan (1,64) dan posttest telah menerapkan (3,33), rerata pengetahuan pretest baik (8,61) dan posttest sangat baik (9,91). Sedangkan pada rerata sikap pretest negatif (29,86) dan posttest positif (37,55). Hasil uji *Wilcoxon* didapatkan nilai $p \text{ value} = 0.000 \leq 0.05$ dengan menggunakan tingkat kepercayaan 95%, menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan edukatif Puzvid (*Puzzle Covid*) terhadap pengetahuan, sikap dan penerapan tentang protokol kesehatan anak di SD Negeri 81 Kota Bengkulu.

Diharapkan agar pihak sekolah dapat melakukan pemantauan dan pemberian sanksi kepada siswa yang tidak menerapkan protokol kesehatan. Dan media Puzvid (*Puzzle Covid-19*) dapat dijadikan salah satu media pembelajaran dikelas untuk memberikan promosi kesehatan agar pengetahuan, sikap dan penerapan anak mengenai protokol kesehatan meningkat.

Kata Kunci : Protokol Kesehatan, Puzzle, Perilaku.

ABSTRACT

The high number of Covid-19 cases in children, especially at elementary school age and the lack of student awareness in implementing health protocols, can increase the risk of contracting Covid-19, one of the efforts to increase student awareness in implementing health protocols was to educate about health protocols in preventing the spread of Covid-19. This study aims to determine the influence of the Puzvid educational game method (Covid Puzzle) on behavior about children's health protocols at SD Negeri 81 Kota Bengkulu .

This research used the Pre-Experiment method with a research design used the One Group Pre-test and Post-test design. The population in this study were grade III students of SD Negeri 81 Kota Bengkulu used a simple random sampling technique, the number of respondents was obtained as many as 33 people. Data analysis in this study through the shapiro wilk statistical test and the Wilcoxon test.

The results of the average application score were carried out by Puzvid educational games on students of SD Negeri 81 Kota Bengkulu pretest have not applied (1.64) and posttest had applied (3.33), the average knowledge of pretest is good (8.61) and posttest was very good (9.91). Meanwhile, the average attitude of the negative pretest (29.86) and the positive posttest (37.55). Wilcoxon test results obtained a p value = $0.000 \leq 0.05$ using a 95% confidence level, indicating that there is an influence of Puzvid educational games (Covid Puzzle) on knowledge, attitudes and implementation of children's health protocols at SD Negeri 81 Kota Bengkulu.

It was hoped that the school can monitor and sanction students who do not implement health protocols. And Puzvid media (Covid-19 Puzzle) can be used as one of the learning media in the classroom to provide health promotion so that children's knowledge, attitudes and application regarding health protocols increase.

Keyword : Health Protocol, Puzzle, Behavior.

RIWAYAT PENULIS



A. Biodata Diri

1. Nama : Tri Eka Andryani
2. Jenis kelamin : Perempuan
3. Tempat dan tanggal lahir : Bengkulu, 23 Maret 1999
4. Kebangsaan : Indonesia
5. Status : Belum Menikah
6. Tinggi, Berat Badan : 165 cm, 53 kg
7. Agama : Islam
8. Alamat : Jalan Suka Maju RT.05 RW.02 Kel. Padang Serai Kec.
Kampung Melayu, Kota Bengkulu , Prov. Bengkulu
9. No. HP : 083191079386
10. Email : triekaandryani140@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. TK : TK Hangtuh Kota Bengkulu
2. SD : SDN 77 Kota Bengkulu
3. SMP : SMPN 19 Kota Bengkulu
4. SMA : SMAN 7 Kota Bengkulu

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirahim.....

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan baik lahir maupun batin sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

- ❖ Kedua Orang Tua tercinta saya, Rustam Effendy (Ayah) dan Restiaty Agustini (Ibu) terima kasih telah menyebutkan namaku dalam doa disetiap sujud kalian, terimakasih atas bantuan yang tiada tara selama ini.
- ❖ Teruntuk Orang Tua kedua saya, Hamdan (Bapak) dan Rosita (Ibu) terima kasih telah atas support dan bantuannya selama ini.
- ❖ Teruntuk seseorang (Kak Riki Pirnando) yang selalu ada dan terlibat dalam penyelesaian skripsi ini terimakasih.
- ❖ Terima kasih untuk pembimbing skripsi terbaikku (Bapak Dr.Darwis, S.Kep., MKM dan Bunda Lisma Ningsih, SKM., M.Kes) yang telah membimbing saya dengan sabar, ikhlas dan selalu berusaha memberikan yang terbaik dalam memandu saya dalam penyusunan skripsi ini.
- ❖ Sahabat terbaikku selama 4 Tahun di Promkes “New Abnormal” (Anggun Nela Akbar, Liza Nopitasari, Melly Puspitasari, Oktalia, Sherlly Dwi Safitri, Yeni Effrilia Indriati T) terimakasih banyak untuk yang sudah terlibat dalam penyelesaian skripsi ini.
- ❖ Teman-teman seperjuangan angkatan kedua Promosi Kesehatan terimakasih untuk kisah, canda dan tawa selama 4 tahun ini.
- ❖ Terima kasih kepada Kampusku dan Almamater tercinta Poltekkes Kemenkes Bengkulu yang menjadi tempat menimba ilmu setinggi-tingginya

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh permainan edukatif Puzvid (*Puzzle Covid*) terhadap perilaku protokol kesehatan anak di SD Negeri 81 Kota Bengkulu”**.

Skripsi ini terselesaikan atas bimbingan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak, pada kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada :

1. Ibu Eliana, SKM., MPH, selaku Direktur Poltekkes Kemenkes Bengkulu.
2. Ibu Reka Lagora Marsofely, SST,M.Kes selaku Ketua Jurusan Promosi Kesehatan.
3. Bapak Dr. Darwis, SKp., M.Kes, selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan dukungan, masukan, waktu, motivasi, dan kesabaran dalam penyusunan Skripsi ini.
4. Ibu Lisma Ningsih, SKM., MKM, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan dukungan, masukan, waktu, motivasi, dan kesabaran dalam penyusunan Skripsi ini.
5. Ibu Lissa Ervina, S.Kep.,M.KM selaku ketua dewan penguji yang memberi arahan dan saran kepada penulis.
6. Ibu Rini Patroni, SST., M.Kes selaku dosen penguji I yang memberi arahan dan saran kepada penulis.
7. Kedua Orang Tua, dan orang yang Penulis sayangi yang selalu memberi doa, dorongan, dan semangat kepada Penulis dalam menggapai semua cita-cita.
8. Sahabat, teman-teman Mahasiswa/mahasiswi seperjuangan yang tidak henti-hentinya telah memberikan semangat dan moril dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, sehingga Penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun untuk kemajuan Penulis di masa yang akan datang. Mudah-mudahan Skripsi ini bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang.

Bengkulu, Juni 2022

Tri Eka Andryani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
RIWAYAT PENULIS	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Keaslian Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Corona Virus (Covid-19).....	9
B. Protokol Kesehatan.....	10
C. Anak Sekolah Dasar.....	12
D. Pengetahuan.....	14
E. Sikap.....	17
F. Metode Edukasi Kesehatan.....	18
G. Permainan Edukatif.....	19
H. Media Puzzle.....	20
I. Teori.....	23
J. Kerangka Teori.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	25
B. Kerangka Konsep Penelitian.....	25
C. Definisi Oprasional.....	26
D. Populasi dan Sampel.....	27
E. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	28
F. Instrument dan Bahan Penelitian.....	28
G. Teknik Pengumpulan Data.....	29
H. Pengolahan Data.....	29
I. Analisis Data.....	29
J. Alur Penelitian.....	30
K. Etika Penelitian.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	33
B. Pembahasan.....	40
C. Keterbatasan.....	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	45
B. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	5
Tabel 2.1	10
Tabel 3.1	26
Tabel 4.1	35
Tabel 4.2	35
Tabel 4.3	36
Tabel 4.4	37
Tabel 4.5	38
Tabel 4.6	38
Tabel 4.7	40

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
2.1 Teori Laswell	23
2.2 Kerangka Teori Laswell.....	24
3.1 Desain Penelitian.....	25
3.2 Kerangka Konsep.....	25
3.3 Alur Penelitian	31

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada awal tahun 2020, hampir seluruh belahan dunia, termasuk Indonesia dihebohkan dengan hadirnya virus jenis baru yang dikenal dengan *coronavirus disease 2019* (Covid-19). Virus yang menginfeksi sistem pernapasan ini disebabkan oleh virus *SARSCOV2*, yang ditularkan melalui tetesan air liur atau percikan dari orang yang terinfeksi Covid-19 baik secara langsung maupun tidak langsung, misalnya dengan menyentuh benda yang terkena virus corona dan tidak mencuci tangan. Kasus ini pertama kali ada dan menyerang manusia terjadi di provinsi Wuhan, China (Sulistiyorini *et al.*, 2021). *Coronavirus disease 2019* (Covid-19) merupakan jenis penyakit baru yang belum pernah terdeteksi pada manusia sebelumnya. Virus Covid-19 dapat menyebabkan infeksi saluran pernapasan pada manusia, mulai dari flu biasa, seperti pilek, sakit tenggorokan, batuk, demam, dan pneumonia atau sesak napas dapat terjadi secara bertahap hingga penyakit serius seperti *Middle East Respiratory Syndrome (MERS)* dan *Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS)* (Prasetyo *et al.*, 2021).

World Health Organization (WHO) menyatakan pada tanggal 13 Oktober 2021 kasus terkonfirmasi Covid-19 sebanyak 4.232.009 orang positif, 4.069.399 orang sembuh, dan 142.848 orang meninggal karena Covid-19. Menurut data Kemenkes RI pada tanggal 02 Oktober 2021 kasus terkonfirmasi Covid-19 hingga saat ini sebanyak 4.218.142, dengan jumlah 142.115 kasus meninggal, dan sebanyak 4.042.215 kasus sembuh. Dikutip dari (Faslia *et al.*, 2021) pada Selasa, 30 Mar 2021 Satgas mengungkapkan bahwa sebaran kasus Covid-19 pada anak, terbanyak adalah usia SD. Sebagaimana dijelaskan oleh kata juru bicara Satgas Penanganan Covid-19 Prof Wiku Adisasmito, dalam konferensi pers, Selasa (30/3/2021) bahwa jumlah penularan Covid-19 pada anak sekolah adalah sebagai berikut : (1) 0-2 tahun (PAUD) : 23.934 orang, (2) 3-6 tahun (TK) : 25.219 orang, (3) 7-12 tahun (SD) : 49.962 orang, (4) 13-15 tahun (SMP) : 36.634 orang, (5) 16-18 tahun (SMA) : 45.888 orang. Data tersebut menunjukkan bahwa anak dengan rentan usia antara 7-12 tahun menjadi penderita Covid-19 terbanyak, itu menunjukkan bahwa usia sekolah dasar menjadi penderita Covid-19 terbanyak di Indonesia.

Data Dinas Kesehatan Provinsi Bengkulu pada tanggal 02 Oktober 2021 menunjukkan kasus terkonfirmasi Covid-19 sebanyak 23.034 kasus, yaitu 398 kasus meninggal, dan sebanyak 22.565 kasus sembuh. Kasus terbanyak terkonfirmasi Covid-

19 berada pada Kota Bengkulu. Menurut data Dinas Kesehatan Kota Bengkulu pada tanggal 02 Oktober 2021 kasus terkonfirmasi Covid-19 sebanyak 8.854 kasus, 200 kasus meninggal, dan sebanyak 8.619 kasus sembuh. Dengan kasus tertinggi berada di wilayah Kecamatan Gading Cempaka. Wilayah Gading Cempaka terdiri dari tiga puskesmas diantaranya puskesmas Lingkar Barat, Puskesmas Sidomulyo, dan Puskesmas Jalan Gedang. Dengan data terkonfirmasi Covid-19 di Puskesmas Lingkar Barat sebanyak 431 kasus, Puskesmas Sidomulyo sebanyak 407 kasus dan Puskesmas Jalan Gedang sebanyak 355 kasus. Dari data tersebut kasus tertinggi berada di wilayah kerja Puskesmas Lingkar Barat. Wilayah kerja Puskesmas Lingkar Barat terdapat beberapa sekolah dasar salah satunya SD Negeri 81. Berdasarkan survei awal SD Negeri 81 Kota Bengkulu masih banyak ditemukan siswa/i yang belum menerapkan protokol kesehatan seperti menggunakan masker dan juga di SD Negeri 81 Kota Bengkulu sudah terdapat tempat cuci tangan tetapi belum tersedianya sabun untuk mencuci tangan yang sesuai dengan protokol kesehatan yaitu mencuci tangan menggunakan sabun dan air mengalir.

Dalam upaya mencegah penyebaran Covid-19 dan agar pandemi Covid-19 cepat berlalu, diperlukan kerjasama masyarakat untuk menegakkan disiplin protokol kesehatan di tengah aktivitas sehari-hari, termasuk anak-anak di era *new normal*. Terlebih lagi sekarang anak sekolah sudah mulai pembelajaran tatap muka. Sesuai dengan SKB Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran pada tahun ajaran 2020/2021 di masa pandemi *corona virus Dikes 2019* (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran tatap muka dapat dilakukan di wilayah zona hijau dengan ketentuan setelah memenuhi semua daftar periksa dan terasa siap, serta adanya persetujuan dari pemerintah daerah dan orang tua siswa.

Istilah *new normal* sendiri merupakan masa penyesuaian hidup baru dalam menghadapi Covid-19 dengan kondisi berbeda, yakni penerapan disiplin protokol kesehatan (Sulistiyorini, *et al* 2021). Hal ini sejalan dengan yang dikatakan (Buana, 2020) bahwa protokol kesehatan wajib diterapkan selama masa pandemi. Sesuai dengan Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 6 tahun 2020 tentang peningkatan disiplin dan penegakan hukum protokol kesehatan dalam pencegahan dan pengendalian *corona virus disease 2019*.

Penelitian Niruri (2021) menunjukkan bahwa masih tingginya ketidakpatuhan masyarakat pada protokol kesehatan. Berdasarkan hasil penelitian Saputro (2020) data

yang diperoleh masih menunjukkan belum terlaksananya protokol kesehatan dengan baik. Hasil penelitian Sari (2021) juga menunjukkan tidak semua warga mematuhi peraturan protokol kesehatan. Pada penelitian Artama (2021) menemukan bahwa masih tingginya ketidakpatuhan remaja dalam menerapkan protokol kesehatan pencegahan Covid-19 di lingkungan Sangingloe Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto. Selaras dengan penelitian Mansur (2020) mengatakan bahwa masih banyaknya anak SD Frater Bakti Luhur banyak yang belum melaksanakan protokol kesehatan.

Beberapa faktor yang mempengaruhi penerapan protokol kesehatan diantaranya adalah pengetahuan, sikap, serta motivasi masyarakat dan anak terhadap pelaksanaan protokol kesehatan Covid-19 (Afrianti & Rahmiati, 2021). Dampak dari mengabaikan protokol kesehatan dimasa pandemi Covid-19 membuat penularan virus semakin cepat meluas, tidak hanya meningkatkan jumlah pasien positif yang memenuhi ruangan rumah sakit, namun juga menambah jumlah korban yang wafat (Sari, 2021). Solusi bagi masyarakat dan anak yang telah mengabaikan protokol kesehatan pemerintah daerah harus memiliki strategi yang tegas agar imbauan-imbauan yang dikeluarkan dapat ditaati oleh masyarakat dan anak. Agar ada kesadaran masyarakat dan anak mereka mengerti bahaya Covid-19, perlu dilakukan sosialisasi secara terus menerus diseluruh daerah (Syafriada, 2020). Hasil penelitian Desvitasari (2020) menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan setelah diberikan edukasi pencegahan penularan Covid-19 terhadap pengetahuan anak asuh di panti asuhan Al – Fatih Palembang.

Salah satu media yang akan digunakan dalam peningkatan pengetahuan dan sikap anak adalah *puzzle*. *Puzzle* merupakan media edukasi yang menggunakan unsur permainan dan menggunakan gambar sederhana dengan menjodohkan gambar. Menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran akan menarik minat, melatih memori, keterampilan psikomotor, meningkatkan kemampuan kognitif dan melatih berpikir kritis untuk memecahkan teka-teki dari *puzzle* (Safitri *et al.*, 2021). Media *puzzle* memiliki keunggulan yakni dapat merangsang otak anak untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, memiliki berbagai warna dan potongan gambar sehingga lebih menarik dan akan memudahkan dalam menyampaikan isi materi (Syafitri *et al.*, 2019).

Hasil penelitian Maelissa (2021) menunjukkan ada pengaruh pendidikan kesehatan dengan media *puzzle* terhadap kemampuan *hand hygiene* pada anak usia sekolah di SD Kristen Waru Waipia. Penelitian Puspitasari (2020) juga menyatakan adanya pengaruh pengetahuan diberikan media *puzzle* personal *hygiene* cuci tangan pakai

sabun pada siswa SDN 84 Kota Bengkulu. Selaras dengan penelitian Sihombing (2018) didapatkan hasil perbandingan metode ceramah dan media *puzzle*, siswa lebih paham dan mengerti terhadap kegiatan dengan menggunakan media *puzzle*. Hasil penelitian Hikmah (2019) juga menunjukkan adanya perbedaan signifikan terapi bermain *puzzle* dapat meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan mencuci tangan pada siswa SD kelas 1 di SDN Taman Sukaria 1 Kota Tangerang pada kelompok intervensi. Sejalan dengan hasil penelitian Safitri (2021) juga menunjukkan adanya pengaruh edukasi gizi dengan media *puzzle* terhadap peningkatan pengetahuan tentang sayur dan buah pada anak sekolah dasar.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh permainan edukatif Puzvid (*Puzzle Covid*) terhadap perilaku protokol kesehatan anak di SD Negeri 81 Kota Bengkulu”.

B. Rumusan Masalah

Masih rendahnya penerapan protokol kesehatan anak SD maka didapatkan rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah ada pengaruh promosi kesehatan metode permainan Puzvid terhadap perilaku protokol kesehatan anak di SD Negeri 81 Kota Bengkulu.

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Diketahui pengaruh metode permainan edukatif Puzvid terhadap perilaku protokol kesehatan anak di SD Negeri 81 Kota Bengkulu.

2. Tujuan Khusus

- a. Diketahui rerata penerapan sebelum dan sesudah diberikan intervensi dengan metode permainan edukatif Puzvid.
- b. Diketahui rerata pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan intervensi dengan metode permainan edukatif Puzvid.
- c. Diketahui rerata sikap sebelum dan sesudah diberikan intervensi dengan metode permainan edukatif Puzvid.
- d. Diketahui adanya perbedaan pengetahuan, sikap dan penerapan pada siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu tentang protokol kesehatan sebelum dan setelah diberikan permainan edukatif Puzvid.

D. Manfaat

1. Bagi Institusi

Dapat dijadikan referensi penelitian mahasiswa Poltekkes Kemenkes Bengkulu.

2. Bagi tempat penelitian

Dapat dijadikan masukan untuk menambah pengetahuan dan sikap anak SD mengenai protokol kesehatan.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi data dasar untuk penelitian serupa dan penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi peneliti yang akan datang dalam membuat penelitian lainnya. Penelitian dapat mengembangkan variable-variabel penelitian disamping variabel yang sudah ada.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1
Keaslian Penelitian

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil	Perbedaan	Persamaan
1	Agita Kusuma Dewi, Yuni Wijayanti (2021)	Perilaku hidup bersih dan sehat dan pelaksanaan protokol kesehatan pencegahan Covid-19 pada siswa sekolah dasar.	Terdapat hubungan tingkat pengetahuan PHBS, tingkat sikap PHBS, tingkat pengetahuan Protokol Kesehatan Covid-19 , dan tingkat sikap Protokol Kesehatan Covid-19 dengan tindakan pencegahan penularan Covid-19.	Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian analitik observasional dengan rancangan penelitian cross sectional. Sedangkan pada penelitian kali ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian <i>Pre Eksperimental</i> dengan rancangan penelitian <i>one grup pretest-posttest</i> .	Persamaan penelitian ini terletak pada variabel dependen yaitu sama-sama membahas tingkat pengetahuan dan sikap anak SD dan pembahasannya yang sama yaitu tentang protokol kesehatan.
2	Erza Ayu Sulistyorini, dkk (2021)	Penerapan disiplin protokol kesehatan di era <i>new normal</i> pandemi Covid-19 pada anak usia dini di ra muslimat nu 15 malang.	Berdasarkan hasil penelitian, mengenai upaya penerapan yang telah dilakukan pihak sekolah dalam mendukung disiplin protokol kesehatan Covid-19 diantaranya: a) menghindari	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Sedangkan pada penelitian kali ini menggunakan	Persamaan penelitian ini terletak pada pembahasannya yaitu tentang protokol kesehatan.

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil	Perbedaan	Persamaan
			kerumunan sehingga pembelajaran dilakukan secara daring b) pembagian alat kesehatan c) guru wajib memberi contoh kepada siswa dengan tetap menerapkan protokol kesehatan di lingkungan sekolah d) pihak sekolah memberikan fasilitas dan sarana penunjang penerapan protokol kesehatan e) melakukan sosialisasi edukasi Covid-19. Selama penerapan protokol kesehatan pada siswa tidak lepas dari kendala itu sendiri, dari penelitian ini ditemukan kendala tersebut diantaranya: a) datang dari lingkungan sekitar b) dalam diri siswa sendiri c) guru kurang menekankan peraturan penerapan protokol kesehatan disekolah d) kendala yang dialami guru yaitu kurangnya tenaga pegawai disekolah membuat fasilitas yang disediakan tidak digunakan.	metode kuantitatif dengan jenis penelitian <i>Pre Eksperimental</i> .	
3	Sinthia Rosanti Maelissa, Romario Yakop Ukru	Pendidikan kesehatan dengan media <i>puzzle</i> efektif meningkatkan	Adanya pengaruh pendidikan kesehatan dengan media <i>puzzle</i> terhadap	Perbedaan penelitian ini adalah pembahasan penelitian ini	Persamaan penelitian ini terletak pada media yang digunakan.

(2021)	perilaku hand	kemampuan Hand	membahas		
No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil	Perbedaan	Persamaan
		higiyene pada anak usia sekolah	Higiyene pada anak usia sekolah di SD Kristen Waru Waipia.	mengenai hand hgyene pada anak usia sekolah sedangkan penelitian kali ini membahas mengenai protokol kesehatan anak SD.	
4	Ema Hikmah (2019)	Pengaruh terapi bermain <i>Puzzle</i> terhadap pengetahuan, sikap dan keterampilan mencuci tangan pada anak di SD Taman Sukaria 1 Kota Tangerang	Hasil penelitian Ada perbedaan signifikan terapi bermain <i>puzzle</i> dapat meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan mencuci tangan pada siswa SD Kls 1 di SDN Taman Sukaria 1 Kota Tangerang pada kelompok intervens (p value=0,000 $\alpha=0,05$). Hasil yang signifikan pada penelitian ini menunjukkan bahwa hal ini bermakna apabila terapi bermain <i>puzzle</i> dilakukan maka siswa dapat meningkat pengetahuan, sikap dan keterampilannya dalam mencuci tangan.	Perbedaan penelitian ini adalah topik pembahasan penelitian ini membahas mengenai mencuci tangan pada anak SD sedangkan penelitian kali ini membahas mengenai protokol kesehatan anak SD.	Persamaan penelitian ini terletak pada variabel yang diukur dan media yang digunakan.
5	Yeni Liza Safitri, Enik Sulistyowati, Ria Ambarwati (2021)	Pengaruh edukasi gizi dengan media <i>Puzzle</i> terhadap pengetahuan dan sikap tentang sayur dan buah pada anak sekolah dasar.	Rata-rata skor pengetahuan kelompok perlakuan meningkat 18,25 poin dan kelompok kontrol 12,25 poin. Rata-rata skor sikap pada kelompok perlakuan meningkat 14,45	Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian <i>Pre Eksperimental</i> dengan rancangan penelitian <i>pre test – post test control group design</i> . sedangkan pada	Persamaan penelitian ini terletak pada variabel yang diukur dan media yang digunakan.

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil	Perbedaan	Persamaan
			poin dan kelompok kontrol 8,70 poin.	penelitian kali ini	
			Ada perbedaan skor pengetahuan antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol (p= 0,014) dan skor sikap antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol (p= 0,003).	menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian <i>Pre Eksperimental</i> dengan rancangan penelitian <i>one grup pretest-posttest</i> , serta perbedaan pada topik pembahasan penelitian ini membahas mengenai sayur dan buah pada anak SD sedangkan penelitian kali ini membahas mengenai protokol kesehatan anak SD.	

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. *Corona Virus (Covid-19)*

1. Pengertian

Coronavirus merupakan keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit pada manusia dan hewan. Pada manusia biasanya menyebabkan penyakit infeksi saluran pernapasan, mulai flu biasa hingga penyakit yang serius seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan Sindrom Pernafasan Akut Berat/ *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS). *Coronavirus* jenis baru yang ditemukan pada manusia sejak kejadian luar biasa muncul di Wuhan Cina, pada Desember 2019, kemudian diberi nama *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARS-COV2), dan menyebabkan *penyakit Coronavirus Disease-2019 (Covid-19)*. Covid-19 disebabkan oleh SARS-COV2 yang termasuk dalam keluarga besar *coronavirus* yang sama dengan penyebab SARS pada tahun 2003, hanya berbeda jenis virusnya. Gejalanya mirip dengan SARS, namun angka kematian SARS (9,6%) lebih tinggi dibanding Covid-19 (kurang dari 5%), walaupun jumlah kasus Covid-19 jauh lebih banyak dibanding SARS. Covid-19 juga memiliki penyebaran yang lebih luas dan cepat ke beberapa negara dibanding SARS (Kementerian Kesehatan RI, 2019).

2. Cara Penularan Covid-19

Berdasarkan studi epidemiologi dan virologi saat ini membuktikan bahwa Covid-19 utamanya ditularkan dari orang yang bergejala (simptomatik) ke orang lain yang berada jarak dekat melalui droplet. Droplet merupakan partikel berisi air dengan diameter >5-10 μm . Penularan droplet terjadi ketika seseorang berada pada jarak dekat (dalam 1 meter) dengan seseorang yang memiliki gejala pernapasan (misalnya, batuk atau bersin) sehingga droplet berisiko mengenai mukosa (mulut dan hidung) atau konjungtiva (mata). Penularan juga dapat terjadi melalui benda dan permukaan yang terkontaminasi droplet di sekitar orang yang terinfeksi. Oleh karena itu, penularan virus Covid-19 dapat terjadi melalui kontak langsung dengan orang yang terinfeksi dan kontak tidak langsung dengan permukaan atau benda yang digunakan pada orang yang terinfeksi (misalnya, stetoskop atau termometer). (Kementerian Kesehatan RI, 2020)

3. Lama Hidup Virus Corona di Lingkungan

Virus Corona hidup dan sangat menular melalui droplet yang keluar melalui mulut dan hidung orang yang terinfeksi. Virus Corona dapat bertahan hidup di udara

bebas selama tiga jam dan dapat hidup lebih lama jika menempel pada permukaan-permukaan benda di sekitar. Hal ini menyebabkan kemungkinan terjadinya penyebaran infeksi baru secara tidak langsung. Namun, perlu diingat penularan melalui udara bebas atau *aerosol* hanya terjadi pada situasi tindakan medis, seperti pemasangan intubasi atau nebulasi yang memungkinkan partikel-partikel droplet yang lebih kecil (*aerosol*) menyebar lebih dari 1-2 meter (Sutaryo *et al.*, 2020)

Tabel 2.1 Lama Hidup Virus Corona di Lingkungan

Lama Hidup Virus Corona di Lingkungan	
Udara	3 jam
Tembaga	4 jam
Kertas/Kardus	24 jam
Stainless Steel	48 jam
Plastik	72 jam

4. Gejala Covid-19

Secara umum pasien menunjukkan gejala gangguan sistem pernapasan yang ringan dan demam. Rerata waktu inkubasi Virus Corona adalah 5 hingga 6 hari, dengan catatan periode inkubasi bisa berbeda pada tiap individu dengan rentang satu hingga 14 hari dari infeksi. Gejala yang paling umum ditemukan adalah demam dan batuk tidak berdahak. Hampir 90% kasus menunjukkan gejala demam dan 67% menunjukkan gejala batuk tidak berdahak. Kemudian disusul dengan 40% pasien mengeluhkan gejala *fatigue* (tidak enak badan/pegal-pegal) dan 33% pasien melaporkan adanya batuk berdahak. Dari seluruh gejala, hanya 18,6% pasien yang melaporkan adanya gejala kesulitan bernapas (*dyspnea*). Banyak dari gejala yang dilaporkan oleh pasien Covid-19 hampir serupa dengan gejala flu. Namun, pasien Covid-19 jarang mengeluhkan adanya gejala hidung tersumbat atau pilek dibandingkan dengan flu pada umumnya (Sutaryo *et al.*, 2020).

B. Protokol Kesehatan

1. Pengertian Protokol Kesehatan

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2020), menyatakan bahwa protokol kesehatan dilakukan dalam rangka mencegah terjadinya episerter atau kluster baru selama masa pandemi COVID-19. Protokol kesehatan merupakan salah satu cara atau upaya yang perlu diterapkan untuk mencegah penyebaran kasus infeksi *Coronavirus* (Faura, 2020).

2. Jenis-jenis Protokol Kesehatan

- a. Protokol Kesehatan Area Institusi Pendidikan yaitu :1) Menyediakan sarana cuci tangan menggunakan air dan sabun atau pencuci tangan berbasis alcohol, dan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS), 2) Membersihkan ruangan dan lingkungan sekolah secara rutin (minimal 1 kali sehari) dengan disinfektan, khususnya handel pintu, saklar lampu, computer, meja, dan fasilitas lain yang terpegang oleh tangan, 3) Menginstruksikan kepada warga sekolah untuk menghindari kontak fisik langsung, 4) Menunda kegiatan yang mengumpulkan banyak orang atau kegiatan di luar lingkungan sekolah, 5) Melakukan skrining awal berupa pengukuran suhu tubuh terhadap semua tamu yang dating ke institusi pendidikan.
- b. Protokol kesehatan di transportasi dan area publik yakni 1) Pastikan seluruh area umum dan transportasi umum bersih, 2) Deteksi suhu tubuh $\leq 38^{\circ}\text{c}$, 3) Pastikan ruang isolasi tersedia di acara besar, 4) Promosikan cuci tangan secara teratur dan menyeluruh, 5) Mensosialisasikan etika batuk dan bersin, 6) memperbaharui informasi tentang Covid-19 secara regular.
- c. Protokol Kesehatan di Stasiun/Terminal/Pelabuhan/Bandar Udara yaitu 1) Mewajibkan semua pekerja/penumpang/pengunjung dan masyarakat lainnya untuk menggunakan masker selama berada di stasiun/terminal/pelabuhan/Bandar udara. Yang tidak menggunakan masker tidak diperkenankan masuk, 2) Melakukan pemeriksaan suhu tubuh, 3) Menerapkan jaga jarak, 4) Melakukan upaya untuk meminimalkan kontak dengan penumpang/pengunjung lain, 5) Tempat duduk dengan berjarak 1 meter.
- d. Protokol Kesehatan di Rumah Ibadah terdiri dari 1) Melakukan pembersihan dan disinfeksi ruang ibadah secara berkala (sebelum dan sesudah dilaksanakannya kegiatan keagamaan), 2) Menyediakan fasilitas cuci tangan pakai sabun atau handsanitizer, 3) Lantai rumah ibadah agar tidak menggunakan karpet, 4) Melakukan pengaturan jarak minimal 1 meter posisi antar jamaah, 5) Menghimbau kepada semua jamaah untuk membawa peralatan ibadah sendiri, 6) Melakukan pemeriksaan suhu tubuh di pintu masuk, 7) Selalu menggunakan masker saat perjalanan dan selama ditempat ibadah (Kementerian Kesehatan RI, 2020).

3. Protokol Kesehatan 5 M

5M ada untuk mendukung 3M, 5M pun dilakukan untuk membantu mencegah pencegahan penularan dan penyebaran virus corona di lingkungan masyarakat.

a. Memakai masker

Untuk melindungi diri sendiri dan melindungi orang lain, dengan masker berbahan 3 fly yang dianjurkan. Dan dipakai dengan posisi menutupi hidung, mulut dan dagu secara sempurna.

b. Mencuci tangan menggunakan sabun dan air mengalir

Virus mati dengan sabun dan air mengalir. Lakukan 6 langkah cuci tangan dengan baik dan benar.

c. Menjaga jarak

Menjaga jarak minimal 1 meter jika menggunakan masker dan 2-6 meter jika tidak menggunakan masker. Doplek yang keluar saat kita batuk, jika tanpa masker bisa meluncur sampai 2 meter. Saat berbicara tanpa masker, aerosol (uap air) bisa meluncur sejauh 2 meter. Saat bersin tanpa masker, droplet bisa meluncur sejauh 6 meter. Dengan menjaga jarak kita bias mengurangi risiko tertular/menularkan.

d. Menjauhi Kerumunan

Menjauhi kerumunan pada saat berada diluar rumah. Semakin banyak dan sering bertemu orang, maka kemungkinan terinfeksi corona bisa semakin tinggi.

e. Mengurangi Mobilitas

Mengurangi perpindahan dari satu tempat ke tempat lainnya. Jika tidak ada keperluan yang mendesak, tetaplah berada dirumah. Meski sehat dan tidak ada gejala penyakit, belum tentu pada saat pulang kerumah dengan keadaan yang masih sama. Virus corona bisa cepat menyebar dan menginfeksi seseorang dengan cepat.

C. Anak sekolah dasar

1. Pengertian anak sekolah dasar

Anak usia sekolah dasar yaitu anak yang berusia 6-12 tahun, memiliki fisik lebih kuat yang mempunyai sifat individual serta aktif dan tidak bergantung dengan orang tua. Anak usia sekolah merupakan masa dimana terjadi perubahan yang bervariasi pada pertumbuhan dan perkembangan anak yang akan mempengaruhi pembentukan karakteristik dan kepribadian anak. Periode usia sekolah menjadi

pengalaman inti anak yang dianggap mula bertanggungjawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan teman sebaya, orang tua, dan lainnya. Selain itu, usia sekolah merupakan masa dimana anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan dalam menentukan keberhasilan untuk menyesuaikan diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu (Diyantini, 2015).

2. Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Karakteristik anak usia sekolah dasar berkaitan dengan aktifitas fisik yaitu umumnya anak senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang praktik langsung (Alim, 2009). Berkaitan dengan konsep tersebut maka dapat dijabarkan :

a. Anak usia Sekolah Dasar senang bermain

Pendidikan diharuskan paham dengan perkembangan anak, memberikan aktifitas fisik dengan model bermain. Materi pembelajaran dibuat dalam bentuk *games*, terutama pada siswa SD kelas bawah (kelas 1 s/d 3) yang masih cukup kental dengan zona bermain. Sehingga rancangan model pembelajaran berkonsep bermain menyenangkan, namun tetap memperhatikan ketercapaian materi ajar.

b. Anak usia Sekolah dasar senang bergerak

Anak usia Sekolah dasar berbeda dengan orang dewasa yang betah duduk berjam-jam, namun anak-anak berbeda bahkan kemungkinan duduk tenang maksimal 30 menit. Pendidik berperan untuk membuat pembelajaran yang senantiasa bergerak dinamis, dan permainan menarik member stimulus pada minat gerak anak menjadi tinggi.

c. Anak usia sekolah dasar senang beraktifitas kelompok

Anak usia Sekolah dasar umumnya mengelompok dengan teman sebaya atau se-usianya. Konsep pembelajaran kelas dapat dibuat model tugas kelompok, pendidik member materi melalui tugas sederhana untuk diselesaikan bersama. Tugas tersebut dalam bentuk gabungan unsur psikomotor (aktifitas gerak) yang melibatkan unsur kognitif. Misal anak usia SD diberi tugas materi gerak sederhana menjelaskan menembak bola (*shooting*), maka untuk memperoleh jawaban mereka akan mempraktikkan dahulu kemudian memaparkan sesuai kemampuan mereka.

d. Anak usia Sekolah dasar senang praktik langsung

Anak usia Sekolah dasar memiliki karakteristik senang melakukan hal secara model praktikum, bukan teoritik. Berdasarkan ketiga konsep kesenangan sebelumnya (senang bermain, bergerak, berkelompok) anak usia SD, tentu sangat efektif dikombinasikan dengan praktik langsung. Pendidik memberikan pengalaman belajar anak secara langsung. Sehingga pembelajaran model teori klasikal tidak terlalu diperlukan atau diberikan saat evaluasi.

D. Pengetahuan

1. Definisi Pengetahuan

Pengetahuan atau *knowledge* adalah hasil penginderaan manusia atau hasil tahu seseorang terhadap suatu objek melalui pancaindra yang dimilikinya. Panca indra manusia guna penginderaan terhadap objek yakni penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan perabaan. Pada waktu penginderaan untuk menghasilkan pengetahuan tersebut dipengaruhi oleh intensitas perhatian dan persepsi terhadap objek. Pengetahuan seseorang sebagian besar diperoleh melalui indra pendengaran dan indra penglihatan (Notoatmodjo, 2012).

2. Tingkat Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo, (2012) pengetahuan kognitif merupakan domain yang terpenting untuk terbentuknya suatu perilaku seseorang. Pengetahuan yang dicakup dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan, yaitu :

a. Tahu (*Know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat kembali (*recall*) suatu materi yang telah dipelajari dan diterima dari sebelumnya. Tahu merupakan tingkatan yang paling rendah. Kata kerja untuk mengukur bahwa orang tahu tentang apa yang telah dipelajari antara lain mampu menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan suatu materi secara benar.

b. Memahami (*comprehension*)

Memahami merupakan suatu kemampuan untuk menjelaskan dan menginterpretasikan materi yang diketahui secara benar. Orang yang telah paham terhadap suatu materi atau objek harus dapat menyebutkan, menjelaskan, menyimpulkan, secara benar tentang materi yang diketahuinya. Misalnya siswa mampu memahami apa saja protokol kesehatan Covid-19.

c. Aplikasi (*Application*)

Aplikasi diartikan apabila orang yang telah memahami materi yang dimaksud dapat menggunakannya. Aplikasi disini dapat diartikan sebagai

penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip, rencana program dalam situasi yang lain.

d. Analisi (*Analysis*)

Kemampuan seseorang dalam menjabarkan atau memisahkan, lalu kemudian mencari hubungan antara komponen- komponen dalam suatu objek atau masalah yang diketahui. Indikasi bahwa pengetahuan seseorang telah sampai pada tingkatan ini adalah seseorang tersebut telah dapat membedakan, memisahkan, mengelompokkan dan membuat diagram (bagan) terhadap pengetahuan atas materi tertentu.

e. Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis merupakan kemampuan seseorang dalam merangkum atau meletakkan dalam suatu hubungan yang logis dari komponen pengetahuan yang sudah dimilikinya. Dengan kata lain suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi yang sudah ada sebelumnya.

f. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi tertentu. Penilaian berdasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri, atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Faktor yang mempengaruhi pengetahuan menurut Budiman dan Riyanto, (2013) faktor yang mempengaruhi pengetahuan:

a. Pendidikan

Proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok dan merupakan usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Semakin tinggi pendidikan seseorang maka semakin cepat menerima dan memahami suatu informasi sehingga pengetahuan yang dimiliki juga semakin tinggi (Iis Sriningsih, 2013).

b. Informasi atau Media Massa

Suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memanipulasi, mengumumkan, menganalisis dan menyebarkan informasi dengan tujuan tertentu.

c. Sosial, Budaya dan Ekonomi

Tradisi atau budaya seseorang yang dilakukan tanpa penalaran apakah yang dilakukan baik atau buruk akan menambah pengetahuannya walaupun tidak melakukan. Status ekonomi juga akan menentukan tersedianya fasilitas yang dibutuhkan untuk kegiatan tertentu. Seseorang yang mempunyai sosial budaya yang baik maka pengetahuannya akan baik begitu pula sebaliknya.

d. Lingkungan

Lingkungan mempengaruhi proses masuknya pengetahuan kedalam individu karena adanya interaksi timbal balik ataupun tidak yang akan direspons sebagai pengetahuan oleh individu.

e. Pengalaman

Bagaimana cara seseorang menyelesaikan permasalahan dari pengalaman sebelumnya yang telah dialami sehingga pengalaman yang didapat bisa dijadikan sebagai pengetahuan apabila mendapatkan masalah yang sama.

f. Usia

Semakin bertambahnya usia maka akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya sehingga pengetahuan yang diperoleh juga akan semakin membaik (Villela, 2013).

4. Cara memperoleh pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2010) dari berbagai macam cara yang telah digunakan untuk memperoleh kebenaran pengetahuan sepanjang sejarah, dapat dikelompokkan menjadi dua, yakni :

a. Cara Tradisional atau Non Ilmiah Cara tradisional terdiri dari empat cara yaitu:

1) *Trial and Error*

Cara ini dipakai orang sebelum adanya kebudayaan, bahkan mungkin sebelum adanya peradaban. Pada waktu ini bila seseorang menghadapi persoalan atau masalah, upaya yang dilakukan dengan menggunakan kemungkinan dalam memecahkan masalah dan apabila kemungkinan tersebut tidak berhasil, maka dicoba kemungkinan yang lain sampai berhasil.

2) *Kekuasaan atau Otoritas Sumber*

Pengetahuan dengan cara ini dapat bersumber dari pemimpin-pemimpin masyarakat baik formal ataupun informal, ahli agama, pemegang pemerintahan dan orang yang mempunyai otoriter lainnya.

3) Berdasarkan pengalaman pribadi

Pengalaman pribadi bisa dipakai sebagai upaya memperoleh pengetahuan dengan mengulang kembali pengalaman yang telah dilewati dalam memecahkan suatu masalah di masa lalu.

4) Jalan pikiran

Sejalan dengan perkembangan zaman cara berfikir manusia juga berkembang.

5) Cara Akal Sehat

Akal sehat atau *common sense* kadang-kadang dapat menemukan teori atau kebenaran.

b. Cara ilmiah atau cara modern

Dalam memperoleh pengetahuan dewasa ini menggunakan cara yang sistematis, logis dan ilmiah. Cara ini disebut metode ilmiah atau populer disebut metodologi penelitian (*Research Methodologi*). Cara ini mula-mula dikembangkan oleh Francis Bacon (1561-1626).

5. Pengukuran Tingkat Pengetahuan

Menurut arikunto (2006), pengetahuan seseorang dapat diketahui dan diinterpretasikan dengan skala yang bersifat kualitatif yaitu:

- a. Pengetahuan baik, jika presentase jawaban 76-100%
- b. Pengetahuan cukup, jika presentase jawaban 56-75%
- c. Pengetahuan kurang, jika presentase jawaban <56%.

E. Sikap

1. Pengertian Sikap

Sikap merupakan reaksi atau respons yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau objek. Dari batasan-batasan diatas dapat disimpulkan bahwa manifestasi sikap itu tidak dapat langsung dilihat, tetapi hanya dapat ditafsirkan terlebih dahulu dari perilaku yang tertutup. Seorang ahli psikologis sosial, menyatakan bahwa sikap itu merupakan kesiapan atau kesediaan untuk bertindak, dan bukan merupakan pelaksanaan motif tertentu. Sikap secara nyata menunjukkan konotasi adanya kesesuaian reaksi terhadap stimulus tertentu yang dalam kehidupan sehari-hari merupakan reaksi yang bersifat emosional terhadap

stimulus sosial. Sikap belum merupakan suatu tindakan atau aktivitas, akan tetapi merupakan predisposisi tindakan suatu perilaku (Notoadmodjo, 2012).

2. Komponen Pokok Sikap

Ada 3 komponen pokok tentang sikap yaitu:

- a. Kepercayaan (keyakinan), ide, dan konsep terhadap suatu objek.
- b. Kehidupan emosional atau evaluasi terhadap suatu objek.
- c. Kecenderungan untuk bertindak (*tend to behave*).

Ketiga komponen ini secara bersama – sama membentuk sikap yang utuh (*total attitude*).

3. Tingkatan Sikap

Sikap terdiri dari beberapa tingkatan, yaitu:

a. Menerima (*receiving*)

Menerima diartikan bahwa orang (*subjek*) mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan (objek).

b. Merespons (*responding*)

Memberikan jawaban apabila ditanya, mengerjakan, dan menyelesaikan tugas yang diberikan adalah suatu indikasi dari sikap.

c. Menghargai (*valuing*)

Mengajak orang lain untuk mendiskusikan suatu masalah adalah suatu indikasi sikap tingkat tiga.

d. Bertanggung jawab (*responsible*)

Bertanggung jawab atas segala sesuatu yang telah dipilihnya dengan segala risiko merupakan sikap yang paling tinggi.

4. Cara pengukuran sikap

Menurut (Fitriani & Andriyani, 2015), pengukuran sikap dapat dilakukan dengan menilai pernyataan sikap seseorang. Pernyataan sikap merupakan serangkaian kalimat yang berisi tentang sikap seseorang terhadap sesuatu objek. Pernyataan sikap dibagi menjadi dua jenis yaitu *favourable* dan *unfavourable*.

- a. *Favourable* (positif) adalah pernyataan-pernyataan sikap yang berisi tentang hal-hal yang positif atau kalimat yang mendukung ataupun memihak pada objek sikap.

- b. *Unfavourable* (negatif) adalah pernyataan-pernyataan sikap yang berisi tentang hal-hal yang negatif atau kalimat yang tidak mendukung pada objek sikap

F. Metode Edukasi Kesehatan

1. Pengertian

Metode menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan dikehendaki. Sedangkan edukasi kesehatan adalah upaya agar masyarakat berperilaku atau mengadopsi perilaku kesehatan dengan cara persuasi, bujukan, imbauan, ajakan, memberikan informasi, memberikan kesadaran, dan sebagainya, melalui kegiatan yang disebut pendidikan atau promosi kesehatan (Notoatmodjo, 2012).

Dapat disimpulkan bahwa metode edukasi kesehatan adalah suatu cara untuk intervensi atau upaya yang ditujukan kepada perilaku, agar perilaku tersebut kondusif untuk kesehatan (Notoatmodjo, 2012).

2. Klasifikasi Metode Edukasi Kesehatan

Notoatmodjo (2012) mengelompokkan, jenis-jenis metode edukasi kesehatan menjadi tiga, yaitu sebagai berikut:

- a. Metode Individual (Peorangan) terdiri dari Bimbingan dan Penyuluhan (*Guidance and Counseling*) dan Wawancara (*Interview*).
- b. Metode Kelompok (Peserta lebih dari 15 orang)
 - 1) Kelompok besar yaitu ceramah dan seminar .
 - 2) Kelompok kecil terdiri dari diskusi kelompok, curah pendapat, bola salju (*snow balling*), kelompok-kelompok kecil (*buzz group*), bermain peran (*role play*), permainan simulasi (*simulation game*) dan demonstrasi.
- c. Metode Massa terdiri dari ceramah umum (*Public Speaking*), berbincang-bincang (*Talk Show*), Simulasi, Billboard dan Artikel.

G. Permainan Edukatif

Permainan edukatif merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat mengembangkan keterampilan, minat, pemikiran, dan perasaannya. Melalui kegiatan bermain bersama, anak-anak akan mengembangkan tubuh, otot, dan koordinasi dari gerakan, komunikasi, konsentrasi, dan kreativitas. Nilai hidup, seperti cinta kasih, penghargaan terhadap orang lain, kejujuran, disiplin diri, jiwa berolah agar, antara lain akan diperoleh melalui kegiatan bermain dengan orang lain (Mulyati, 2005).

Aktivitas bermain dapat diklasifikasikan ke dalam lima kelompok, yaitu permainan gerak (*motor play*), permainan intelektual (*intellectual play*), permainan sensori atau tanggapan panca indera (*sensory play*), permainan sosial (*social play*), dan permainan emosional (*emotional play*). Permainan gerak tercermin dalam bentuk latihan fisik, seperti mengangkat balok, mendorong-dorong benda, menaiki tangga, melempar bola, bermain sepak bola, atau bermain basket. Permainan intelektual melibatkan aktivitas mental yang menuntut proses berpikir, misalnya tercermin dalam aktivitas berbahasa, mengamati berbagai warna, bentuk, hubungan melalui permainan balok; membuat keputusan dan memecahkan masalah, atau tatkala merasakan perbedaan antara fantasi dan realitas. Permainan sensori meliputi aktivitas-aktivitas menonton, seperti menonton acara-acara olah raga atau pentas seni. Pengembangan keterampilan sosial tampak tatkala orang terlibat dalam suatu kegiatan. Untuk dapat berinteraksi dengan yang lainnya, setiap orang harus belajar bagaimana diterima, bagaimana bersama-sama dengan yang lain, dan bagaimana mengembangkan empati terhadap pertimbangan orang lain (Mulyati, 2005).

Bermain juga mengembangkan aspek emosi. Pada saat bermain, orang perlu belajar berekspresi secara terkendali. Perlu belajar mengendalikan emosinya, menghadapi ketegangan, serta mengatasi frustrasi dan rasa takut. Konsep-konsep dan nilai hidup yang hendak ditanamkan pada anak-anak melalui kegiatan bermain perlu didukung oleh alat permainan edukatif (APE) yang disesuaikan dengan tahap perkembangan usianya. Berdasarkan kajian neurologi diketahui bahwa sekitar 50% kapasitas kecerdasan orang dewasa telah terjadi ketika anak berusia 4 tahun, 80% terajadi ketika berusia 8 tahun, dan mencapai puncaknya pada usia 18 tahun. Temuan tersebut menyiratkan makna bahwa perkembangan yang diperoleh pada usia dini sangat berpengaruh terhadap perkembangan pada tahap berikutnya. mengingat pesatnya perkembangan yang terjadi pada periode awal tersebut, para ahli psikologi perkembangan menyebut usia dini sebagai '*the golden age*' atau masa keemasan (Mulyati, 2005).

H. Media Puzzle

1. Pengertian

Puzzle dalam bahasa indonesia berarti teka-teki, teka-teki biasanya dilakukan anak dalam bermain dengan temannya sebagai permainan kelompok. Bermain sangat bermanfaat bagi perkembangan otak anak dan anak belajar melalui bermain. Bermain yang melatih penglihatan, mengasah otak, dan motorik anak

seperti bermain *puzzle*. Bermain *puzzle* anak dapat memahami bentuk, warna, dan ukuran mana yang tepat untuk disatukan dengan potongan lainnya dan akan melatih anak memecahkan masalah. Media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Soebachman (2012) mengatakan bermain *puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih tingkat konsentrasi”.

Penggunaan media *puzzle* digunakan untuk melatih keterampilan kognitif anak, karena dengan penggunaan media ini berfungsi untuk melatih motorik halus, melatih keterampilan tangan, persepsi visual yaitu untuk mencoba memecahkan masalah. Penggunaan media *puzzle* tersebut maka anak akan mengenal warna, bentuk, dan rupa dari benda - benda di sekitarnya.

2. Manfaat Penggunaan Media *Puzzle*

Penggunaan media *puzzle* memiliki banyak manfaat untuk menstimulus enam aspek perkembangan anak usia dini, terutama manfaat untuk meningkatkan perkembangan kognitifnya. Melalui permainan *puzzle* maka anak dapat melatih ketangkasan jari, koordinasi mata dan tangan, mengasah otak, mencocokkan bentuk, melatih kesabaran, memecahkan masalah. Terdapat beberapa manfaat penggunaan media *puzzle*, Yuliani (2008) mengatakan tentang manfaat penggunaan media *puzzle* yaitu:

- a. Mengasah otak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena dalam bermain *puzzle* akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah;
- b. Melatih koordinasi tangan dan mata, bermain *puzzle* melatih koordinasi mata dan tangan karena anak harus mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar yang utuh;
- c. Melatih membaca, mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca;
- d. Melatih nalar, bermain *puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak karena anak akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lainnya sesuai logika;
- e. Melatih kesabaran, aktivitas bermain *puzzle* akan melatih kesabaran karena saat bermain *puzzle* dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan;
- f. Melatih pengetahuan, bermain *puzzle* memberikan pengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna dan bentuk. Anak juga akan belajar konsep dasar binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, anatomi tubuh manusia dan lainnya.

Beberapa manfaat tersebut sangat membantu anak dalam mengoptimalkan perkembangannya terutama perkembangan kognitif dalam belajar dan pemecahan masalah. Berdasarkan manfaat diatas dapat dilihat bahwa media puzzle dapat digunakan sebagai stimulus perkembangan anak terutama dalam perkembangan kognitifnya.

3. Tujuan Penggunaan Media Puzzle

Anak usia dini belajar melalui bermain. Penggunaan media *puzzle* terhadap anak yang diberikan dapat memberikan simbol dan pengetahuan karena anak usia dini belum dapat berfikir abstrak sehingga harus diberikan pengalaman secara langsung atau berikan benda konkrit. Sunarti (2005) mengatakan tujuan penggunaan media *puzzle* yaitu mengenalkan anak beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah; melatih kecepatan, kecermatan, dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah; dan menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah.

Bermain dapat mengembangkan enam aspek perkembangan anak usia dini. Dibantu dengan penggunaan media *puzzle* maka tujuan dari penggunaan media *puzzle* ini yaitu untuk mengajarkan anak selalu berusaha dan pantang menyerah serta melatih kesabaran mereka. Anak melatih memfungsikan sel otaknya untuk mencari strategi dalam menyelesaikan masalah, serta melatih ketelitian, kecermatan dan kesabaran anak.

4. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Puzzle*

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, melalui bermain anak belajar mengenal lingkungannya. Kegiatan yang menyenangkan juga dapat meningkatkan aktivitas sel otak secara aktif, dalam proses pembelajaran yang di lakukan di kelas digunakannya suatu alat bantu atau media pembelajaran sebagai alat menyampaikan informasi, misalnya dengan penggunaan media *puzzle*. Yuliani (2008) mengatakan terdapat langkah-langkah penggunaan media *puzzle*, yaitu a) Membagi sampel dari 33 orang menjadi kelompok kecil 1 kelompok kecil terdiri dari 5-6 orang, b) Lepaskan kepingan-kepingan *puzzle* dari tempatnya, c) Acak kepingan-kepingan *puzzle* tersebut, d) Mintalah anak untuk menyusun kembali kepingan-kepingan *puzzle*, e) Berikan tantangan pada anak untuk menyusun kepingan *puzzle* dengan cepat, menggunakan hitungan angka 1-10 atau *stopwatch*, f) Kelompok yang pertama menyelesaikan susunan *puzzle* tersebut akan diminta untuk menjelaskan isi dari *puzzle* tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan langkah menggunakan media *puzzle* yaitu lepaskan kepingan-kepingan *puzzle* dari tempatnya, minta anak untuk mencari kepingan-kepingan *puzzle* tersebut lalu menyusun kepingan-kepingan *puzzle* tersebut, setelah itu anak diberi tantangan siapa yang lebih cepat menyusun potongan - potongan *puzzle* dan membacakan kepada gurunya hasil dari kepingan-kepingan *puzzle* tersebut berbentuk tulisan atau gambar setelah itu anak yang telah selesai menyusun kepingan tersebut akan menjadi pemenang.

5. Kelebihan dan Kekurangan

Kelebihan dan Kekurangan Kegiatan menyusun *puzzle* menurut Yusep (2012), media *puzzle* mempunyai beberapa manfaat untuk perkembangan dan peningkatan kemandirian anak yaitu a) Meningkatkan kemampuan anak untuk berpikir dalam melakukan tindakan kegiatan apapun, b) Melatih anak untuk bisa belajar berkonsentrasi disetiap kegiatan yang dilakukannya dari awal sampai akhir kegiatan, c) Melatih anak mampu koordinasi tangan dan mata, d) Meningkatkan anak dalam berketerampilan yang berkaitan dengan kemampuan belajar dan memecahkan masalahnya, e) Melatih anak untuk bisa belajar bersosialisasi (secara berkelompok) agar ada rasa kebersamaan dan tanggung jawab bersama, f) Melatih anak untuk bisa sabar dalam mengerjakan kegiatan apapun tanpa harus meminta bantuan, g) Mengenalkan warna dan bentuk *puzzle*, h) Melatih anak untuk bisa berkemampuan dalam motoriknya. Sedangkan kekurangan *puzzle* yaitu a) Terkadang siswa malas membawa media *puzzle*, b) Membutuhkan waktu dan kesabaran dalam menyusun *puzzle*.

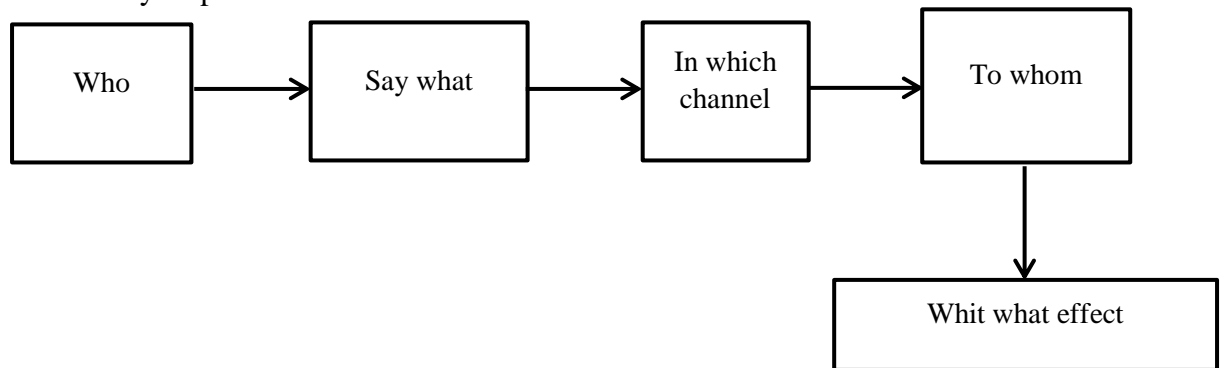
I. Teori

1. Teori Laswell Model

Komunikasi adalah penyampaian suatu pernyataan oleh seseorang kepada orang lain (Effendy,2005). Komunikasi memiliki peran penting dalam promosi kesehatan. Menurut Laswell komunikasi akan berjalan dengan baik jika melalui lima tahap. Kelima tahapan itu adalah:

- a. *Who*: Siapa orang yang menyampaikan komunikasi (komunikator).
- b. *Say what*: Apa pesan yang disampaikan.
- c. *In which channel*: Saluran atau media apa yang digunakan.
- d. *To whom*: Siapa penerima pesan (komunikan).
- e. *Whit what effect*: Perubahan apa yang terjadi ketika komunikan.

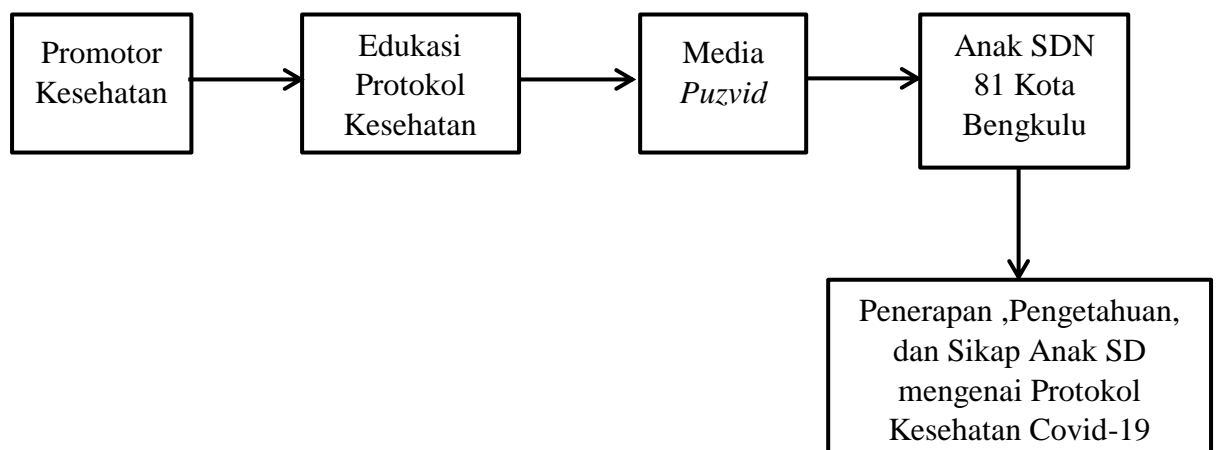
Lima unsur itu merupakan elemen pokok komunikasi yang tidak boleh ditinggalkan dalam melakukan komunikasi dengan siapa saja termasuk komunikasi dalam promosi kesehatan. Komunikasi dapat bekerja secara sistematis sehingga hasilnya tepat sasaran.



Bagan 2.1

Sumber : Teori Laswell Model (Effendy, 2005)

J. Kerangka Teori



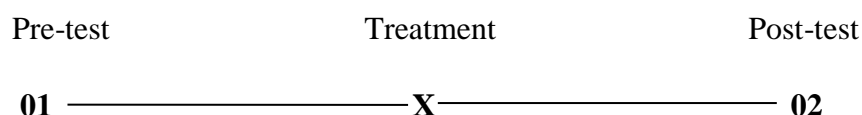
Bagan 2.2 Kerangka Teori Laswell Model

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan metode penelitian *Pre-Experimen*. Desain penelitian menggunakan rancangan *One Group Pre-test* dan *Post-test*. Rancangan ini juga tidak ada kelompok pembanding (kontrol). Desain penelitian sebagai berikut :



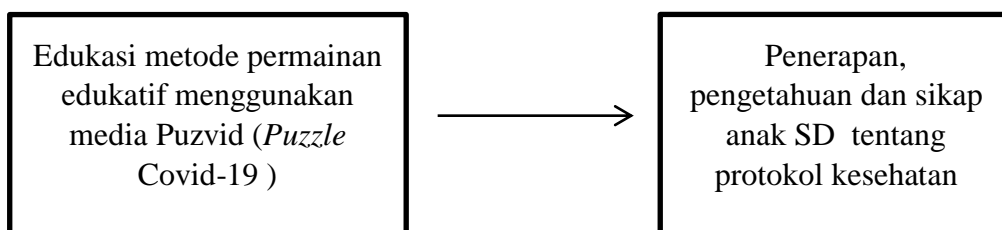
Bagan 3.1 Desain Penelitian

Keterangan :

- 01 : Tingkat pengetahuan, sikap dan penerapan anak SD sebelum diberikan intervensi
- X : Memberikan intervensi edukasi kesehatan dengan menggunakan permainan edukatif Puzvid (*Puzzle Covid*) mengenai protokol kesehatan Covid-19.
- 02 : Tingkat pengetahuan, sikap dan penerapan anak SD tentang protokol kesehatan sesudah dilakukan intervensi

B. Kerangka Konsep Penelitian

Variabel penelitian ini meliputi variabel *independent* (variable bebas) yaitu metode permainan edukatif tentang protokol kesehatan menggunakan media Puzvid (*Puzzle Covid*) (variabel *independent*), sedangkan variable *dependent* (variable terikat) yaitu pengetahuan dan sikap anak SD tentang protokol kesehatan (*variable dependent*).



Bagan 3.2 Kerangka Konsep

C. Definisi Operasional

Tabel 3.1

No	Variabel	Definisi operasional	Alat ukur	Cara ukur	Hasil ukur	Skala ukur
1	Penerapan tentang protokol kesehatan	Skor penerapan responden tentang penerapa	Lembar Check List	Penelitian dilakukan secara observasi secara langsung dengan skor : Melakukan tindakan : 1 Tidak melakukan tindakan : 0	Skor penerapan	Rasio
2	Pengetahuan tentang protokol kesehatan	Skor pengetahuan responden tentang protokol kesehatan. Meliputi cuci tangan pakai sabun di air mengalir, menjaga jarak, menjauhi kerumunan, mengurangi mobilitas dan menghindari makan bersama.	Kuesioner	Menggunakan kuesioner yang berjumlah 10 pertanyaan pilihan jawaban 0=jika jawaban salah 1=jika jawaban benar Skor tertinggi :10 Skor terendah: 0	Skor pengetahuan	Rasio
3	Sikap tentang protokol kesehatan	Skor sikap responden tentang protokol kesehatan	Kuesioner	Berisi 10 pertanyaan dengan empat pilihan jawaban setiap pertanyaan positif diberikan skor (SS)=4 (S)=3 TS=2 (STS)=1 sedangkan pada pertanyaan negatif diberikan skor kebalikannya	Skor sikap	Interval
4	Media <i>puzzle</i> dan metode permainan edukatif	<i>Puzzle</i> adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih tingkat	SAP & Media <i>puzzle</i>	Observasi	1. <i>Pre</i> /Sebelum 2. <i>Post</i> /Sesudah	Nominal

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian atau objek yang diteliti (S Notoatmodjo, 2012). Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai maka yang menjadi populasi adalah siswa kelas III SD N 81 Kota Bengkulu dengan jumlah 36 orang.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2018). Sampel juga diartikan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Notoatmodjo, 2012). Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling* dengan pengambilan sampel anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata atau tingkatan yang ada dalam populasi itu. Sampel pada penelitian ini akan dilakukan *skrining* dengan mempertimbangkan beberapa kriteria responden.

a. Kriteria Inklusi

Kriteria Inklusi merupakan kriteria atau ciri-ciri yang perlu dipenuhi oleh setiap anggota populasi yang dapat mewakili sebagai sampel (Notoatmojo, 2012).

Adapun kriteria inklusi pada penelitian ini adalah:

1) Kriteria Inklusi

- a) Siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu
- b) Bersedia menjadi responden
- c) Dapat bekerjasama dan bersosialisasi

b. Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi adalah kriteria dimana ciri-ciri anggota populasi tidak dapat mewakili sebagai sampel (Notoatmojo, 2018).

Adapun kriteria eksklusi pada penelitian ini adalah:

- 1) Tidak berada ditempat saat penelitian
- 2) Responden mengundurkan diri

c. Besar Sampel

Perhitungan jumlah sampel pada penelitian ini ditentukan berdasarkan rumus beda 2 mean independen seperti dibawah ini:

$$n = \left[\frac{\sigma^2 \left(Z_{1-\frac{\alpha}{2}} + Z_{1-\beta} \right)^2}{(\mu_1 - \mu_2)^2} \right]$$

Keterangan :

n = Besar sampel

$Z_{1-\frac{\alpha}{2}}$ = Standar normal deviasi untuk α (standar deviasi $\alpha = 1,28$)

$Z_{1-\beta}$ = Standar normal deviasi untuk β (standar deviasi $\beta = 1,28$)

μ_1 = Nilai mean kelompok post yang didapat dari literatur

μ_2 = Nilai mean kelompok pre yang didapat dari literatur

σ = Estimasi standar deviasi dari beda mean pretest dan post test berdasarkan literatur (Prayusdhea, 2021)

Perhitungan sampel adalah sebagai berikut :

$$n = \left[\frac{(72)^2 (1,96 + 1,28)^2}{(87,25 - 53,75)^2} \right]$$

$$n = \left[\frac{(5.184) (6,5536)}{(1.122,25)} \right]$$

$$= \frac{33.973,8624}{1.122,25}$$

$$= 30,27 = 30 \text{ Orang}$$

Apabila ada kemungkinan terjadi *drop out* yang besarnya diperkirakan sebesar 10% maka :

$$\begin{aligned} \text{Drop Out} &= 30 \times 10\% \\ &= 3,0 \text{ (3 orang)} \\ &= 30 + 3 \\ &= 33 \text{ orang} \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan jumlah sampel adalah 30 orang, untukantisipasi *drop out* 10% maka minimal sampel 33 orang siswa/i kelas III siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu.

E. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 81 Kota Bengkulu pada bulan Juni 2022.

F. Instrumen dan Bahan penelitian

Instrumen berupa kuesioner untuk mengukur pengetahuan dan sikap anak SD tentang protokol kesehatan Covid-19 dan lembar check list untuk mengetahui penerapan protokol kesehatan Covid-19, dengan menggunakan bahan penelitian berupa media *puzzle* yang berisi informasi mengenai protokol kesehatan.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Data Primer

Data primer diperoleh langsung dari responden dengan menggunakan kuesioner yang berisi pertanyaan yang sama dan diberikan kepada responden sebelum dan sesudah dilakukan intervensi.

2. Data Sekunder

Data diperoleh peneliti secara tidak langsung, yaitu dari Dinas Kesehatan Kota Bengkulu tahun 2021.

H. Pengolahan Data

Pengolahan data yang dilakukan pada penelitian ini secara manual dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. *Editing* (Pemeriksaan Data)

Kegiatan ini meliputi pemeriksaan serta memperbaiki data yang telah ada secara keseluruhan.

2. *Coding* (Pengkodean Data)

Data-data yang sudah diedit dilakukan pengkodean guna untuk memudahkan dalam pengolahan data.

3. *Tabulating* (Tabulasi Data)

Setelah dilakukan *coding* maka dilakukan tabulasi data dengan memberikan skor masing-masing jawaban responden.

4. *Processing* (Proses Memasukan Data)

Memasukkan data yang telah dilakukan *editing* dan *coding* tersebut kedalam *software* computer.

5. *Cleaning* (Pembersihan Data)

Setelah data disusun dan selesai dimasukkan lalu dilakukan pemeriksaan kembali untuk memastikan apakah semua data sudah benar dan siap dianalisis.

I. Analisis Data

Analisis data yang dilakukan yaitu mengelola data dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan serta dapat diuji secara statistik, kebenaran

hipotesis yang telah diterapkan. Analisis data dilakukan secara bertahap yaitu analisis data *univariat* dan *bivariat* :

1. Analisis Univariat

(Arikunto, 2006) Analisis *Univariat* digunakan untuk mendeskripsikan karakter dari variabel *independen* dan *dependen*, data yang ditampilkan dalam bentuk table frekuensi dan presentase untuk menganalisis rata-rata pengetahuan dan sikap siswa pada *pre test* dan *posttest*, analisa data numerik ditampilkan dalam bentuk tabel yang meliputi nilai rata-rata, stansar deviasi, nilai minimal, nilai maximal, dan CI 95%. Nilai proporsi yang didapat dalam bentuk persentase yang diinterpretasikan dengan menggunakan kategori:

- 0% : Tidak satupun kejadian
- 1%-25% : Sebagian kecil kejadian
- 26%-49% : Hampir sebagian
- 50% : Setengah dari kejadian
- 51%-75% : Sebagian besar
- 76%-99% : Hampir seluruh
- 100% : Seluruh

2. Analisis Bivariat

Analisis bivariat digunakan untuk menguji signifikasi pengaruh media Puzvid (*Puzzle Covid*) terhadap perilaku anak tentang protokol kesehatan pada anak SD Negeri 81 Kota Bengkulu. Untuk menguji hipotesis tersebut dilakukan uji normalitas terlebih dahulu dengan dilakukan uji kenormalan data dengan *Shapiro wilk*. Data berdistribusi tidak normal uji maka digunakan adalah uji *wilcoxon*.

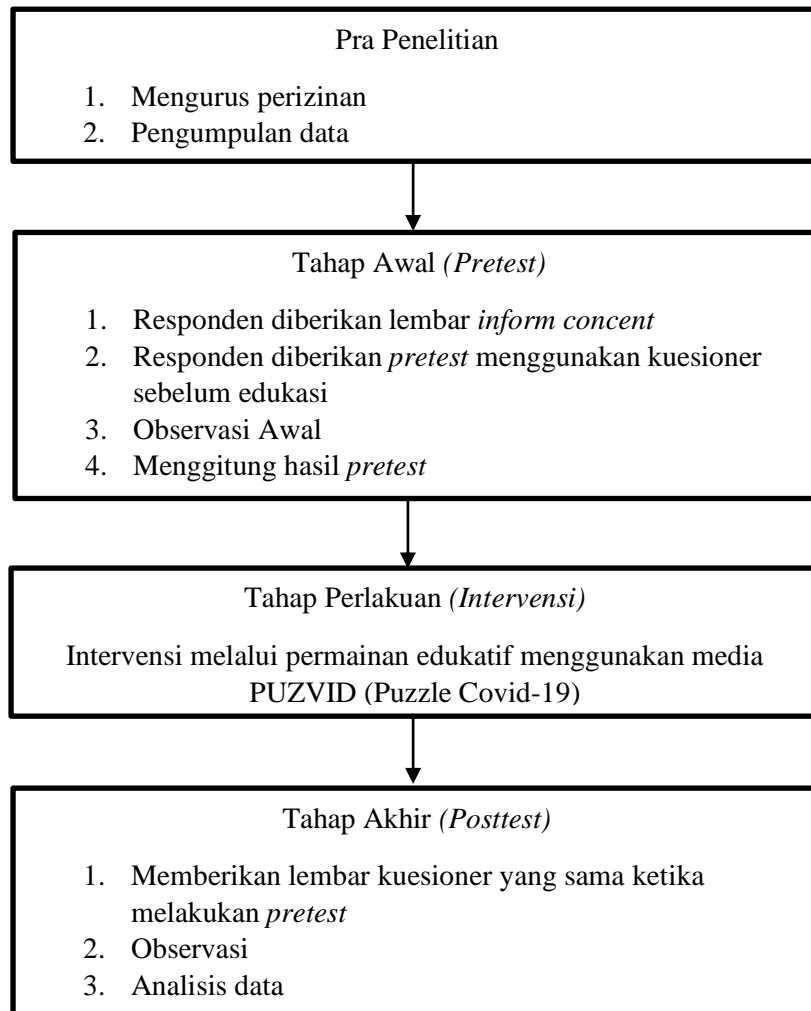
J. Alur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April sampai dengan Juni 2022 di SD Negeri 81 Kota Bengkulu. Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dari 2 cara yaitu secara langsung (data primer) dan tidak langsung (data sekunder).

Menurut Vaus (2005) dalam (Siregar, 2018) pemberian jarak antara pre test, intervensi dan post test sebaiknya tidak terlalu lama hal ini di lakukan untuk meminimalisir adanya pengaruh dari luar sebelum intervensi. Namun, jarak antara pre test dan intervensi juga dapat mempengaruhi tingkat sensitifitas ingatan kelompok perlakuan terhadap intervensi yang diberikan. Berdasarkan pendapat tersebut pemilihan jarak antara pretest dan intervensi pada penelitian ini adalah satu minggu,

dan jarak antara intervensi dan post test yaitu dalam waktu satu minggu berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Siregar (2018) jarak tersebut dinilai efektif dalam

peningkatan pengetahuan dan sikap. Adapun alur penelitian ini digambarkan sebagai berikut :



Bagan 3.3

Alur Penelitian

K. Etika Penelitian

Menurut (Notoadmodjo, 2012) penelitian kesehatan pada umumnya menggunakan manusia sebagai objek yang diteliti disatu sisi, dan disisi lain manusia sebagai yang melakukan penelitian. Oleh karena itu maka dalam pelaksanaan penelitian kesehatan harus melibatkan hubungan antara kedua belah pihak secara etika, yang disebut etika penelitian. Dimana hak dan kewajiban antara penelitian dan yang akan diteliti (informan) adalah sebagai berikut:

1. Hak dan Kewajiban Responden

a. Hak-Hak Responden

1) Hak untuk dihargai *privacy* nya

Privacy adalah hak setiap orang. Semua orang berhak mempunyai *privacy* dan kebebasan pribadinya begitu juga dengan responden sebagai objek penelitian ditempat kediamannya masing-masing.

2) Hak untuk merahasiakan informasi yang diberikan

Informasi yang diberikan oleh responden adalah miliknya sendiri. Tetapi diperlukan dan diberikan kepada penelitian, maka kerahasiaan informasi tersebut perlu dijamin oleh peneliti yaitu dengan merahasiakan informasi dari masing-masing responden maka nam responden yang akan dijadikan penelitian tidak perlu dicantumkan, cukup dengan kode-kode tertentu saja.

3) Hak memperoleh jaminan keamanan atau kesehatan

Apabila informasi yang diberikaan itu membawa dampak terhadap keamanan atau keselamatan bagi diri atau keluarga dari responden tersebut maka peneliti harus bertanggung jawab terhadap akibat tersebut.

b. Kewajiban responden

Setelah adanya *inform concent* dari responden atau informan artinya responden sudah mempunyai kewajiban untuk memberikan informasi yang diperlukan peneliti. Tetapi selama beum ada *inform concent* responden tidak ada kewajiban apapun terhadap penelitian.

2. Hak dan Kewajiban Peneliti

a. Hak peneliti

Bila responden bersedia diminta informasinya atau menyetujui *inform concent*, peneliti mempunyai hak memperoleh informasi yang diperlukan sejujur-jujurnya dan selengkap-lengkapnnya dari responden atau informan.

b. Kewajiban peneliti

1) Menjaga *privacy* responden

Peneliti harus menyesuaikan diri dengan responden terhadap waktu dan tempat dilakukannya pengambilan data, sehingga responden tidak terasa terganggu *privacy* nya.

2) Menjaga kerahasiaan responden

Peneliti harus menjaga kerahasiaan informan atau tentang hal-hal bersangkutan dengan responden.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Jalannya Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Pengaruh permainan edukatif Puzvid (*Puzzle Covid*) terhadap pengetahuan dan sikap tentang protokol kesehatan anak di SD Negeri 81 Kota Bengkulu. Penelitian ini terbagi menjadi 4 (empat) tahapan penelitian yang meliputi tahap persiapan, tahap pembuatan media, tahap pelaksanaan atau intervensi dan tahap akhir, dengan penjelasan sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan penelitian

Tahap ini meliputi beberapa proses antara lain penetapan judul, pengambilan data sekunder, perumusan masalah penelitian, persiapan instrumen penelitian, ujian proposal skripsi, mengurus surat izin penelitian serta persiapan pembuatan media dan penelitian ini sudah memenuhi komite etik penelitian kesehatan dengan No.KEPK/162/06/2022. Pada tahap ini peneliti mengurus surat izin penelitian yang pertama ke Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Bengkulu dan ditetapkan penelitian dari bulan Mei-Juni 2022. Selanjutnya mengurus surat izin penelitian ke Dinas Kesehatan Kota Bengkulu, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu dan dilanjutkan mengurus surat izin di SD Negeri 81 Kota Bengkulu.

Tahap selanjutnya pembuatan media Puzvid (*Puzzle Covid*) dan dicetak. Peneliti juga melakukan uji validitas media kepada ahli media dengan hasil kesimpulan layak untuk diujicobakan. Selain itu juga dilakukan uji materi kepada ahli materi dengan saran perbaikan, “Warna pilih yang cerah yang menarik untuk ana-anak dan materi sesuaikan dengan materi *ter-update*”,. Kesimpulan dari hasil uji materi ini didapatkan hasil bahwa layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.

b. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dimulai dari pengumpulan data, penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 81 Kota Bengkulu menggunakan data primer dengan dibantu oleh pihak sekolah. Teknik pengambilan sampel menggunakan *random sampling*, dari hasil perhitungan rumus didapatkan sebanyak 33 orang siswa sebagai sampel penelitian. Adapun dalam pelaksanaan penelitian dibagi menjadi 3 tahapan yaitu:

- 1) Tahapan awal penelitian ini pemberian lembar *Informed Consent* sebagai tanda bahwa siswa bersedia untuk menjadi responden. Dikarenakan jumlah siswa kelas 3 berjumlah 36 siswa dan sampel yang diperlukan hanya 33 siswa, maka seluruh anak mengikuti proses penelitian hanya saja data yang diambil hanya 33 siswa dengan menggunakan teknik *random sampling*. Setelah pemberian lembar *Informed Consent* dilanjutkan dengan pemberian kuesioner untuk menilai skor *pre-test* pengetahuan dan sikap anak tentang protokol kesehatan Covid-19 sebelum diberikan intervensi melalui permainan edukatif Puzvid (*Puzzle Covid*). Dan dilakukan juga observasi awal untuk melihat penerapan protokol kesehatan Covid-19.
- 2) Tahap intervensi dilakukan satu minggu setelah *pre-test*, intervensi dilakukan dengan membagi anak menjadi 5 kelompok kecil sebelum memulai permainan akan diberikan pemaparan materi dan petunjuk permainan. Setelah diberikannya pemaparan materi dan anak sudah terbagi menjadi 5 kelompok, tahap selanjutnya setiap kelompok akan diberikan puzzle yang telah diacak terlebih dahulu lalu siswa diminta untuk menyusun puzzle dengan benar dan cepat menggunakan hitungan 1-10 per puzzle dalam tiap kelompok memiliki 2 puzzle. Setelah itu Kelompok yang pertama menyelesaikan susunan *puzzle* tersebut akan diminta untuk menjelaskan isi dari *puzzle* tersebut, jika benar akan diberikan reward.
- 3) Tahap akhir, seminggu setelah diberikan intervensi permainan edukatif Puzvid (*Puzzle Covid*), peneliti memberikan responden kuesioner *post-test* untuk mengetahui bagaimana skor pengetahuan dan sikap siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu setelah diberikan intervensi melalui permainan edukatif Puzvid (*Puzzle Covid*). Dan dilakukan juga observasi akhir untuk melihat apakah ada peningkatan penerapan protokol kesehatan Covid-19

c. Tahap Akhir Penelitian

Setelah didapatkan data penelitian pengetahuan, sikap dan penerapan baik sebelum maupun sesudah diberikan intervensi Puzvid (*Puzzle Covid*), maka data yang telah didapatkan kemudian dikelompokkan sesuai dengan variabel yang akan diukur di definisi operasional yaitu pengetahuan dan sikap. Kemudian data diolah menggunakan tabel distribusi frekuensi, uji normalitas data dan menggunakan metode nilai *shapiro*. Hasil uji normalitas semua baik

pre-test maupun *post-test* pada penelitian ini berdistribusi tidak normal, maka menggunakan uji *wilcoxon* dengan aplikasi SPSS pada sistem komputerisasi.

2. Hasil Penelitian

a. Analisa Univariat

Analisa univariat digunakan untuk mengetahui distribusi frekuensi masing-masing variabel penelitian, yaitu gambaran hasil pengetahuan, sikap dan penerapan sebelum dan sesudah diberikan intervensi permainan edukatif Puzvid (*Puzzle Covid*) pada siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu.

1) Penerapan Protokol Kesehatan siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu

Tabel 4.1 Rerata Penerapan Sebelum dan Sesudah diberikan Permainan Edukatif Puzvid (*Puzzle Covid*) Pada Siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu

Variable	N	Mean±SD	Min-Max	CI 95%
Penerapan				
Sebelum	33	1,64±0,489	1-2	1,46; 1,81
Sesudah	33	3,33±0,645	2-4	3,10; 3,56

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan rerata siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu sebelum dilakukan intervensi promosi kesehatan menggunakan permainan edukatif Puzvid (*Puzzle Covid*) tentang protokol kesehatan belum menerapkan protokol kesehatan 1,64 dan setelah dilakukan intervensi promosi kesehatan menggunakan permainan edukatif Puzvid (*Puzzle Covid*) tentang protokol kesehatan rerata penerapan siswa mengalami peningkatan menjadi 3,33, dengan standar deviasi dari 0,489 menjadi 0,645. Dimana nilai terendah sebelum diberikan intervensi sebesar 1 dan nilai tertinggi 2, dan setelah diberikan intervensi nilai terendah 2 dan nilai tertinggi 4. Diyakini bahwa 95% rata-rata sikap siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu dari rentang 1,46 sampai 1,81 menjadi 3,10 sampai 3,56.

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Penerapan Sebelum Dan Sesudah diberikan Permainan Edukatif Puzvid (*Puzzle Covid*) Pada Siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu

No	Variabel Penerapan	Sebelum		Sesudah	
		F	%	F	%
1.	Mencuci Tangan				
	Ya	13	39,4%	26	78,8%
	Tidak	20	60,6%	7	21,2%
2.	Menggunakan Masker				
	Ya	16	48,5%	33	100%
	Tidak	17	51,5%	0	0%

No	Variabel Penerapan	Sebelum		Sesudah	
		F	%	F	%
3.	Jaga Jarak				
	Ya	15	45,5%	26	78,8%
	Tidak	18	54,5%	7	21,2%
4.	Menghindari				
	Kerumunan				
	Ya	10	30,3%	25	75,8%
	Tidak	23	69,7%	8	24,2%

Berdasarkan tabel 4.2 didapatkan hasil dari data observasi sebelum diberikan intervensi bahwa sebagian besar responden (60,6%) tidak mencuci tangan setelah diberikan intervensi hampir seluruh responden (78,8%) mencuci tangan, sebelum diberikan intervensi sebagian besar responden (51,5%) menerapkan menggunakan masker setelah diberikan intervensi seluruh responden (100%) menggunakan masker, sebelum diberikannya intervensi sebagian besar responden (54,5%) tidak menjaga jarak, setelah diberikan intervensi hampir seluruh responden (78,8%) menjaga jarak, dan sebagian besar responden (69,7%) sebelum diberikan intervensi tidak menghindari kerumunan setelah diberikan intervensi hampir seluruh responden (75,8%) menghindari kerumunan, yang menunjukkan masih kurangnya penerapan protokol kesehatan pada siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu sebelum diberikannya intervensi setelah diberikan intervensi berupa edukasi dengan permainan edukatif Puzvid (*Puzzle Covid*) adanya peningkatan penerapan protokol kesehatan pada siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu.

2) Pengetahuan Tentang Protokol Kesehatan Siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu

Tabel 4.3 Rerata Pengetahuan Sebelum dan Sesudah diberikan Media Permainan Edukatif Puzvid (*Puzzle Covid*) Pada Siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu

Variable	N	Mean±SD	Min-Max	CI 95%
Pengetahuan				
Sebelum	33	8.61±1.144	6-10	8.20;9.01
Sesudah	33	9.91±0,292	9-10	9.81;10.01

Berdasarkan tabel 4.3 didapatkan bahwa rerata skor pengetahuan siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu sebelum dilakukan intervensi promosi kesehatan menggunakan permainan edukatif Puzvid (*Puzzle Covid*) tentang

protokol kesehatan 8.61 dan setelah dilakukan intervensi promosi kesehatan menggunakan permainan edukatif Puzvid (*Puzzle Covid*) tentang protokol kesehatan rerata pengetahuan siswa meningkat menjadi 9.91, dengan standar deviasi dari 1.144 menjadi 0,292. Dimana nilai terendah sebelum diberikan intervensi sebesar 6 dan nilai tertinggi 10, dan setelah diberikan intervensi nilai terendah 9 dan nilai tertinggi 10. Diyakini bahwa 95% rata-rata pengetahuan siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu dari rentang 8.20 sampai 9.01 menjadi 9.81 sampai 10.01.

Tabel 4.4 Distribusi Persentase Pengetahuan Sebelum dan Sesudah diberikan Permainan Edukatif Puzvid (*Puzzle Covid*) Pada Siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu

No	Item pertanyaan pengetahuan tentang protokol kesehatan Covid-19	Sebelum (%)		Sesudah (%)	
		Salah	Benar	Salah	Benar
1	Apakah yang dimaksud dengan Covid-19?	51.5	48.5	3.0	97.0
2	Salah satu cara/upaya yang diterapkan untuk mencegah penyebaran virus Covid-19 merupakan pengertian dari ?	9.1	90.9	6.1	93.9
3	Salah satu protokol kesehatan yang digunakan untuk mencegah penyebaran virus Covid-19 dengan cara ?	9.1	90.9	0	100
4	Bagaimana seseorang bisa tertular Covid-19 ?	12.1	87.9	0	100
5	Salah satu cara untuk mencegah virus covid-19 adalah ?	3.0	97.0	0	100
6	Bagaimana penggunaan masker yang benar?	6.1	93.9	0	100
7	Dibawah ini yang termasuk cara pencegahan Covid-19 menggunakan bahan masker yang dianjurkan adalah?	23.0	97.0	0	100
8	Gejala awal orang terkena Covid-19 adalah ?	6.1	93.9	0	100
9	Yang di maksud dengan mengurangi mobilitas adalah ?	39.4	60.6	0	100
10	Salah satu protokol kesehatan yang digunakan untuk mencegah penyebaran virus Covid-19 dengan cara 5M yaitu ?	0	100	0	100

Hasil tabel 4.4 didapatkan bahwa hasil persentase dengan 10 pertanyaan pengetahuan sebelum diberikan intervensi menggunakan permainan edukatif Puzvid (*Puzzle Covid*) pengetahuan siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu rata-rata sudah baik dan setelah di berikan intervensi pengetahuan siswa meningkat menjadi lebih baik lagi. Pada pertanyaan nomor 1 dan 9

mengalami kenaikan signifikan yakni pada soal nomor 1 mengalami kenaikan dari berpengetahuan kurang 48.5% menjadi berpengetahuan baik 97.0% dan pada soal no 9 dari berpengetahuan cukup 60.6% menjadi berpengetahuan baik 100%. Terdapat juga pertanyaan yang mengalami stagnan pada pertanyaan nomor 10 (Salah satu protokol kesehatan yang digunakan untuk mencegah penyebaran virus Covid-19 dengan cara 5M yaitu).

3) Sikap Tentang Protokol Kesehatan Siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu

Tabel 4.5 Rerata Sikap Sebelum dan Sesudah diberikan Permainan Edukatif Puzvid (*Puzzle Covid*) Pada Siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu

Variable	N	Mean±SD	Min-Max	CI 95%
Sikap				
Sebelum	33	29.86±4.419	24-38	28.25;31.39
Sesudah	33	37.55±1.201	35-40	37.12;37.97

Berdasarkan tabel 4.5, menunjukkan bahwa rerata skor sikap siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu sebelum dilakukan intervensi promosi kesehatan menggunakan permainan edukatif Puzvid (*Puzzle Covid*) tentang protokol kesehatan 29.86 dan setelah dilakukan intervensi promosi kesehatan menggunakan permainan edukatif Puzvid (*Puzzle Covid*) tentang protokol kesehatan rerata sikap siswa menjadi 37.55, dengan standar deviasi dari 3.984 menjadi 1.201. Dimana pada nilai minimal sebelum diberikan intervensi sebesar 25 dan nilai maksimal 28, dan setelah diberikan intervensi nilai minimal 35 dan nilai maksimal 40. Diyakini bahwa 95% rata-rata sikap siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu dari rentang 31.53 sampai 34.35 menjadi 37.12 sampai 37.97.

Tabel 4.6 Distribusi Persentase Sikap Sebelum dan Sesudah diberikan Permainan Edukatif Puzvid (*Puzzle Covid*) Pada Siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu

No	Item Pernyataan Sikap Tentang Protokol Kesehatan Covid-19	Sebelum (%)				Sesudah (%)			
		SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS
1	Virus corona dapat menyebabkan penyakit saluran pernafasan	36.4	51.5	3.0	9.1	87.9	12.1	0	0

2	Mematuhi protokol kesehatan dimasa pandemi merupakan salah satu upaya pencegahan Covid-19	45.5	51.5	3.0	0	75.8	24.2	0	0
No	Item Pernyataan Sikap Tentang Protokol Kesehatan Covid-19	Sebelum (%)				Sesudah (%)			
		SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS
3	Mencuci tangan menggunakan sabun dan air mengalir salah satu cara mencegah tertular dari Covid-19	21.2	39.4	27.3	12.1	57.6	42.4	0	0
4	Menjauhi penderita Covid-19 ketika batuk dan bersin merupakan cara agar terhindar dari Covid-19	36.4	51.5	9.1	3.0	72.7	27.3	0	0
5	Selama masa pandemi harus menjaga jarak untuk mengurangi penularan Covid-19	36.4	54.5	6.1	3.0	87.9	12.1	0	0
6	Saya menggunakan masker hanya menutupi mulut saja	12.1	15.2	57.6	15.2	0	0	12.1	87.9
7	Saya menggunakan masker berbahan tipis	12.1	12.1	51.5	24.2	0	0	24.2	75.8
8	Demam tinggi suhu di atas 38° bukan termasuk tanda dan gejala Covid-19	33.3	15.2	42.4	9.1	0	0	30.3	69.7
9	Saya bepergian keluar kota saat situasi pandemi	9.1	6.1	54.5	30.3	0	0	27.3	72.7
10	Menggunakan masker 3fly lebih baik dari pada menggunakan masker kain	33.3	51.5	9.1	6.1	66.7	33.3	0	0

Berdasarkan tabel 4.6 menunjukkan bahwa dari 10 pernyataan sikap setelah diberikan intervensi menggunakan permainan edukatif Puzvid (*Puzzle Covid*) didapatkan ada pertanyaan yang tidak mengalami kenaikan signifikan yang tidak mencapai 75% pada pertanyaan soal nomor 3 (Mencuci tangan menggunakan sabun dan air mengalir salah satu cara mencegah tertular dari Covid-19) yang sebagian besar 57,6%, pertanyaan nomor 4 (Menjauhi penderita Covid-19 ketika batuk dan bersin merupakan cara agar terhindar dari Covid-19) sebagian besar 72,7%, pertanyaan 8 (Demam tinggi suhu di atas 38° bukan

termasuk tanda dan gejala Covid-19) sebagian besar 69,7%, pertanyaan nomor 9 (Saya bepergian keluar kota saat situasi pandemi) sebagian besar 72,7% dan pada pertanyaan nomor 10 (Menggunakan masker 3fly lebih baik dari pada menggunakan masker kain) dengan hasil sebagian besar 66,7 %, walaupun tidak mengalami kenaikan yang signifikan tetapi setelah diberikan intervensi menggunakan media permainan edukatif Puzvid (*Puzzle Covid*) terjadi peningkatan persentase sikap siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu pada pernyataan positif maupun negatif. Dan ada juga kenaikan yang signifikan pada pertanyaan nomor 6 (Saya menggunakan masker hanya menutupi mulut saja) dari sebagian kecil kejadian 15,2 % meningkat menjadi hampir seluruh 87,9 %.

b. Analisis Bivariat

Sebelum melakukan uji bivariat dilakukan uji normalitas data terlebih dahulu menggunakan uji kenormalan data dengan *shapiro wilk* didapatkan bahwa data pengetahuan dan sikap berdistribusi tidak normal, sehingga analisis bivariat pada penelitian ini menggunakan uji *wilcoxon* yang bertujuan untuk menguji pengaruh Puzvid (*Puzzle Covid*) terhadap pengetahuan dan sikap siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu. Hasil pengolahan data disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.7 Pengaruh Permainan Edukatif Puzvid (*Puzzle Covid*) Terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu

Variabel	N	Mean	Δ Mean	Sig. (2-Tailed)
Penerapan	33	1.64;3,33	1,69	0.000
Pengetahuan	33	8.61;9.91	1.3	0.000
Sikap	33	29.86;37.55	4.61	0.000

Hasil uji data penerapan, pengetahuan, dan sikap dengan menggunakan uji *wilcoxon* didapatkan nilai Δ Mean penerapan 1,69, Δ Mean pengetahuan 1.3, dan 4.61 sikap serta diketahui juga nilai p value = $0.000 \leq 0.05$ maka H_0 ditolak dengan menggunakan tingkat kepercayaan 95%. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan edukatif Puzvid (*Puzzle Covid*) terhadap pengetahuan, sikap dan penerapan tentang protokol kesehatan anak di SD Negeri 81 Kota Bengkulu.

B. Pembahasan

1. Penerapan Protokol Kesehatan Siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu

Dari lembar observasi penerapan protokol kesehatan didapatkan sebelum diberikannya promosi kesehatan menggunakan permainan edukatif Puzvid (*puzzle Covid*) hasil yang didapat masih rendahnya penerapan protokol kesehatan siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu. Namun setelah diberikan promosi kesehatan

dengan menggunakan permainan edukatif Puzvid (*puzzle Covid*) terjadi perubahan peningkatan penerapan protokol kesehatan pada siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu.

Hasil analisis rerata penerapan protokol kesehatan responden menunjukkan sebelum diberikan promosi kesehatan didapatkan hasil 1,64 dan rerata sesudah diberikan promosi kesehatan tentang penerapan protokol kesehatan pencegahan Covid-19 adalah 3,33 yang artinya terjadi peningkatan penerapan protokol kesehatan.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Indah (2020) yang menunjukkan bahwa dari 19 responden sebelum dilakukan edukasi protokol kesehatan pengetahuan masyarakat rendah (84,2%), sedangkan setelah dilakukan edukasi hampir seluruhnya (89,5%) memiliki pengetahuan tinggi ditunjukkan dengan masyarakat mampu menjelaskan dengan benar arti penerapan protokol kesehatan sedangkan hampir seluruhnya (89,5%) masyarakat tidak mahir dalam mempraktikkan mencuci tangan dengan baik dan benar, memakai masker dengan benar dan menerapkan *physical distancing* dengan benar. Setelah dilakukan pelatihan penerapan protokol kesehatan hampir seluruhnya (94,74) mahir dalam memakai masker, mencuci tangan dan *physical distancing* dengan benar.

Hasil penelitian Layalia, dkk (2020) menunjukkan terjadinya peningkatan jumlah responden yang mencuci tangan dan menggunakan masker pada saat bepergian keluar rumah dimasa pandemic setelah dilakukannya edukasi kesehatan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang membuktikan bahwa pendidikan kesehatan tentang mencuci tangan efektif meningkatkan kebiasaan mencuci tangan pada responden (Nour-Eldein & Eldashan, 2015). Sebuah *literature review* menunjukkan bahwa perilaku mencuci tangan setelah dilakukan edukasi bervariasi mulai dari 5% sampai 20% (Quilab *et al.*, 2019).

Penelitian Mansur (2020) mengatakan bahwa masih banyaknya anak SD Frater Bakti Luhur banyak yang belum melaksanakan protokol kesehatan salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang protokol kesehatan dengan pendekatan belajar sambil bermain. Beberapa faktor yang mempengaruhi penerapan protokol kesehatan diantaranya adalah pengetahuan, sikap, serta

motivasi masyarakat dan anak terhadap pelaksanaan protokol kesehatan Covid-19 (Afrianti & Rahmiati, 2021).

2. Pengetahuan Siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu Tentang Protokol Kesehatan

Penelitian ini terjadi peningkatan pengetahuan sebelum intervensi yaitu 8.61 dan sesudah intervensi menjadi 9.91, sebelum diberikan intervensi pengetahuan siswa sudah baik tetapi sikap siswa tentang protokol kesehatan masih rendah hal ini dikarenakan menurut Notoatmodjo, (2012) tingkatan pengetahuan ada 6 tingkat yakni tahu, memahami, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi, skor pengetahuan menunjukkan siswa telah mencapai tingkatan tahu tetapi belum sampai tingkat aplikasi ditunjukkan dengan sikap siswa yang masih rendah. Hal ini sejalan dengan penelitian Erlin *et al* (2020) terdapat peningkatan pengetahuan tentang pencegahan penularan Covid-19 dari seluruh (100%) berpengetahuan rendah menjadi sebagian besar (75%) berpengetahuan tinggi. Pada hasil penelitian Made & Nilasanti (2022) juga terjadi peningkatan pengetahuan siswa SD Negeri tokorondo tentang pencegahan Covid-19 dimana sebelum penyuluhan hampir sebagian (32%) menjadi hampir seluruh (83,2%) siswa yang memiliki pengetahuan tinggi tentang Covid-19.

Hasil penelitian Desvitasari (2020) menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan setelah diberikan edukasi pencegahan penularan Covid-19 terhadap pengetahuan anak asuh di panti asuhan Al – Fatih Palembang. Salah satu faktor internal yang mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang adalah tingkat pendidikan, semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang maka semakin tinggi pula pengetahuan (Notoatmodjo, 2010).

Menurut Notoatmojo (2012) pengetahuan adalah hasil dari penginderaan manusia atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indra yang dimiliki. Dengan sendirinya, pada waktu penginderaan sampai menghasilkan pengetahuan tersebut sangat dipengaruhi oleh intensitas dan persepsi terhadap objek. Sebagian besa pengetahuan seseorang diperoleh melalui indra pendengaran dan indra penglihatan.

Menurut Notoatmojo (2007) Pengetahuan adalah hasil tahu dan ini terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan ini terjadi melalui panca indra manusia, yakni indra penglihatan,

pendengaran, penciuman, perasa dan peraba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga.

3. Sikap Siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu Tentang Protokol Kesehatan

Sikap merupakan reaksi atau respons yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau objek. Dari batasan-batasan diatas dapat disimpulkan bahwa manifestasi sikap itu tidak dapat langsung dilihat, tetapi hanya dapat ditafsirkan terlebih dahulu dari perilaku yang tertutup (Notoatmojo, 2012). Pada penelitian ini terjadi peningkatan sikap dimana sebelum di intervensi pengetahuan anak yaitu 32.94 dan sesudah intervensi yaitu 37.55. Hal ini sejalan dengan penelitian Sambo *et al.*, (2020) menunjukkan ada pengaruh edukasi protokol kesehatan terhadap pengetahuan dan sikap pencegahan penularan Covid-19 pada anak usia 10-12 tahun di SD Frater Bakti Luhur. Pemberian edukasi memiliki dampak yang besar untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap.

Menurut teori Rosenberg yang dikenal dengan teori *Affective Cognitive Consistency* menyebutkan bahwa dalam rangka perubahan atau pembentukan sikap dapat melalui komponen kognitif dan komponen afektif. Melalui komponen kognitif, yaitu dengan cara memberikan pengetahuan, pendapat, sikap ataupun hal-hal lain, sehingga dengan materi tersebut akan mengubah komponen afektif dan pada akhirnya sikap akan berubah. Melalui komponen afektif ialah memberikan hal-hal yang mengenai perasaan atau emosi, sehingga dengan berubahnya perasaan, maka akan berubah pula segi kognitifnya, yang pada akhirnya akan berubah pula sikapnya (Ahmadi, 2009). Pendapat lain dikemukakan Azwar (2011), yang mengatakan bahwa struktur pembentuk sikap ditunjang oleh tiga komponen yaitu komponen kognitif, afektif dan konatif. Komponen kognitif berisi kepercayaan seseorang yang berasal dari apa yang dilihat atau diketahui. Berdasarkan hal itulah kemudian terbentuk ide, gagasan atau persepsi yang dapat membentuk sikap. Selain itu, reaksi emosional yang merupakan komponen afektif dipengaruhi kuat oleh kepercayaan yang merupakan komponen kognitif. Kemudian perilaku yang muncul sebagai bentuk langsung merupakan bagian dari komponen konatif yang sebelumnya dipengaruhi oleh emosi dan kepercayaan sehingga membentuk pola sikap tertentu terhadap berbagai objek yang dihadapinya.

Sikap tidak dapat terbentuk tanpa didahului dari memperoleh informasi, atau mengalami suatu objek (Lake, 2018). Hal ini serupa dengan teori yang dinyatakan oleh Mednick, Higgins dan Kirschenbaum bahwa pembentukan sikap dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu pengaruh sosial seperti norma dan budaya, karakter kepribadian individu, dan informasi yang selama ini diterima oleh individu tersebut (Tetty, 2015).

4. Pengaruh Permainan Edukatif Puzvid (*Puzzle Covi-19*) Terhadap Perilaku Protokol Kesehatan Siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu

Berdasarkan hasil penelitian terdapat data pengetahuan dan sikap menggunakan uji *Wilcoxon* diperoleh nilai $p=0.00 \leq 0.05$ dengan menggunakan tingkat kepercayaan 95%, maka H_0 ditolak berarti ada pengaruh permainan edukatif Puzvid terhadap pengetahuan dan sikap tentang protokol kesehatan pada anak di SD Negeri 81 Kota Bengkulu. Hal ini sejalan dengan penelitian Maelissa (2021) menunjukkan ada pengaruh pendidikan kesehatan dengan media *puzzle* terhadap kemampuan *hand hygiene* pada anak usia sekolah di SD Kristen Waru Waipia. Penelitian Puspitasari (2020) juga menyatakan adanya pengaruh pengetahuan diberikan media *puzzle personal hygiene* cuci tangan pakai sabun pada siswa SDN 84 Kota Bengkulu.

Menurut penelitian Sihombing (2018) didapatkan hasil perbandingan metode ceramah dan media *puzzle*, siswa lebih paham dan mengerti terhadap kegiatan dengan menggunakan media *puzzle*. Hasil penelitian Safitri (2021) juga menunjukkan adanya pengaruh edukasi gizi dengan media *puzzle* terhadap peningkatan pengetahuan tentang sayur dan buah pada anak sekolah dasar.

Penelitian Ayati (2017) dengan menggunakan uji *wilcoxon sign rank test* didapatkan nilai *P-Value* pengetahuan sebesar 0,001 lebih kecil dari taraf signifikan yaitu 0,05. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan menggunakan media *puzzle*. Hasil penelitian Hikmah (2019) juga menunjukkan adanya perbedaan signifikan terapi bermain *puzzle* dapat meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan mencuci tangan pada siswa SD kelas 1 di SDN Taman Sukaria 1 Kota Tangerang pada kelompok intervensi.

C. Keterbatasan Penelitian

Hambatan yang dialami selama penelitian yakni siswa nya yang sulit untuk diatur sehingga saat dilakukan intervensi menggunakan permainan Puzvid memakan

banyak waktu untuk mengatur para siswa agar kondisi menjadi kondusif dan peneliti harus menyesuaikan waktu dengan pihak sekolah karena sekolah akan melakukan Ujian Akhir semester.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang diperoleh dari pengaruh permainan edukatif Puzvid terhadap pengetahuan dan sikap tentang protokol kesehatan covid-19 pada siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu Tahun 2022, maka peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu sebelum diberikan intervensi memiliki rerata penerapan yang rendah dan setelah diberikan intervensi permainan edukatif Puzvid mengalami peningkatan.
2. Siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu sebelum diberikan intervensi memiliki rerata pengetahuan yang sudah baik dan setelah diberikan intervensi permainan edukatif Puzvid mengalami peningkatan pengetahuan menjadi lebih baik lagi.
3. Siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu sebelum diberikan intervensi memiliki rerata sikap yang rendah dan setelah diberikan intervensi permainan edukatif Puzvid mengalami peningkatan.
4. Adanya pengaruh metode permainan edukatif Puzvid terhadap perilaku protokol kesehatan anak di SD Negeri 81 Kota Bengkulu.

B. Saran

1. Bagi Institusi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan ilmiah dan masukan khususnya ilmu pengetahuan promosi kesehatan yang senantiasa berkembang dan meningkatkan pemahaman tentang protokol kesehatan pada anak SD.

2. Bagi tempat penelitian

Diharapkan agar sekolah dapat melakukan pemantauan dan pemberian sanksi kepada siswa yang tidak menerapkan protokol kesehatan. Dan media Puzvid (Puzzle Covid-19) dapat dijadikan salah satu media pembelajaran dikelas untuk memberikan promosi kesehatan agar pengetahuan, sikap dan penerapan anak mengenai protokol kesehatan meningkat.

3. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi data dasar untuk penelitian serupa dan penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada penelitian yang akan datang dalam membuat penelitian yang lainnya. Peneliti berikutnya dapat mengembangkan variabel-variabel penelitian disamping variabel yang sudah ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, D & Sulaeman, A.I. (2009) *Sikap Masyarakat Terhadap Flu Babi Di Media Massa. Jurnal Sosial Dan Pembangunan*. 25(2) : 181-194.
- Alim, A. (2009). *Permainan Mini Tenis untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa di Sekolah Dasar* (Vol. 6).
- Afrianti, N., & Rahmiati, C. (2021). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kepatuhan Masyarakat Terhadap Protokol Kesehatan Covid-19*. *Jurnal Ilmiah STIKES Kendal*, 11(1), 113–124.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi VI*. Rineka Cipta.
- Artama, S., Rif'atunnisa, & Brigita, M. (2021). *Kepatuhan Remaja Dalam Penerapan Protokol Kesehatan Pencegahan Covid-19 Di Lingkungan Sangingloe Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto*. 10(1), 65–72.
- Ayati, N., & Rachman, A (2017). *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Metode Permainan Simulasi (Puzzle) Mengenai Menggosok Gigi Terhadap Perubahan Pengetahuan Pada Siswa Kelas I Di SDN 005 Samarinda*, 1-15.
- Azwar, S. (2011). *Sikap Manusia, Teori Dan Pengukurannya*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Buana, D. (2020). *Analisis Perilaku Masyarakat Indonesia dalam Menghadapi Pandemi Virus Corona (Covid-19) dan Kiat Menjaga Kesejahteraan Jiwa*. *SALAM; Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7 No.3.
- Dinas Kesehatan Provinsi Bengkulu. 2021. Covid-19 Provinsi Bengkulu. <https://covid19.bengkuluprov.go.id/>. 02 Oktober 2021 (20.00).
- Desvitasari, H., Frmansyah, R., & Apriani. (2020). *Pengaruh Edukasi Pencegahan Penularan covid-19 Terhadap Perilaku Anak Asuh*. XI(1).
- Erlin, F., Putra, I. D., & Hendra, D. (2020). *Peningkatan Pengetahuan Siswa Dalam Pencegahan Penularan Covid-19*. 4(4), 7–9.
- Faslia., Acoci., Akbar, A., Kamarudin, Irwan, & Ali, M. (2021). *Sosialisasi Penerapan Protokol Kesehatan di SD Negeri 10 Gu Buton Tengah*. 2(36), 730–736.
- Hikmah, E. (2019). *Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Pengetahuan, Sikap Dan Keterampilan Mencuci Tangan Pada Anak Di Sd Taman Sukaria I Kota Tangerang*. 6, 77–90.
- Iis, S. (2013). *Faktor Demografi, Pengetahuan Ibu Tentang Air Susu Ibu Dan Pemberian Asi Eksklusif*. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 8(2), 113–120.
- Indah J, Sumiati & Dwi E, 2020. *Edukasi Penerapan Protokol Kesehatan Pada Era New Normal Sebagai Bentuk Upaya Pencegahan Pengendalian Covid-19*. *Jurnal ABDINUS : Jurnal Pengabdian Nusantara*. Vol.5 No.1

- Kementerian Kesehatan RI. (2019). *Pedoman dan Pencegahan Coronavirus (Covid- 19)*.
- Kementerian Kesehatan RI. (2020). *Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Coronavirus Disease (Covid-19)*. 1–214.
- Kementerian Kesehatan RI. (2020). *Pengawasan dan pembinaan penerapan protokol kesehatan di satuan pendidikan*.
- Lake, W.R.R., Hadi, S., Sutriningsih, A. 2018. *Hubungan Komponen Perilaku (Pengetahuan, Sikap, Tindakan) Merokok Pada Mahasiswa*. *Nursing News (Meriden)*, 2(3):550–6.
- Made, N., & Nilasanti, R. (2022). *Kegiatan Pemberdayaan Siswa Meningkatkan Pengetahuan dan Partisipasi Siswa dalam Upaya Pencegahan Covid-19 di Lingkungan Sekolah*. 3, 77–84.
- Maelissa, R. S., & ukru, y, R. (2021). *Pendidikan Kesehatan Dengan Media Puzzle Efektif*. 3(1), 3–8.
- Mansur, A. R., Sari, I. M., Herien, Y., Neherta, M., Ilmi, M., & Pradhana, A. Y. (2020). *Knowledge And Attitude Of Elementary School Children Regarding Covid-19*. *November*, 142–146.
- Niruri, R., Farida, Y., Prihapsara, F., Yugatama, A., & Ma, S. (2021). *Perilaku Masyarakat dalam Pelaksanaan Protokol Kesehatan sebagai Upaya Pencegahan Covid-19 di Punggawan, Banjarsari Surakarta*. 18(1), 75–81.
- Notoadmodjo, S (2012). *Promosi Kesehatan dan Perilaku kesehatan*. PT Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. 144.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Promosi Kesehatan Teori dan Aplikasi*. PT Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Ilmu Perilaku Kesehatan*, Jakarta., Penerbit Rineka Cipta,
- Nour-eldein, H & Eldahshan, N, A. (2015). *The Effectiveness Of Hand Hygiene Education Intervention For Medical Student In Primary Care Settings*, Ismailia City, Egypt. *Middle East Journal Of Family Medicine*. 13, 32-40. doi: 10.5742/MEMFM.2015.92667.
- Prasetyo, W. H., Pambudi, G., Wijaya, A., Rachman, R. F., Amini, M. Z., Wijaya, E. J., Ati, D. L., & Prabowo, A. (2021). *Peningkatan Kesadaran Protokol Kesehatan Covid-19 pada Masyarakat Desa Baleharjo, Sragen*. 3(1), 91–99. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i1.12979>
- Prayudhea, C. H. (2021). *Pengaruh Poster Melalui Media Sosial Instagram Sebagai Media Edukasi Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Tentang Protokol Kesehatan Covid-19 Di Man 1 Model Kota Bengkulu Disusun Oleh : Chika Herfa Prayudhea Nim : P05170017007 Kementerian Kesehatan Repub*.
- Puspitasari, F, V. (2020). *Pengaruh media puzzle personal hygiene cuci tangan pakai sabun terhadap pengetahuan pada siswa SDN 84 Kota Bengkulu Tahun 2020*.

- Quilab, M. T., Johnson, S., Schadt, C., & Mitchell, A. (2019). *The effect of education on improving hand hygiene compliance among healthcare workers. hospice & palliative medicine international journal*. 3(2):66-71
- Rita, & Kasitai, R. (2021). *Persepsi Masyarakat Mengenai Kesadaran Mematuhi Protokol Kesehatan*. 4(1), 20–23. <https://doi.org/10.52774/jkfn.v4i1.65>
- Safitri, Y., Sulistyowati, E., & Ambarwati, R. (2021). *Pengaruh edukasi gizi dengan media puzzle terhadap pengetahuan dan sikap tentang sayur dan buah pada anak sekolah dasar*. 10, 100–104.
- Sambo, M., Beda, N. S., Odilaricha, Y. C., & Marampa, L. (2020). *Pengaruh Edukasi Tentang Protokol Kesehatan Terhadap Pengetahuan dan Sikap Pencegahan Penularan Covid-19 Pada Anak Usia 10-12 Tahun*. 19.
- Saputro A, A., saputra D, Y., & prasetyo B, G. (2020). *Analisis Dampak Covid-19 Terhadap Kesadaran Masyarakat Dalam Penerapan Protokol Kesehatan*. 3(2), 81–92.
- Sari , K, R. (2021). *Identifikasi Penyebab Ketidakpatuhan Warga Terhadap Penerapan Protokol Kesehatan 3m Di Masa Pandemi Covid-19*. 6.
- Satuan Tugas Penanganan Covid-19 Republik Indonesia. (2021). *Surat Edaran Nomor 16 Tahun 2021 Tentang Ketentuan Perjalanan Orang Dalam Negeri Pada Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (COVID-19)*.
- Sihombing P, K., Rosma, M., & Realita A, L. (2018). *Gambaran pengetahuan anak tentang menjaga kesehatan gigi dan mulut dengan metode ceramah dan media puzzle pada siswa/i sd negeri lubuk pakam*. 463–469.
- Siregar & Sarmaida. 2018. *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Remaja Tentang Bahaya Merokok Di SMP Negeri 2 Kecamatan Halongonan Timur Kabupaten Padang Lawas Utara*. Universitas Sumatera Utara.
- Sulistyorini A, E., Sa'dullah, A., & dewi, M. S. (2021). *Dewantara : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 3 Nomor 1 Tahun 2021 e-ISSN: 26556332*. 3.
- Sutaryo, Natasha, Y., Sagoro, L., & Sabrina, D, S. (2020). *Buku Praktis Penyakit Virus Corona (Covid-19)*.
- Syafitri, A., Amir, H., & Elvinawati. (2019). *Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dengan Media Ular Tangga Dan Media Puzzle Di Kelas Xi Sma Negeri 01 Bengkulu Tengah*. 3(2), 132–138.
- Syafrida & Hartati, R.(2020). *Bersama Melawan Virus Covid-19 di Indonesia*.
- Tetty, R, A. *Hubungan Pengetahuan dan Sikap tentang Kesehatan Reproduksi dengan Perilaku Seks Pranikah pada Remaja Usia (15-17 tahun) di SMK Yadika 13 Tambun, Bekasi*. Jurnal Ilmiah WIDYA, 3(2):61-67.

Villela & Lucia, M. A. (2013). *Definisi pengetahuan*. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

L

A

M

P

I

R

A

N



KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
DIREKTORAT JENDERAL TENAGA KESEHATAN
POLITEKNIK KESEHATAN BENGKULU
Jalan Indragiri No. 3, Padang Harapan Kota Bengkulu 38225
Telepon: (0736) 341212, Faximile: (0736) 21514, 25343
Website: poltekkesbengkulu.ac.id, email: poltekkes26bengkulu@gmail.com



KETERANGAN LAYAK ETIK
DESCRIPTION OF ETHICAL EXEMPTION
"ETHICAL EXEMPTION"

No.KEPK/162/06/2022

Protokol penelitian yang diusulkan oleh :
The research protocol proposed by

Peneliti utama : Tri Eka Andryani
Principal In Investigator

Nama Institusi : Poltekkes Kemenkes Bengkulu
Name of the Institution

Dengan judul:
Title

"Pengaruh permainan edukatif Puzvid (Puzzle Covid) terhadap pengetahuan dan sikap tentang protokol kesehatan anak di SD Negeri 81 Kota Bengkulu"

"The effect of the Puzvid educational game (Puzzle Covid) on knowledge and attitudes about child health protocols at SD Negeri 81 Bengkulu City"

Dinyatakan layak etik sesuai 7 (tujuh) Standar WHO 2011, yaitu 1) Nilai Sosial, 2) Nilai Ilmiah, 3) Pemerataan Beban dan Manfaat, 4) Risiko, 5) Bujukan/Eksploitasi, 6) Kerahasiaan dan Privacy, dan 7) Persetujuan Setelah Penjelasan, yang merujuk pada Pedoman CIOMS 2016. Hal ini seperti yang ditunjukkan oleh terpenuhinya indikator setiap standar.

Declared to be ethically appropriate in accordance to 7 (seven) WHO 2011 Standards, 1) Social Values, 2) Scientific Values, 3) Equitable Assessment and Benefits, 4) Risks, 5) Persuasion/Exploitation, 6) Confidentiality and Privacy, and 7) Informed Consent, referring to the 2016 CIOMS Guidelines. This is as indicated by the fulfillment of the indicators of each standard.

Pernyataan Laik Etik ini berlaku selama kurun waktu tanggal 09 Juni 2022 sampai dengan tanggal 09 Juni 2023.

This declaration of ethics applies during the period June 09, 2022 until June 09, 2023.

June 09, 2022
Professor and Chairperson,



apt. Zamharira Muslim, M.Farm



PEMERINTAH KOTA BENGKULU
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jalan Melur No. 01 Nusa Indah Telp. (0736) 21801
BENGKULU

REKOMENDASI PENELITIAN

Nomor : 070/ 377 /B.Kesbangpol/2022

- Dasar : Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian
- Memperhatikan : Surat dari Direktur Poltekkes Kemenkes Bengkulu Nomor : DM.01.04/787/2/2022 tanggal 20 April 2022 perihal Izin Penelitian

DENGAN INI MENYATAKAN BAHWA

Nama : TRI EKA ANDRYANI
NIM : P05170018037
Pekerjaan : Mahasiswa
Prodi/ Fakultas : DIV Promosi Kesehatan
Judul Penelitian : Pengaruh Permainan Edukatif Puzvid (Puzzle Covid) Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang Protokol Kesehatan Anak di SD Negeri 81 Kota Bengkulu
Tempat Penelitian : SD Negeri 81 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : 01 Mei 2022 s/d 30 Juni 2022
Penanggung Jawab : Direktur Poltekkes Kemenkes Bengkulu

- Dengan Ketentuan :
- 1 Tidak dibenarkan mengadakan kegiatan yang tidak sesuai dengan penelitian yang dimaksud.
 - 2 Melakukan Kegiatan Penelitian dengan Mengindahkan Protokol Kesehatan Penanganan Covid-19.
 - 3 Harus mentaati peraturan perundang-undangan yang berlaku serta mengindahkan adat istiadat setempat.
 - 4 Apabila masa berlaku Rekomendasi Penelitian ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan belum selesai maka yang bersangkutan harus mengajukan surat perpanjangan Rekomendasi Penelitian.
 - 5 Surat Rekomendasi Penelitian ini akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat ini tidak mentaati ketentuan seperti tersebut diatas.

Demikianlah Rekomendasi Penelitian ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Bengkulu
Pada tanggal : 25 April 2022

a.n. WALIKOTA BENGKULU
Plt. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Kota Bengkulu


Dra. Hj. FENNY FAHRIANNY
Pembina
NIP. 19670904 198611 2 001



DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 81 KOTA BENGKULU
AKREDITASI A



Jl. Rangkong Perumnas Cempaka Permai Gading Cempaka Kota Bengkulu Telp. (0736) 52368

Nama Sekolah : SD NEGERI 81

1	0	1	2	6	6	0	0	1	0	4	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.2/tp/SDN.81/2022

Saya yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri 81 Kota Bengkulu :

Nama : Nilailah, S.Pd
NIP : 19680606 198803 2 002
Pangkat/Gol : Pembina TK.I/IV.b
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri 81 Kota Bengkulu

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Tri Eka Andryani
NIM : P05170018037
Jurusan : Promosi Kesehatan
Prodi : Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan

Akan melakukan penelitian pada Bulan Mei 2022 s/d Juni 2022 di kelas III di SD Negeri 81 Kota Bengkulu, untuk kepentingan Tugas Akhir Penelitian dengan judul '*Pengaruh Permainan edukatif Puzvid (Puzzle Covid) terhadap pengetahuan dan sikap tentang protokol kesehatan anak di SD Negeri 81 Kota Bengkulu*'.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 09 Mei 2022
Kepala Sekolah
SD Negeri 81 Kota Bengkulu



NILAILAH, S.Pd
NIP. 19680606 198803 2 002



DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 81 KOTA BENGKULU
AKREDITASI A



Jl. Rangkong Perumnas Cempaka Permai Gading Cempaka Kota Bengkulu Telp. (0736) 52368

Nama Sekolah : SD NEGERI 81

1	0	1	2	6	6	0	0	1	0	4	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/47SDN.81/2022

Saya yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri 81 Kota Bengkulu :

Nama : Nilailah, S.Pd
NIP : 19680606 198803 2 002
Pangkat/Gol : Pembina TK.I/IV.b
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri 81 Kota Bengkulu

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Tri Eka Andryani
NIM : P05170018037
Jurusan : Promosi Kesehatan
Prodi : Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan

Telah selesai melakukan penelitian pada Bulan Mei 2022 s/d Juni 2022 di kelas III di SD Negeri 81 Kota Bengkulu, untuk kepentingan Tugas Akhir Penelitian dengan judul 'Pengaruh Permainan edukatif Puzvid (Puzzle Covid) terhadap pengetahuan dan sikap tentang protokol kesehatan anak di SD Negeri 81 Kota Bengkulu'.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 18 Juni 2022
Kepala Sekolah
SD Negeri 81 Kota Bengkulu



NILAILAH, S.Pd
NIP. 19680606 198803 2 002



KEMENTERIAN KESEHATAN RI
BADAN PENGEMBANGAN DAN PEMBERDAYAAN SUMBER DAYA MANUSIA KESEHATAN
POLITEKNIK KESEHATAN BENGKULU

Jalan Indragiri No. 03 Parang Harapan Kota Bengkulu 38225
Telepon: (0736) 341212 Faksimile (0736) 21514, 25343
website: www.poltekkes-kemhenkes-bengkulu.ac.id, email: poltekkes26bengkulu@gmail.com



21 April 2022

Nomor : : DM. 01.04/.../2022
Lampiran : -
Hal : : Izin Penelitian

Yang Terhormat,
Kepala Puskesmas Lingkar Barat Kota Bengkulu
di
Tempat

Sehubungan dengan penyusunan tugas akhir mahasiswa dalam bentuk Skripsi bagi Mahasiswa Prodi Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan Jurusan Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bengkulu Tahun Akademik 2018/2019, maka bersama ini kami mohon Bapak/Ibu dapat memberikan izin pengambilan data untuk penelitian kepada:

Nama : Tri Eka Andryani
NIM : P05170018037
Jurusan : Promosi Kesehatan
Program Studi : Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan
No Handphone : 083191079386
Tempat Penelitian : SD Negeri 81 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : Mei-Juni
Judul : Pengaruh permainan edukatif Puzvid (Puzzle Covid) terhadap pengetahuan dan sikap tentang protokol kesehatan anak di SD Negeri 81 Kota Bengkulu

Demikianlah, atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu diucapkan terimakasih.

an, **Direktur Poltekkes Kemenkes Bengkulu**
Wakil Direktur Bidang Akademik



Ns. Agung Riyadi, S.Kep, M.Kes
NIP.196810071988031005

Tembusan disampaikan kepada:



KEMENTERIAN KESEHATAN RI
BADAN PENGEMBANGAN DAN PEMBERDAYAAN SUMBER DAYA MANUSIA KESEHATAN
POLITEKNIK KESEHATAN BENGKULU

Jalan Indragiri No. 03 Padang Harapan Kota Bengkulu 38225
Telepon: (0736) 341212 Faksimile (0736) 21514, 25343
website: www.poltekkes.kemkes-bengkulu.ac.id, email: poltekkes25bengkulu@gmail.com



21 April 2022

Nomor : : DM. 01.04/...390.../2/2022
Lampiran : : -
Hal : : Izin Penelitian

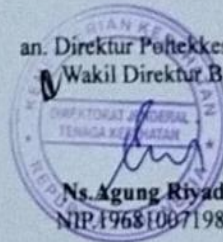
Yang Terhormat,
Kepala Sekolah SD Negeri 81 Kota Bengkulu
di
Tempat

Sehubungan dengan penyusunan tugas akhir mahasiswa dalam bentuk Skripsi bagi Mahasiswa Prodi Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan Jurusan Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bengkulu Tahun Akademik 2018/2019, maka bersama ini kami mohon Bapak/Ibu dapat memberikan izin pengambilan data untuk penelitian kepada:

Nama : Tri Eka Andryani
NIM : P05170018037
Jurusan : Promosi Kesehatan
Program Studi : Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan
No Handphone : 083191079386
Tempat Penelitian : SD Negeri 81 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : Mei-Juni
Judul : Pengaruh permainan edukatif Puzvid (Puzzle Covid) terhadap pengetahuan dan sikap tentang protokol kesehatan anak di SD Negeri 81 Kota Bengkulu

Demikianlah, atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu diucapkan terimakasih.

an. Direktur Poltekkes Kemenkes Bengkulu
Wakil Direktur Bidang Akademik



Ns. Agung Riyadi, S.Kep, M.Kes
NIP.196810071988031005

Tembusan disampaikan kepada:



PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN

Jl. Mahoni Nomor 57 Kota Bengkulu 38227, Telp (0736) 21429, Fax (0736) 345444
Website: dinaspendidikan.bengkulukota.go.id

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : 421.2/000/H.D.DIK/2022

Dasar : Surat Wakil Dekan Bidang Akademik FKIP Poltekkes Kemenkes Bengkulu Kota Bengkulu Nomor: DM.01.04/789/2/2022 Tanggal 9 Mei 2022 tentang izin penelitian/pengambilan data.

Mengingat untuk kepentingan penulisan ilmiah dan pengembangan Pendidikan dalam wilayah Kota Bengkulu, maka dapat memberikan izin penelitian kepada:

Nama : Tri Eka Andryani
NIM : P05170018037
Prodi : D IV Promosi Kesehatan
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Poltekkes Kemenkes Bengkulu
Judul Penelitian : "Pengaruh Permainan Edukatif Puzvid (Puzzle Covid) Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Protokol Kesehatan Anak Di SD Negeri 81 Kota Bengkulu".

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Tempat Penelitian : SD Negeri 81 Kota Bengkulu
b. Waktu Penelitian : Mei 2022 s/d Juni 2022
- Penelitian tersebut khusus dan terbatas untuk kepentingan studi ilmiah tidak untuk dipublikasikan
- Setelah selesai penelitian untuk menyampaikan laporan ke Dinas Pendidikan Kota Bengkulu

Demikian surat izin ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bengkulu, 10 Mei 2022

An. Kepala Dinas Pendidikan
Kota Bengkulu
Kabid Dikdas



Beni Rasdiwansyah, S.Pd.MT
NIP. 19691007200701 1 040

Tembusan :

- Walikota Bengkulu
- Wakil Dekan Bidang Akademik Direktur Poltekkes Kemenkes Bengkulu
- Kepala SD N 81 Kota Bengkulu
- Arsip



KEMENTERIAN KESEHATAN RI
BADAN PENGEMBANGAN DAN PEMBERDAYAAN SUMBER DAYA MANUSIA KESEHATAN
POLITEKNIK KESEHATAN BENGKULU

Jalan Indragiri No. 03 Padang Harapan Kota Bengkulu 38225
Telepon: (0736) 341212 Faximile (0736) 21514, 25343
website: www.poltekkes-kemendes-bengkulu.ac.id, email: poltekkes26bengkulu@gmail.com



21 April 2022

Nomor : : DM. 01.04/...~~389~~.../2/2022
Lampiran : -
Hal : : **Izin Penelitian**

Yang Terhormat,
Kepala Dinas Pendidikan Kota Bengkulu
di
Tempat

Sehubungan dengan penyusunan tugas akhir mahasiswa dalam bentuk Skripsi bagi Mahasiswa Prodi Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan Jurusan Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bengkulu Tahun Akademik 2018/2019 , maka bersama ini kami mohon Bapak/Ibu dapat memberikan izin pengambilan data untuk penelitian kepada:

Nama : Tri Eka Andryani
NIM : P05170018037
Jurusan : Promosi Kesehatan
Program Studi : Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan
No Handphone : 083191079386
Tempat Penelitian : SD Negeri 81 kota Bengkulu
Waktu Penelitian : Mei-Juni
Judul : Pengaruh permainan edukatif Puzvid (Puzzle Covid) terhadap pengetahuan dan sikap tentang protokol kesehatan anak di SD Negeri 81 Kota Bengkulu

Demikianlah, atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu diucapkan terimakasih.

an. **Direktur Poltekkes Kemenkes Bengkulu**
Wakil Direktur Bidang Akademik

Ns. Agung Riyadi, S.Kep, M.Kes
NIP.196810071988031005

Tembusan disampaikan kepada:



PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS KESEHATAN

Jl. Letjen Basuki Rahmat No. 08 Bengkulu Telp (0736) 21072 Kode Pos 34223

REKOMENDASI

Nomor : 070 / 429 / D.Kes / 2022

Tentang

IZIN PENELITIAN

Dasar Surat : 1. Wakil Direktur Bidang Akademik Poltekkes Kemenkes Bengkulu Nomor : DM.01.04/787/IV/2022 Tanggal 20 April 2022
2. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bengkulu Nomor : 070/377/B.Kesbangpol/2022 Tanggal 25 April 2022, Perihal : Izin Penelitian dalam bentuk Karya Tulis Ilmiah (KTI) / Skripsi atas nama :

Nama : Tri Eka Andryani
N I M : P05170018037
Prodi / Jurusan : D IV Promosi Kesehatan
Judul Penelitian : Pengaruh Permainan Edukatif Puzvid (Puzzle Covid) Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Protokol Kesehatan Anak di SD Negeri 81 Kota Bengkulu
Daerah Penelitian : SD Negeri 81 Kota Bengkulu
Lama Kegiatan : 01 Mei 2022 s.d 30 Juni 2022
No.HP / Email : 0831 9107 9386 / ...

Pada prinsipnya Dinas Kesehatan Kota Bengkulu tidak keberatan diadakan penelitian kegiatan yang dimaksud dengan catatan ketentuan :

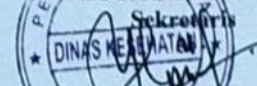
- Tidak dibenarkan mengadakan kegiatan yang tidak sesuai dengan penelitian yang dimaksud.
- Harap mentaati semua ketentuan yang berlaku serta mengindahkan adat istiadat setempat.
- Apabila masa berlaku Rekomendasi Penelitian ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan belum selesai maka yang bersangkutan harus mengajukan surat perpanjangan Rekomendasi Penelitian.
- Setelah selesai mengadakan kegiatan diatas agar melapor kepada Kepala Dinas Kesehatan Kota Bengkulu (tembusan).
- Surat Rekomendasi Penelitian ini akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat ini tidak menaati ketentuan seperti tersebut diatas.

Demikianlah Rekomendasi ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

DIKELUARKAN DI : B E N G K U L U

PADA TANGGAL : 26 APRIL 2022

An. KEPALA DINAS KESEHATAN
KOTA BENGKULU



NURINDAYATI, S.Parm, Apt, ME

Kecamatan, IV/a

Nip. 198002122005022004

Tembusan :

- Ka.SDN 81 Kota Bengkulu
- Yang Bersangkutan



KEMENTERIAN KESEHATAN RI
BADAN PENGEMBANGAN DAN PEMBERDAYAAN SUMBER DAYA MANUSIA KESEHATAN
POLITEKNIK KESEHATAN BENGKULU

Jalan Indragiri No. 03 Padang Harapan Kota Bengkulu 38225
Telepon: (0736) 341212 Faksimile (0736) 21514, 25343

website: www.poltekkes-kemenerkes-bengkulu.ac.id, email: poltekkes20bengkulu@gmail.com



Nomor : : DM. 01.04/...393.../2022
Lampiran : -
Hal : : Izin Penelitian

26 April 2022

Yang Terhormat,
Kepala Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bengkulu
di
Tempat

Sehubungan dengan penyusunan tugas akhir mahasiswa dalam bentuk Skripsi bagi Mahasiswa Prodi Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan Jurusan Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bengkulu Tahun Akademik 2018/2019, maka bersama ini kami mohon Bapak/Ibu dapat memberikan izin pengambilan data untuk penelitian kepada:

Nama : Tri Eka Andryani
NIM : P05170018037
Jurusan : Promosi Kesehatan
Program Studi : Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan
No Handphone : 083191079386
Tempat Penelitian : SD Negeri 81 kota Bengkulu
Waktu Penelitian : Mei-Juni
Judul : Pengaruh Permainan Edukatif Puzvid (Puzzle Covid) Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Protokol Kesehatan Anak di SD Negeri 81 Kota Bengkulu

Demikianlah, atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu diucapkan terimakasih.

an. Direktur Poltekkes Kemenkes Bengkulu
Wakil Direktur Bidang Akademik



Ns. Agung Riyadi, S.Kep, M.Kes
NIP.196810071988031005

Tembusan disampaikan kepada:





LEMBAR BIMBINGAN





Nama Pembimbing : Dr. Darwis, S.Kp., M.Kes

Nama Mahasiswa : Tri Eka Andryani

NIM : P05170018037

Judul Skripsi : Pengaruh permainan edukatif Puzvid (Puzzle Covid) terhadap pengetahuan dan sikap tentang protokol kesehatan anak di SD Negeri 81 Kota Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Topik	Saran	Paraf Pembimbing
1	Jumat, 03 September 2021	Pengajuan Judul Skripsi	ACC Judul Skripsi dan Lanjut BAB 1	
2	Selasa, 07 September 2021	Konsul BAB I	Perbaikan BAB 1	
3	Jumat, 10 September 2021	Konsul BAB I	ACC BAB I, lanjut BAB I,II	
4	Rabu, 15 September 2021	Konsul BAB I,II,III	Perbaikan BAB I,II,III	
5	Selasa, 05 Oktober 2021	Konsul BAB I,II,III	Perbaikan BAB I,II,III	
6	Selasa, 26 Oktober 2021	Konsul BAB I,II,III dan media	Perbaikan BAB I,II,III dan media	
7	Kamis, 04 November 2021	Konsultasi BAB I,II,III ,media, dan kuesioner	Perbaikan BAB I,II,III, media dan kuesioner	
8	Jumat, 07 Januari 2022	Konsultasi BAB I,II,III ,media, kuesioner, SAP	Perbaikan BAB I,II,III, media, kuesioner, media dan SAP	
9	Rabu, 19 Januari 2022	Konsultasi BAB I,II,III ,media, kuesioner, SAP	ACC Proposal	
10	Kamis, 16 Juni 2022	Konsul BAB IV, V	Perbaikan BAB IV, V	

11	Rabu, 22 Juni 2022	Konsul BAB IV, V	Perbaikan BAB IV, V	
12	Jumat, 24 Juni 2022	Konsul BAB IV, V	Perbaikan BAB IV, V	
13	Senin, 27 Juni 2022	Konsul BAB IV, V	Perbaikan BAB IV, V	
14	Rabu, 29 Juni 2022	Konsul BAB IV, V	ACC Skripsi	

LEMBAR BIMBINGAN

Nama Pembimbing : Lisma Ningsih, SKM., MKM

Nama Mahasiswa : Tri Eka Andryani

NIM : P05170018037

Judul Skripsi : Pengaruh permainan edukatif Puzvid (Puzzle Covid) terhadap pengetahuan dan sikap tentang protokol kesehatan anak di SD Negeri 81 Kota Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Topik	Saran	Paraf Pembimbing
1	Jumat, 03 September 2021	Pengajuan Judul Skripsi	ACC Judul Skripsi dan lanjut BAB I	f
2	Rabu, 20 Oktober 2021	Konsul BAB I,II,III	Perbaikan BAB I,II,III	f
3	Selasa, 16 November 2021	Konsul BAB I,II,III	Perbaikan BAB I,II,III	f
4	Selasa, 21 Desember 2021	Konsul BAB I,II,III	Perbaikan BAB I,II,III	f
5	Jumat, 07 Januari 2022	Konsultasi BAB I,II,III ,media, kuesioner, SAP	Perbaikan BAB I,II,III, media, kuesioner, media dan SAP	f
6	Selasa, 11 Januari 2022	Konsultasi BAB I,II,III ,media, kuesioner, SAP	Perbaikan BAB I,II,III, media, kuesioner, media dan SAP	f
7	Kamis, 20 Januari 2022	Konsultasi BAB I,II,III ,media, kuesioner, SAP	ACC Proposal	f

8	Kamis, 16 Juni 2022	Konsul BAB IV, V	Perbaikan BAB IV, V	f
9	Rabu, 22 Juni 2022	Konsul BAB IV, V	Perbaikan BAB IV, V	f
10	Jumat, 24 Juni 2022	Konsul BAB IV, V	Perbaikan BAB IV, V	f
11	Senin, 27 Juni 2022	Konsul BAB IV, V	Perbaikan BAB IV, V	f
12	Rabu, 29 Juni 2022	Konsul BAB IV, V	ACC Skripsi	f

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Peneliti : Tri Eka Andryani

Judul : Pengaruh Permainan Edukatif Puzvid (*Puzzle Covid*) Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang Protokol Kesehatan Anak Di SD Negeri 81 Kota Bengkulu

NO	INDIKATOR	PILIHAN JAWABAN				
		5	4	3	2	1
1.	Puzzle sudah memuat materi tentang COVID-19 dan Protokol Kesehatan		✓			
2.	Sajian materi COVID-19 dan Protokol Kesehatan yang diberikan sudah sesuaikan dengan tingkat pemahaman			✓		
3.	Kesesuaian materi sesuai dengan Puzzle		✓			
4.	Keterbacaan bentuk dan ukuran huruf		✓			
5.	Pesan disajikan dengan bahasa yang menarik, mudah dipakai, tidak menimbulkan multi tafsir		✓			
6.	Kalimat kata yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda/atau penggunaan kata kiasan		✓			
7.	Puzzle sudah dapat membantu merangsang kemampuan berfikir responden		✓			
8.	Desain puzzle secara keseluruhan menarik		✓			
9.	Teks dan gambar sudah jelas			✓		
10.	Kesesuaian komposisi warna			✓		
11.	Sistematikan penyajian materi dalam puzzle terurut			✓		
12.	puzzle sudah dapat membantu minat baca peserta		✓			
13.	Penggunaan gambar jelas dan berkualitas baik			✓		
14.	puzzle sudah dapat merangsang kemampuan berfikir responden		✓			
15.	puzzle sudah dapat membantu mendorong dalam memperkaya informasi		✓			
16.	puzzle promosi kesehatan sudah dapat membantu mendorong dalam memperkaya informasi		✓			


17.	Kemudahan penggunaan puzzle			✓		
18.	Penggunaan warna jelas dan berkualitas baik				✓	
Jumlah Skor						
Skor Maksimal						
Persentase						
Kriteria						

Sumber Kutipan: Gani Gustaning (2014)

KESALAHAN, KOMENTAR, DAN SARAN PERBAIKAN

Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	Warna pilih yang cerah. Kyang menarik untuk anak-anak materi update sesuai peraturan dan petunjuk terbau tentang wooding
Komentar	

Bengkulu,2022
Ahli Materi


(.....)

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

PENGARUH PERMAINAN EDUKATIF PUZVID (*PUZZLE COVID*) TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP TENTANG PROTOKOL KESEHATAN ANAK DI SD NEGERI 81 KOTA BENGKULU

Sasaran Penelitian : Siswa SD Negeri 81 Kota Bengkulu
Peneliti : Tri Eka Andryani
Validator :
Jabatan Validator :

PETUNJUK:

1. Lembar ini diisi oleh validator.
2. Lembar ini dimaksud untuk validasi instrumen pengumpulan data, serta mengungkapkan komentar atau saran dari validator.
3. Pemberian nilai dengan cara menuliskan point nilai.
4. Petunjuk penilaian sebagai berikut :

Sangat baik	: 5
Baik	: 4
Cukup Baik	: 3
Kurang Baik	: 2
Tidak Baik	: 1

UJI KELAYAKAN PUZZLE OLEH AHLI MEDIA

Peneliti : Tri Eka Andryani

Judul : Pengaruh Permainan Edukatif Puzvid (*Puzzle Covid*) Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang Protokol Kesehatan Anak Di SD Negeri 81 Kota Bengkulu

A. Penilaian Media

NO	INDIKATOR	PILIHAN JAWABAN				
		5	4	3	2	1
1.	Memperjelas dan mempermudah proses pembelajaran	✓				
2.	Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra	✓				
3.	Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi		✓			
4.	Lebih menarik perhatian		✓			
5.	Meningkatkan pengetahuan		✓			
6.	Kualitas gambar		✓			
7.	Tampilan gambar		✓			
8.	Penggunaan gambar			✓		
9.	Ukuran tulisan		✓			
10.	Bentuk tulisan			✓		
11.	Istilah dan kalimat		✓			
12.	Konsisten		✓			
13.	Ukuran kertas	✓				
14.	Sistematika			✓		
15.	Kejelasan		✓			
16.	Daya Tarik			✓		
17.	Mempermudah bagi penggunanya		✓			
Jumlah Skor						
Skor Maksimal						
Persentase						

Sumber Kutipan: Gani Gustaning (2014)

B. Kesalahan, Komentar dan Saran Perbaikan

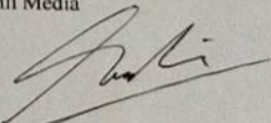
Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
Komentar	
Perbanyak gambar untuk menarik perhatian Anak-anak.	

C. Kesimpulan

Kesimpulan secara umum tentang media penilaian ahli media

Layak untuk diujicobakan	✓
Layak untuk diujicobakan dengan perbaikan	
Tidak layak untuk diujicobakan	

Bengkulu,2022
Ahli Media


(.....Marholim M. Kom.....)

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN
(INFORMED CONSENT)

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :

Alamat :

Umur :

No. Responden : (di isi oleh petugas)*

Menyatakan bersedia menjadi responden dalam penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa prodi DIV Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bengkulu yang bernama Tri Eka Andryani dengan judul “Pengaruh permainan edukatif Puzvid (*Puzzle Covid*) terhadap pengetahuan dan sikap tentang protokol kesehatan anak di SD Negeri 81 Kota Bengkulu”.

Saya memahami penelitian ini dimaksudkan untuk kepentingan peneliti dalam menyelesaikan skripsi dan tidak merugikan saya dalam segi apapun dan jawaban yang saya berikan akan dijaga kerahasiannya. Persetujuan ini saya buat secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan dari manapun. Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan bagaimana semestinya.

Bengkulu, 2020

Responden

(.....)

LEMBAR OBSERVASI

LEMBAR TABEL OBSERVASI PROTOKOL KESEHATAN COVID-19 DI SD NEGERI 81 KOTA BENGKULU

Hari/Tanggal :

NO	RESPONDEN	Mencuci Tangan	Menggunakan Masker	Menjaga Jarak	Menghindari Kerumunan
1	R.1				
2	R.2				
3	R.3				
4	R.4				
5	R.5				
6	R.6				
7	R.7				
8	R.8				
9	R.9				
10	R.10				
11	R.11				
12	R.12				
13	R.13				
14	R.14				
15	R.15				
16	R.16				
17	R.17				
18	R.18				
19	R.19				
20	R.20				
21	R.21				
22	R.22				
23	R.23				
24	R.24				
25	R.25				
26	R.26				
27	R.27				
28	R.28				
29	R.29				
30	R.30				
31	R.31				
32	R.32				
33	R.33				

LEMBAR KUESIONER PENELITIAN
PENGARUH PROMOSI KESEHATAN METODE PERMAINAN EDUKATIF
PUZVID (*PUZZLE COVID*) TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP
TENTANG PROTOKOL KESEHATAN ANAK
DI SD NEGERI 81 KOTA BENGKULU

I. Karakteristik Responden

Petunjuk pengisian : Isilah lembar biodata anda dengan lengkap
Nama :
Jenis Kelamin :
Umur :

II. Pengetahuan

Petunjuk pengisian : Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling tepat

1. Apakah yang dimaksud dengan Covid-19?
 - a. Penyakit yang disebabkan oleh hewan, seperti ayam dan serangga pada tahun 2019
 - b. Penyakit saluran nafas yang disebabkan oleh virus Corona**
 - c. Penyakit yang menyerang pada selaput
2. Salah satu cara/upaya yang diterapkan untuk mencegah penyebaran virus Covid-19 merupakan pengertian dari ?
 - a. Protokol Kesehatan**
 - b. Aturan
 - c. Kewajiban
3. Salah satu protokol kesehatan yang digunakan untuk mencegah penyebaran virus Covid-19 dengan cara.....
 - a. Tidak menggunakan masker
 - b. Mencuci tangan pakai sabun dan air yang mengalir**
 - c. Mengunjungi tempat wisata
4. Bagaimana seseorang bisa tertular Covid-19.....
 - a. Menyentuh barang yang sudah dibersihkan dengan disinfektan
 - b. Terkena percikan air liur penderita Covid-19 ketika batuk dan bersin**
 - c. Mencuci tangan sebelum makan
5. Salah satu cara untuk mencegah virus covid-19 adalah ?
 - a. Berdekatan dengan teman
 - b. Menjaga jarak**
 - c. Tidak menggunakan masker

6. Bagaimana penggunaan masker yang benar?
 - a. Dipakai menutupi mulut saja
 - b. Masker dipakai dengan posisi menutupi hidung dan mulut**
 - c. menggunakan masker kain
7. Dibawah ini yang termasuk cara pencegahan Covid-19 menggunakan bahan masker yang dianjurkan adalah.....
 - a. Masker kain tipis
 - b. Masker 3 fly**
 - c. Masker 1 fly
8. Gejala awal orang terkena Covid-19 adalah....
 - a. Diare
 - b. kejang-kejang
 - c. Demam, batuk, pilek, dan sesak**
9. Yang di maksud dengan mengurangi mobilitas adalah ?
 - a. Mengurangi perpindahan dari satu tempat ke tempat lainnya**
 - b. Bertamasya bersama keluarga
 - c. Berpergian ke luar negeri
10. Salah satu protokol kesehatan yang digunakan untuk mencegah penyebaran virus Covid-19 dengan cara 5M yaitu ?
 - a. Tidak memakai masker di tempat umum
 - b. Tidak mencuci tangan
 - c. Memakai masker 3 fly**

III. Sikap

Petunjuk pengisian : beri tanda (√) pada jawaban menurut anda yang paling tepat.

(SS) : Sangat Setuju

(S) : Setuju

(TS) : Tidak Setuju

(STS) : Sangat Tidak Setuju

NO	PERTANYAAN	SS	S	TS	STS
1	Virus corona dapat menyebabkan penyakit saluran pernafasan				
2.	Mematuhi protokol kesehatan dimasa pandemi merupakan salah satu upaya pencegahan Covid-19				
3.	Mencuci tangan menggunakan sabun dan air mengalir salah satu cara mencegah tertular dari Covid-19				
4.	Menjauhi penderita Covid-19 ketika batuk dan bersin merupakan cara agar terhindar dari Covid-19				
5.	Selama masa pandemi harus menjaga jarak untuk mengurangi penularan Covid-19				
6.	Saya menggunakan masker hanya menutupi mulut saja				
7.	Saya menggunakan masker berbahan tipis				
8.	Demam tinggi suhu di atas 38° bukan termasuk tanda dan gejala Covid-19				
9.	Saya bepergian keluar kota saat situasi pandemi				
10.	Menggunakan masker 3fly lebih baik dari pada menggunakan masker kain				

Modifikasi dari Kemenkes RI (2020)

Modifikasi dari Penelitian (Emy *et all.*,2020)

SATUAN ACARA PENYULUHAN (SAP) PROTOKOL KESEHATAN

Pokok bahasan	: Protokol Kesehatan
Sasaran	: Siswa kelas II dan III SDN 81 Kota Bengkulu
Hari/tanggal	:
Waktu Pertemuan	: 30 menit
Tempat	: SDN 81 Kota Bengkulu
Pemberi materi	: Tri Eka Andryani

Latar Belakang

Pada awal tahun 2020, hampir seluruh belahan dunia, termasuk Indonesia dihebohkan dengan hadirnya virus jenis baru yang dikenal dengan *coronavirus disease 2019* (Covid-19). Virus yang menginfeksi sistem pernapasan ini disebabkan oleh virus *SARSCOV2*, yang ditularkan melalui tetesan air liur atau percikan dari orang yang terinfeksi Covid-19 baik secara langsung maupun tidak langsung, misalnya dengan menyentuh benda yang terkena virus corona dan tidak mencuci tangan. Kasus ini pertama kali ada dan menyerang manusia terjadi di provinsi Wuhan, China (Sulistyorini, Sa'dullah, & Dewi, 2021). *Coronavirus disease 2019* (Covid-19) merupakan jenis penyakit baru yang belum pernah terdeteksi pada manusia sebelumnya. Virus Covid-19 dapat menyebabkan infeksi saluran pernapasan pada manusia, mulai dari flu biasa, seperti pilek, sakit tenggorokan, batuk, demam, dan pneumonia atau sesak napas dapat terjadi secara bertahap hingga penyakit serius seperti *Middle East Respiratory Syndrome (MERS)* dan *Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS)* (Prasetyo *et al.*, 2021).

World Health Organization (WHO) menyatakan pada tanggal 13 Oktober 2021 kasus terkonfirmasi Covid-19 sebanyak 4.232.009 orang positif, 4.069.399 orang sembuh, dan 142.848 orang meninggal karena Covid-19. Menurut data Kemenkes RI pada tanggal 02 Oktober 2021 kasus terkonfirmasi Covid-19 hingga saat ini sebanyak 4.218.142, dengan jumlah 142.115 kasus meninggal, dan sebanyak 4.042.215 kasus sembuh. Dikutip dari (Faslia *et al.*, 2021) pada Selasa, 30 Mar 2021 Satgas mengungkapkan bahwa sebaran kasus Covid-19 pada anak, terbanyak adalah usia SD. Sebagaimana dijelaskan oleh kata juru bicara Satgas Penanganan Covid-19 Prof Wiku Adisasmito, dalam konferensi pers, Selasa (30/3/2021) bahwa jumlah penuliran Covid-19 pada anak sekolah adalah sebagai berikut : (1) 0-2 tahun (PAUD) : 23.934 orang, (2) 3-6 tahun (TK) : 25.219 orang, (3) 7-12 tahun (SD) : 49.962 orang, (4) 13-15 tahun (SMP) : 36.634 orang, (5) 16-18 tahun (SMA) : 45.888 orang. Data tersebut menunjukkan bahwa anak dengan rentan usia antara 7-12 tahun menjadi penderita Covid-19 terbanyak, itu menunjukkan bahwa usia sekolah dasar menjadi penderita Covid-19 terbanyak di Indonesia.

Data Dinas Kesehatan Provinsi Bengkulu pada tanggal 02 Oktober 2021 menunjukkan kasus terkonfirmasi Covid-19 sebanyak 23.034 kasus, yaitu 398 kasus meninggal, dan sebanyak 22.565 kasus sembuh. Kasus terbanyak terkonfirmasi Covid-19 berada pada Kota Bengkulu. Menurut data Dinas Kesehatan Kota Bengkulu pada tanggal 02 Oktober

2021 kasus terkonfirmasi Covid-19 sebanyak 8.854 kasus, 200 kasus meninggal, dan sebanyak 8.619 kasus sembuh. Dengan kasus tertinggi berada di wilayah Kecamatan Gading Cempaka. Wilayah Gading Cempaka terdiri dari tiga puskesmas diantaranya puskesmas Lingkar Barat, Puskesmas Sidomulyo, dan Puskesmas Jalan Gedang. Dengan data terkonfirmasi Covid-19 di Puskesmas Lingkar Barat sebanyak 431 kasus, Puskesmas Sidomulyo sebanyak 407 kasus dan Puskesmas Jalan Gedang sebanyak 355 kasus. Dari data tersebut kasus tertinggi berada di wilayah kerja Puskesmas Lingkar Barat.

Dalam upaya mencegah penyebaran Covid-19 dan agar pandemi Covid-19 cepat berlalu, diperlukan kerjasama masyarakat untuk menegakkan disiplin protokol kesehatan di tengah aktivitas sehari-hari, termasuk anak-anak di era new normal. Terlebih lagi sekarang anak sekolah sudah mulai pembelajaran tatap muka. Sesuai dengan SKB Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran pada tahun ajaran 2020/2021 di masa pandemi *corona virus Dases 2019* (Kementrian Kesehatan Republik Indonesia, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran tatap muka dapat dilakukan di wilayah zona hijau dengan ketentuan setelah memenuhi semua daftar periksa dan terasa siap, serta adanya persetujuan dari pemerintah daerah dan orang tua siswa.

Istilah new normal sendiri merupakan masa penyesuaian hidup baru dalam menghadapi Covid-19 dengan kondisi berbeda, yakni penerapan disiplin protokol kesehatan (Sulistiyorini, Sa'dullah, & dewi, 2021). Hal ini sejalan dengan yang dikatakan (Buana, 2020) bahwa protokol kesehatan wajib diterapkan selama masa pandemi. Sesuai dengan Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 6 tahun 2020 tentang peningkatan disiplin dan penegakan hukum protokol kesehatan dalam pencegahan dan pengendalian *corona virus disease 2019*.

A. Tujuan

1. Tujuan Instruksional Umum

Setelah dilaksanakan penyuluhan kesehatan diharapkan siswa dapat menerapkan protokol kesehatan.

2. Tujuan Instruksional Khusus

Setelah mengikuti penyuluhan tentang protokol kesehatan diharapkan siswa dapat menyebutkan:

- a. Menjelaskan pengertian covid-19
- b. Menjelaskan pengertian Protokol Kesehatan
- c. Menjelaskan cara penularan Covid-19
- d. Menjelaskan Gejala Covid-19
- e. Menjelaskan tentang 5 M

A. Metode

Permainan Edukatif

B. Kegiatan

No.	Kegiatan Penyuluhan	Kegiatan Penyuluh	Kegiatan Peserta
1.	Membuka pengajaran (5 menit)	Memperkenalkan diri dan membuka penyuluhan	Duduk dan mendengarkan
2.	Penyajian materi (15 menit)	Permainan Edukatif dengan Puzzle	Bermain
3.	Menutup pengajaran (10 menit)	Tanya jawab, evaluasi dan menutup penyuluhan	Aktif bertanya, mengikuti arahan untuk evaluasi

C. Media Penyuluhan : *Puzvid (Puzzle Covid-19)*

D. Materi Penyuluhan : Terlampir

E. Kriteria Evaluasi :

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian covid-19
2. Siswa dapat menjelaskan pengertian Protokol Kesehatan
3. Siswa dapat menjelaskan cara penularan Covid-19
4. Siswa dapat menjelaskan Gejala Covid-19
5. Siswa dapat menjelaskan tentang 5 M

Keterangan :

Nilai 70-100 : Penyuluhan berhasil

Nilai 50-60 : Mengulang hal-hal penting yang kurang dipahami

Nilai <50 : Penyuluhan tidak berhasil

F. Materi

PROTOKOL KESEHATAN

K. Corona Virus (Covid-19)

Coronavirus merupakan keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit pada manusia dan hewan. Pada manusia biasanya menyebabkan penyakit infeksi saluran pernapasan, mulai flu biasa hingga penyakit yang serius seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan Sindrom Pernafasan Akut Berat/ *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS). *Coronavirus* jenis baru yang ditemukan pada manusia sejak kejadian luar biasa muncul di Wuhan Cina, pada Desember 2019, kemudian diberi nama *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARS-COV2), dan menyebabkan *penyakit Coronavirus Disease-2019 (Covid-19)*. Covid-19 disebabkan oleh SARS-

COV2 yang termasuk dalam keluarga besar *coronavirus* yang sama dengan penyebab SARS pada tahun 2003, hanya berbeda jenis virusnya. Gejalanya mirip dengan SARS, namun angka kematian SARS (9,6%) lebih tinggi dibanding Covid-19 (kurang dari 5%), walaupun jumlah kasus Covid-19 jauh lebih banyak dibanding SARS. Covid-19 juga memiliki penyebaran yang lebih luas dan cepat ke beberapa negara dibanding SARS (Kementerian Kesehatan RI, 2019).

L. Pengertian Protokol Kesehatan

Protokol kesehatan merupakan salah satu cara atau upaya yang perlu diterapkan untuk mencegah penyebaran kasus infeksi *Coronavirus* (Faura, 2020).

M. Cara Penularan Covid-19

Berdasarkan studi epidemiologi dan virologi saat ini membuktikan bahwa Covid-19 utamanya ditularkan dari orang yang bergejala (simptomatik) ke orang lain yang berada jarak dekat melalui droplet. Droplet merupakan partikel berisi air dengan diameter >5-10 µm. Penularan droplet terjadi ketika seseorang berada pada jarak dekat (dalam 1 meter) dengan seseorang yang memiliki gejala pernapasan (misalnya, batuk atau bersin) sehingga droplet berisiko mengenai mukosa (mulut dan hidung) atau konjungtiva (mata). Penularan juga dapat terjadi melalui benda dan permukaan yang terkontaminasi droplet di sekitar orang yang terinfeksi. Oleh karena itu, penularan virus Covid-19 dapat terjadi melalui kontak langsung dengan orang yang terinfeksi dan kontak tidak langsung dengan permukaan atau benda yang digunakan pada orang yang terinfeksi (misalnya, stetoskop atau termometer).

N. Gejala Covid-19

Secara umum pasien menunjukkan gejala gangguan sistem pernapasan yang ringan dan demam. Rerata waktu inkubasi Virus Corona adalah 5 hingga 6 hari, dengan catatan periode inkubasi bisa berbeda pada tiap individu dengan rentang satu hingga 14 hari dari infeksi. Gejala yang paling umum ditemukan adalah demam dan batuk tidak berdahak. Hampir 90% kasus menunjukkan gejala demam dan 67% menunjukkan gejala batuk tidak berdahak. Kemudian disusul dengan 40% pasien mengeluhkan gejala fatigue (tidak enak badan/pegal-pegal) dan 33% pasien melaporkan adanya batuk berdahak. Dari seluruh gejala, hanya 18,6% pasien yang melaporkan adanya gejala kesulitan bernapas (dyspnea). Banyak dari gejala yang dilaporkan oleh pasien Covid-19 hampir serupa dengan gejala flu. Namun, pasien Covid-19 jarang mengeluhkan adanya gejala hidung tersumbat atau pilek dibandingkan dengan flu pada umumnya.

O. Protokol Kesehatan 5 M

5M ada untuk mendukung 3M, 5M pun dilakukan untuk membantu mencegah pencegahan penularan dan penyebaran virus corona di lingkungan masyarakat.

f. Memakai masker

Untuk melindungi diri sendiri dan melindungi orang lain, dengan masker berbahan 3 fly yang dianjurkan. Dan dipakai dengan posisi menutupi hidung, mulut dan dagu secara sempurna.

- g. Mencuci tangan menggunakan sabun dan air mengalir
Virus mati dengan sabun dan air mengalir. Lakukan 6 langkah cuci tangan dengan baik dan benar.
- h. Menjaga jarak
Menjaga jarak minimal 1 meter jika menggunakan masker dan 2-6 meter jika tidak menggunakan masker. Droplet yang keluar saat kita batuk, jika tanpa masker bisa meluncur sampai 2 meter. Saat berbicara tanpa masker, aerosol (uap air) bisa meluncur sejauh 2 meter. Saat bersin tanpa masker, droplet bisa meluncur sejauh 6 meter. Dengan menjaga jarak kita bias mengurangi risiko tertular/menularkan.
- i. Menjauhi Kerumunan
Menjauhi kerumunan pada saat berada diluar rumah. Semakin banyak dan sering bertemu orang, maka kemungkinan terinfeksi corona bisa semakin tinggi.
- j. Mengurangi Mobilitas
Mengurangi perpindahan dari satu tempat ke tempat lainnya. Jika tidak ada keperluan yang mendesak, tetapkanlah berada dirumah. Meski sehat dan tidak ada gejala penyakit, belum tentu pada saat pulang kerumah dengan keadaan yang masih sama. Virus corona bisa cepat menyebar dan menginfeksi seseorang dengan cepat.

Panduan Permainan

1. Siswa dibagi menjadi menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 orang.
2. Lepaskan kepingan-kepingan *puzzle* dari tempatnya.
3. Acak kepingan-kepingan *puzzle* tersebut.
4. Mintalah siswa menyusun kembali kepingan *puzzle* tersebut.
5. Beri tantangan pada siswa untuk menyusun kepingan *puzzle* dengan cepat menggunakan hitungan 1-10 per *puzzle*.
6. Kelompok yang pertama menyelesaikan susunan *puzzle* tersebut akan diminta untuk menjelaskan isi dari *puzzle* tersebut, jika benar akan diberikan reward.

UPAYA PENCEGAHAN COVID-19 DENGAN PROTOKOL KESEHATAN



1. MENCUCI TANGAN MENGGUNAKAN SABUN & AIR MENGALIR

- * MENCUCI TANGAN 6 LANGKAH
- * MENCUCI TANGAN SEBELUM MAKAN
- * MENCUCI TANGAN SESUDAH BATAK DAN BERSIN



2. MENGGUNAKAN MASKER

- * MENGGUNAKAN MASKER 3FLY
- * MENGGUNAKAN MASKER DI DALAM KELAS DAN LINGKUNGAN SEKOLAH
- * MENUTUPI MULUT DAN HIDUNG

5 M



3. MENJAGA JARAK

- * TIDAK BERSALAMAN
- * MENJAGA JARAK MINIMAL 1 METER



4. MENJAUHI KERUMUNAN

- * TIDAK BERKUMPUL
- * TIDAK MENGHADIRI PESTA
- * MENJAUHI TEMPAT KERAMAIAAN



5. MENGURANGI MOBILITAS / PERPINDAHAN DARI SATU TEMPAT KE TEMPAT LAIN

- * TETAP DI DALAM RUMAH/ TIDAK KELUAR RUMAH JIKA ADA KEPERLUAN MENDESAK
- * TIDAK BERJALAN-JALAN KE LUAR KOTA

Cara Penularan & Gejala Covid-19

Covid-19 merupakan penyakit saluran pernapasan yang di
sebabkan oleh virus corona

CARA PENULARAN

Seseorang dapat tertular Covid-19 bila terkena
percikan Droplet (air liur) seorang penderita
covid-19



GEJALA COVID-19



Demam tinggi
di atas 38° Celcius



Batuk



Pilek



Sesak

PRE TEST



INTERVENSI



POST TEST

