

SKRIPSI

**PENGARUH PEMBERIAN GAME CARI KATA TERHADAP
PENGETAHUAN DAN SIKAP TENTANG PHBS PADA
TATANAN SEKOLAH BAGI SISWA/ SEKOLAH
DASAR 66 KOTA BENGKULU TAHUN 2022**



DISUSUN OLEH :

**MITA DWI A
NIM : P05170018072**

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

HALAMAN JUDUL

**PENGARUH PEMBERIAN GAME CARI KATA TERHADAP
PENGETAHUAN DAN SIKAP TENTANG PHBS PADA
TATANAN SEKOLAH BAGI SISWA/ SEKOLAH
DASAR 66 KOTA BENGKULU TAHUN 2022**

Skripsi ini Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sains Terapan Promosi Kesehatan (S.Tr.Kes)



Disusun Oleh :

**Mita Dwi A
NIM: P05170018072**

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

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH PEMBERIAN GAME CARI KATA TERHADAP PENGETAHUAN DAN
SIKAP TENTANG PHBS PADA TATANAN SEKOLAH BAGI SISWA/ I SEKOLAH
DASAR 66 KOTA BENGKULU TAHUN 2022**

Dipersiapkan dan Dipersembahkan Oleh:

MITA DWI A
NIM. P05170018072

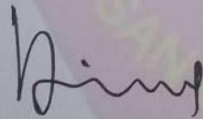
Skripsi ini Telah Diperiksa dan Disetujui
Untuk Dipertahankan di Hadapan Tim Penguji
Program Studi Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan
Poltekkes Kemenkes Bengkulu

Pada Tanggal 27 Juli 2022

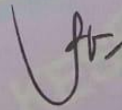
Mengetahui
Pembimbing Skripsi

Pembimbing 1

Pembimbing 2



Dino Sumarsono, SKM., MPH
NIP. 197303051997021002



Lisma Ningsih, SKM., MKM
NIP. 197410091999032004

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI
PENGARUH PEMBERIAN GAME CARI KATA TERHADAP PENGETAHUAN DAN
SIKAP TENTANG PHBS PADA TATANAN SEKOLAH BAGI SISWA/I SEKOLAH
DASAR 66 KOTA BENGKULU TAHUN 2022

Disusun Oleh:

MITA DWI A
NIM : P05170018072

Telah diujikan di depan Penguji Skripsi
Program Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan
Kesehatan Kemenkes Bengkulu
Pada Tanggal 09 Agustus 2022, dan dinyatakan

LULUS

Ketua Penguji



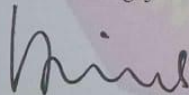
Dr. Darwis, S.Kp., M. Kes
NIP. 196301031983121002

Penguji I



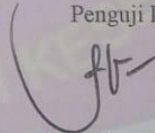
Rini Patroni, SST., M. Kes
NIP. 197705052005012001

Penguji II



Dino Sumaryono, SKM., MPH
NIP. 197303051997021002

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 Lazora Marsofely, SST., M. Kes
NIP. 198203202002122001

iii

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mita Dwi A
NIM : P05170018072
Judul Skripsi : Pengaruh Pemberian Game Cari Kata Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang PHBS Pada Tatanan Sekolah Bagi Siswa/I Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu Tahun 2022

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penelitian ini adalah betul-betul karya saya dan bukan hasil penjiplakan dari karya orang lain. Demikian pernyataan ini dan apabila dikemudian hari terbukti dalam penelitian ada unsur penjiplakan, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Apabila dikemudian hari ditemukan bukti adanya pemalsuan data, saya akan bersedia menerima sanksi yang telah ditentukan.

Bengkulu, 09 Agustus 2022

Yang menyatakan



(Mita Dwi A)

BIODATA



A. Biodata Diri

1. Nama : Mita Dwi A
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Tempat, Tanggal Lahir : Kelumpang Jaya, 05 Desember 2000
4. Kebangsaan : Indonesia
5. Status : Belum menikah
6. Tinggi, Berat Badan : 160 cm, 57 kg
7. Agama : Islam
8. Alamat : Dusun I RT 002
Desa Kelumpang Jaya Kecamatan Nibung,
Kabupaten Musi Rawas Utara
9. No. Handphone : 082281724253
10. Email : mitadwi19418@gmail.com
11. Institusi : Politeknik Kesehatan Kementerian
Kesehatan Bengkulu
12. Jurusan : Promosi Kesehatan
13. Prodi : Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan
14. Jumlah Saudara : 2
15. Nama Orang Tua :
 - 1) Ayah : Apri Zarudin
 - 2) Ibu : Ai Setiawati

B. Riwayat Pendidikan

1. SD : SDN Purwara V Nibung
2. SMP : SMP Al-Ikhlas Kota Lubuklinggau
3. SMA : SMA Negeri Tugumulyo

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 :

1. Yang uama dari segalanya, sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Atas karunia serta kemudahan yang berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW.
2. Kedua orang tua saya, Ayah dan Ibu tercinta. Sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih kupersembahkan karya kecil ini kepada Ayah (Apri Zarudin) dan Ibu (Ai Setiawati), terimakasih telah menyebut namaku dalam doa setiap sujud kalian. Ayah, Ibu sebentar lagi anakmu ini akan wisuda jangan berhenti mendoakanku dan semoga Insyaa Allahaku bisa membahagiakan dan mewujudkan cita-cita yang Ayah, Ibu inginkan aamiin.
3. Terimakasih kepada adek (Abdul Hadi Rohmadin) terimakasih telah menjadi bagian dari semangatku demi menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Reka Lagora Marsofely, selaku Ketua Jurusan Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bengkulu.
5. Terimakasih kepada Pembimbing skripsi terbaikku (Bapak Dino dan Ibu Lisma) serta dosen dan staf jurusan Promosi Kesehatan terimakasih untuk ilmunya selama ini.
6. Terimakasih kepada ketua dewan penguji dan penguji 1 (Bapak Darwis dan Ibu Rini)
7. Terimakasih Kepada Bunda Wisuda Andeka Marleni, SST., M.Kes sebagai Pembimbing Akademik yang telah banyak membantu dalam masa perkuliahan
8. Teman terbaikku Suci Saparini, Vina Vaulina, Dian Aditya Ningrum dan Veni Lestari, Kharunnisa, dan Liza Evia Terimakasih untuk semangat yang selalu kalian berikan padaku demi segera menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih banyak telah menjadi bagian 4 tahunku hingga menyelesaikan perkuliahan ini. Dan terimakasih kepada Kakak asuh sekaligus kakak sepupu Devi Ulva Rohima yang mensupport dan menjadi keluarga selama empat tahun berada di kampus tercinta
9. Teman-teman jurusan promosi kesehatan angkatan 2018. Terimakasih banyak untuk bantuan dan kerja samanya selama ini, sukses untuk kita semua.
10. Terima kasih kepada Kampusku dan Almamater tercinta Poltekkes Kemenkes Bengkulu yang menjadi tempat menimba ilmu setinggi-tingginya.

ABSTRAK

Proporsi konsumsi buah dan sayur dari 5 porsi pada penduduk umur ≥ 5 tahun di Indonesia rata-rata 95,5% dengan Provinsi terendah Papua Barat dan tertinggi Kalsel. Data prevalensi merokok umur 10-18 tahun 2013-2018 diperoleh tahun 2013 7,2%, tahun 2016 mengalami kenaikan sebanyak 8,8% serta pada tahun 2018 sebanyak 9,1%. Sedangkan target RPJMN 2019 adalah 5,4%. Data perilaku buang air di jamban tahun 2018 pada penduduk umur ≥ 10 dengan rata-rata 88,2% dengan Provinsi terendah Papua 55,8% dan tertinggi di Provinsi DKI Jakarta 97,6%. Di Indonesia prevalensi perilaku cuci tangan pakai sabun ≥ 10 tahun rata-rata hanya 49,8% sedangkan di Provinsi Bengkulu masih menunjukkan nilai yang rendah dalam perilaku cuci tangan pakai sabun dengan persentase sebesar 40%. Data aktivitas fisik kurang dari 150 per minggu pada penduduk umur ≥ 10 tahun di Indonesia rata-rata 47,8% dan di Provinsi Bengkulu melakukan aktivitas fisik dengan persentase 33,3. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pemberian game cari kata terhadap pengetahuan dan sikap tentang PHBS pada tatanan sekolah bagi siswa/i sekolah dasar 66 Kota Bengkulu.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Pre Eksperimental One Group Pre test dan Post test design*. Sampel pada penelitian ini adalah siswa/i kelas V Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu yang berjumlah 30 orang dengan teknik purposive sampling. Analisis data menggunakan uji wilcoxon.

Hasil penelitian diperoleh rerata pengetahuan sebelum (5,57) dan sesudah (8,67), sedangkan rerata sikap sebelum (26,27) dan sesudah (37,27). Hasil berdistribusi tidak normal uji *wilcoxon* diperoleh $p\ value = 0,000 \leq 0,05$ yang menunjukkan ada pengaruh pemberian game cari kata terhadap pengetahuan dan sikap tentang PHBS pada tatanan sekolah bagi siswa/i sekolah dasar 66 Kota Bengkulu.

Diharapkan penelitian menggunakan media *game* cari kaa ini bisa dijadikan alternatif media pembelajaran pihak Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu agar dapat membantu siswa mengembangkan potensi dan nilai semangat yang baik dalam meningkatkan hasil belajar.

Kunci : Game Cari Kata, PHBS, Pengetahuan, Sikap.

ABSTRACT

The proportion of fruit and vegetable consumption of 5 servings in the population aged 5 years in Indonesia is on average 95.5% with the lowest province being West Papua and the highest being South Kalimantan. Data on the prevalence of smoking aged 10-18 in 2013-2018 was obtained in 2013 at 7.2%, in 2016 an increase of 8.8% and in 2018 as much as 9.1%. Meanwhile, the 2019 RPJMN target is 5.4%. Data on the behavior of urinating in latrines in 2018 for residents aged 10 with an average of 88.2% with the lowest Province being Papua 55.8% and the highest being in the Province of DKI Jakarta 97.6%. In Indonesia, the prevalence of hand washing behavior with soap 10 years is only 49.8% on average, while in Bengkulu Province it still shows a low value in hand washing behavior with soap with a percentage of 40%. Physical activity data is less than 150 per week in the population aged 10 years in Indonesia an average of 47.8% and in Bengkulu Province doing physical activity with a percentage of 33.3. The type of research used is Pre-Experimental One Group Pre-test and Post-test design. The purpose of this study was to determine the effect of giving word search games on knowledge and attitudes about PHBS in the school setting for students of 66 elementary schools in Bengkulu City.

The sample in this study were students of class V Elementary School 66 Bengkulu City, totaling 30 people with purposive sampling technique. Data analysis using Wilcoxon test.

The results of the study obtained the average knowledge before (5.57) and after (8.67), while the average attitude before (26.27) and after (37.27). The results of the abnormal distribution of the Wilcoxon test obtained p value = 0.000 0.05 which showed that there was an effect of giving word search games on knowledge and attitudes about PHBS in school settings for elementary school students 66 Bengkulu City.

It is hoped that this research using the search kaa game media can be used as an alternative learning media for the Bengkulu City 66 Elementary School in order to help students develop their potential and good spirit values in improving learning outcomes.

Keyword : Word Search Game, PHBS, Knowledge, Attitude.

MOTTO

"Orang lain sering meremehkan kemampuan kita. Tidak perlu bimbang apalagi tersinggung.

Yang penting kita tetap yakin dan tidak meremehkan diri sendiri."

Jefri Al Buchori

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya ucapkan Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat, nikmat sehat, ilmu dan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul “Pengaruh Pemberian Game Cari Kata Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang PHBS Pada Tatanan Sekolah Bagi Siswa/I Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu Tahun 2022” Dalam penyusunan skripsi ini saya mendapatkan bimbingan dan bantuan baik materi maupun nasehat dari berbagai pihak sehingga saya dapat menyelesaikan proposal skripsi ini tepat pada waktunya. Oleh karena itu saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Eliana, SKM., MPH selaku Direktur Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Bengkulu.
2. Ibu Reka Lagora Marsofely, SST., M. Kes selaku Ketua Jurusan Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bengkulu.
3. Bapak Dino Sumaryono, SKM., MPH selaku pembimbing I, dalam penyusunan skripsi ini yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, dan masukan sehingga skripsi dapat terselesaikan dengan baik.
4. Ibu Lisma Ningsih, SKM., MKM selaku pembimbing II, dalam penyusunan skripsi ini yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan masukan sehingga skripsi dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak Dr. Darwis, S.Kp., M.Kes selaku ketua dewan penguji, dalam penyusunan skripsi ini yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan masukan sehingga skripsi dapat terselesaikan dengan baik.
6. Ibu Rini Patroni, SST., M.Kes selaku penguji I, dalam penyusunan skripsi ini yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan masukan sehingga skripsi dapat terselesaikan dengan baik.
7. Seluruh dosen dan staf jurusan Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bengkulu.
8. Orang tua, keluarga tercinta yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi kepada penulis dan seluruh teman-teman DIV Promosi Kesehatan yang sudah berjuang bersama hingga hari ini.

Saya menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kekeliruan dan kekhilafan baik dari segi penulisan maupun penyusunan, oleh karena itu saya mengharapkan saran dan bimbingan dari berbagai pihak.

Bengkulu, 09 Agustus 2022

Mita Dwi A

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN	iii
BIODATA	iError! Bookmark not defined.
PERSEMBAHAN	Error! Bookmark not defined.v
ABSTRAK	v
ABSTRACT	viError! Bookmark not defined.
MOTTO	xiii
KATA PENGANTAR	iError! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR TABEL	Error! Bookmark not defined.i
DAFTAR BAGAN	Error! Bookmark not defined.i
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Keaslian Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. PHBS	7
B. Pengetahuan	11
C. Sikap (<i>attitude</i>).....	13
D. Anak Sekolah	15
E. Media Game Cari Kata	16
F. Teori Laswell Model	18
G. Kerangka Teori	19
H. Hipotesis	19
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	20
B. Kerangka Konsep	20
C. Definisi Operasional.....	20
D. Populasi dan Sampel	22
E. Lokasi dan Waktu Penelitian	23
F. Instrumen dan Bahan Penelitian	23
G. Teknik Pengumpulan Data	23

H. Teknik Pengolahan Data.....	24
I. Analisis Data.....	24
J. Alur Penelitian	25
K. Etika Penelitian	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	23
1. Pelaksanaan Penelitian.....	24
2. Hasil Penelitian.....	24
B. Pembahasan	325
C. Keterbatasan Penelitian	26
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	40
B. Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian	5
Tabel 3.1 Definisi Operasional	20
Tabel 4.1 Tabel Karakteristik Responden	30
Tabel 4.2 Rerata Pengetahuan Sebelum Dan Sesudah Diberikan Game Cari Kata	31
Tabel 4.3 Distribusi Persentase Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Diberikan Game Cari Kata	32
Tabel 4.4 Rerata Sikap Sebelum dan Sesudah Diberikan Media Game Cari Kata	32
Tabel 4.5 Distribusi Persentase Sikap Sebelum dan Sesudah Diberikan Game Cari Kata	33
Tabel 4.6 Pengaruh Pemberian Game Cari Kata Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang PHBS Pada Tatanan Sekolah Bagi Siswa/I Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu.	34

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Teori Laswell Model	19
Bagan 3.1 Desain Penelitian.....	20
Bagan 3.2 Kerangka Konsep	20
Bagan 3.3 Alur Penelitian	25

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Organisasi Penelitian
Lampiran 2	: Jadwal Kegiatan Penelitian
Lampiran 3	: Lembar Persetujuan Menjadi Responden
Lampiran 4	: Lembar Kuesioner
Lampiran 5	: Etical Clearence
Lampiran 6	: Lembar Bimbingan
Lampiran 7	: Uji Kelayakan Media
Lampiran 8	: Uji Kelayakan Materi
Lampiran 9	: Dokumentasi
Lampiran 10	: Desain Game Cari Kata
Lampiran 11	: Surat Izin Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu misi dalam upaya meningkatkan derajat kesehatan masyarakat di Indonesia adalah dengan menggerakkan dan memberdayakan masyarakat untuk ber Perilaku Hidup Bersih dan Sehat. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) merupakan suatu langkah untuk yang harus dilakukan untuk mencapai derajat kesehatan masyarakat yang optimal pada setiap pribadi dan masyarakat yaitu dengan kesadaran untuk menolong dirinya sendiri dalam bidang kesehatan. Walaupun senantiasa dalam keadaan sehat, namun penting bagi kita untuk selalu mengupayakan perilaku hidup bersih dan sehat. (Kemenkes RI, 2018). Dalam tatanan wilayah sekolah, PHBS berada di bawah kewenangan tanggung jawab UKS (Usaha Kesehatan Sekolah).UKS bertanggung jawab pada upaya peningkatan (*promotif*), pencegahan (*preventif*), pengobatan (*kuratif*), dan pemulihan (*rehabilitative*) kesehatan peserta didik pada khususnya dan warga sekolah pada umumnya. PHBS merupakan bagian dari upaya peningkatan (*promotif*) kesehatan dan pencegahan (*preventif*) penyakit. (Kebudayaan, 2019)

Proporsi konsumsi buah dan sayur dari 5 porsi pada penduduk umur ≥ 5 tahun di Indonesia rata-rata 95,5% dengan Provinsi terendah Papua Barat dan tertinggi Kalsel. Data prevalensi merokok umur 10-18 tahun 2013-2018 diperoleh tahun 2013 7,2%, tahun 2016 mengalami kenaikan sebanyak 8,8% serta pada tahun 2018 sebanyak 9,1%. Sedangkan target RPJMN 2019 adalah 5,4%. Data perilaku buang air di jamban tahun 2018 pada penduduk umur ≥ 10 dengan rata-rata 88,2% dengan Provinsi terendah Papua 55,8% dan tertinggi di Provinsi DKI Jakarta 97,6%. Di Indonesia prevalensi perilaku cuci tangan pakai sabun ≥ 10 tahun rata-rata hanya 49,8% sedangkan di Provinsi Bengkulu masih menunjukkan nilai yang yang rendah dalam perilaku cuci tangan pakai sabun dengan persentase sebesar 40%. Data aktivitas fisik kurang dari 150 per minggu pada penduduk umur ≥ 10 tahun di Indonesia rata-rata 47,8% dan di Provinsi Bengkulu melakukan aktivitas fisik dengan persentase 33,3. Hal ini menunjukkan dari beberapa indikator PHBS diatas bahwa masih rendahnya perilaku CTPS, Aktivitas fisik dan tingginya perilaku merokok menjadi masalah besar di Indonesia. Selanjutnya, dalam Rencana Strategis (Renstra), Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (Kemenkes RI) tahun 2015-2019

menetapkan target PHBS adalah sebesar 80%. Target ini mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya. (Riskasdas, 2018).

Data PHBS Dinkes kota Bengkulu menerangkan bahwa setidaknya dalam sembilan kecamatan, wilayah kerja Puskesmas Telaga Dewa mendapat skor terendah yang yaitu dengan skor cuci tangan 22,47%, jamban 2,50%, jentik nyamuk 47,5%, aktivitas fisik 43,1%. Data ini masih jauh dari target pemerintah yang mesti dicapai pada tahun 2019 dengan presentase 80% (Dinkes Kota Bengkulu, 2019).

Masalah kesehatan anak biasanya muncul pada usia sekolah yang berkaitan dengan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS), antara lain: obesitas, kurus, cacangan, stunting, kurang makan buah dan sayur, tidak mengkonsumsi sarapan atau sarapan dengan mutu rendah, tidak menggosok gigi minimal dua kali sehari, makan makanan yang berpenyedap rasa, tidak mencuci tangan dengan sabun dan tidak buang air besar di jamban (Kemenkes RI, 2017).

Penyebaran penyakit pada anak usia sekolah di Indonesia masih tinggi yang menjadi penyebab terganggunya prestasi belajar siswa. Dengan menerapkan PHBS kepada peserta didik, mereka akan memiliki pengetahuan, kemandirian dan sikap untuk mencegah penyakit, memperhatikan kesehatan pribadinya dan berpartisipasi dalam menciptakan lingkungan yang sehat (Aswadi *et al.*, 2017)

Dampak lain dari tidak dilaksanakannya PHBS antara lain suasana belajar yang kurang kondusif akibat lingkungan sekolah yang kotor, menurunnya semangat dan hasil belajar mengajar di sekolah, serta buruknya citra sekolah di mata masyarakat. Melalui penerapan PHBS di sekolah siswa, guru dan masyarakat lingkungan sekolah akan membentuk kemampuan dan kemandirian siswa untuk mencegah penyakit, meningkatkan kesehatan, dan berperan aktif dalam pencegahan penyakit, menciptakan lingkungan sekolah yang sehat. (Husada, 2019)

Pengetahuan siswa tentang perilaku hidup sehat sangatlah penting, karena pengetahuan siswa yang tinggi terhadap perilaku hidup sehat akan menjadi pendorong timbulnya usaha sadar siswa untuk menjaga dan meningkatkan kesehatannya melalui perilaku hidup sehat, menurut Sunaryo yang dikutip Sumiyati Asra (2008: 18) pengetahuan merupakan domain terpenting bagi terbentuknya tindakan seseorang. Perilaku yang didasari pengetahuan akan lebih langgeng daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan (Widyantoro, 2019).

Menurut Ristekdikti, (2019) media adalah sarana untuk menyampaikan informasi atau pesan dari perantara sumber pesan ke penerima pesan. Media dapat

juga diartikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pemberi informasi kepada khalayak. Saat ini terdapat berbagai macam metode dan media komunikasi untuk menyampaikan pesan. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media permainan ludo dengan metode belajar sambil bermain. Dalam penelitian sebelumnya permainan papan ini telah banyak digunakan untuk meningkatkan pengetahuan anak.

Cari kata adalah permainan sejenis teka-teki yang terdiri dari rangkaian kata yang telah diacak, kata-kata tersebut dapat dieja *vertikal*, *horizontal* maupun *diagonal*. Aturan dalam permainan cari kata, para pemain harus mencari kata yang spesifik guna mencocokkan dengan kata yang tersedia. Permainan ini membutuhkan kemampuan otak untuk melihat kata-kata yang tersembunyi di belakang gambar atau huruf. (Saidah, 2015).

Berdasarkan uraian dan data di atas maka penulis tertarik untuk membahas PHBS pada anak sekolah dasar untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang PHBS pada anak sekolah dasar. Maka peneliti mengangkat topik "Pengaruh Pemberian Media game Cari Kata Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang PHBS pada Tatanan Sekolah Bagi Siswa Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu Tahun 2022"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas masih rendahnya capaian PHBS di kota Bengkulu dari capaian pemerintah yang mesti dicapai pada tahun 2019. Berdasarkan uraian tersebut maka rumusan masalahnya adalah apakah ada pengaruh pemberian media game cari kata terhadap pengetahuan dan sikap tentang phbs pada tatanan sekolah bagi siswa sekolah dasar 66 Kota Bengkulu Tahun 2022.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian game cari kata terhadap pengetahuan dan sikap tentang phbs pada tatanan sekolah bagi siswa/i sekolah dasar 66 Kota Bengkulu Tahun 2022.

2. Tujuan Khusus

- a. Diketahui karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dan umur di Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu.
- b. Diketahui gambaran penerapan PHBS mengkonsumsi jajanan sehat di Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu

- c. Diketahui gambaran penerapan PHBS cuci tangan dengan air bersih dan sabun di Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu
- d. Diketahui gambaran penerapan PHBS membuang sampah pada tempatnya di Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu
- e. Diketahui rerata pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan edukasi kesehatan dengan media game cari kata.
- f. Diketahui rerata sikap remaja sebelum dan sesudah diberikan edukasi kesehatan dengan media game cari kata.
- g. Diketahui perbedaan rerata pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah edukasi kesehatan dengan media game cari kata.

D. Manfaat Penelitian

1. Pelayanan Kesehatan

Sebagai masukan serta tambahan informasi bagi puskesmas mengenai Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di Sekolah dalam memberikan edukasi melalui media game cari kata.

2. Institusi Pendidikan

Sekolah dapat menggunakan media game cari kata sebagai media pembelajaran terkait Perilaku Hidup Bersih dan Sehat PHBS di sekolah.

3. Peneliti Lain

Dapat menjadi masukan dan referensi peneliti lainnya dalam melakukan penelitian tentang media edukasi melalui game cari kata terhadap pengetahuan dan sikap tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di sekolah dasar.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No	Nama Peneliti	Judul	Metode	Hasil	Perbedaan	Persamaan
1	(Prasetyanti and Yanuaringsih, 2019)	Pengaruh media permainan word search puzzle terhadap perbendaharaan kosa kata ilmiah dan istilah biologi siswa kelas VIII MTS al-khairiyah kota Jambi	<i>Pre Experimental</i> jenis <i>Pretest</i> dan <i>Post Test</i>	Perkembangan siswa mencapai kriteria indikator pemahaman konsep yang telah ditentukan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, hal ini dapat diperoleh dari skor masing-masing indikator pada setiap siklusnya yang mengalami peningkatan	Metode penelitian, dengan desain peneitian pra <i>experiment</i> , teknik sampling populasi dan sampel	Variabel Independen
2	{Formatting Citation }	Pengaruh promosi kesehatan terhadap pengetahuan dan sikap tentang perilaku hidup bersih dan sehat kelas IV dan V sekolah dasar	<i>Pre Experimental One Group Pre-Post Test</i>	Hasil uji statistic menyatakan bahwa pengetahuan PHBS responden sebelum perlakuan yaitu kategori cukup, setelah perlakuan pengetahuan responden kategori baik. Sebelum perlakuan sikap PHBS responden yaitu kategori baik, setelah perlakuan sikap responden meningkat kategori baik.	Variable dependen, Waktu, tempat, judul,	Variabel Independen, Variabel Dependen
3.	(Husada, 2019)	Hubungan perilaku hidup bersih dan sehat (phbs) dengan kesehatan lingkungan di	Pendekatan <i>Cross Sectional</i> dengan Teknik <i>total</i>	Hasil uji statistik Spearman Rank (Rho) sehingga ada hubungan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) dengan	Metode penelitian, teknik total sampling, waktu,	Variabel Independen, Variabel Dependen

		sdn no.065013 medan selayang tahun 2019	<i>sampling</i>	kesehatan lingkungan di SDN No.065013 Medan Selayang	populasi dan sampel	
4.	(Shafredy, 2020)	Pengaruh promosi kesehatan melalui media permainan bobolus terhadap pengetahuan phbs di lingkungan sekolah	Desain studi naratif deskriptif dengan pendekatan <i>literature</i> <i>review</i> .	Promosi kesehatan melalui media permainan ludo tentang PHBS di sekolah dapat memberikan peningkatan pengetahuan anak sekolah dasar tentang PHBS apabila d disesuaikan dengan karakteristik anak, mulai dari bahasa, media gambar dan sikap komunikator	Metode Penelitian <i>literature</i> <i>review</i> , waktu, populasi dan sampel	Variabel Independen, Variabel Dependen

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. PHBS

1. Pengertian PHBS

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) adalah semua perilaku kesehatan yang dilakukan secara sadar agar keluarga atau kerabat dapat membantu diri sendiri dalam bidang kesehatan dan berperan aktif dalam kegiatan kesehatan masyarakat (Kemenkes RI,2016)

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) merupakan cerminan dari gaya hidup keluarga yang selalu memperhatikan dan menjaga kesehatan seluruh anggota keluarga, semua perilaku kesehatan yang dilakukan atas kesadaran keluarga atau anggota keluarga dapat membantu dirinya sendiri di bidang kesehatan dan berperan aktif dalam kegiatan kesehatan di masyarakat merupakan arti lain PHBS (Angkola and Kabupaten, 2019).

2. Tatanan PHBS

Tatanan adalah suatu tempat dimana manusia secara aktif mengontrol lingkungan, sehingga mampu menciptakan dan mengatasi masalah- masalahnya dibidang kesehatan. Setiap tatanan tentunya berbea-beda atau memiliki kekhususan tersendiri, sehingga pengembangan PHBS harus disesuaikan dengan masing-masing tatanan. PHBS terdiri dari skema yang disepakati oleh pemerintah, yaitu tatanan rumah tangga, tatanan institusi pendidikan, tatanan tempat kerja, tatanan tempat umum dan tatanan kesehatan. PHBS harus diterapkan dimana pun orang itu berada, tergantung pada situasi yang mereka hadapi (Kemenkes RI, 2016).

3. Tujuan dan Manfaat PHBS

Tujuan dari PHBS yakni untuk meningkatkan pengetahuan, kesadaran, kemauan dan kemampuan masyarakat agar tercapai derajat kesehatan yang optimal pada setiap masyarakat yaitu dengan kesadaran untuk menolong dirinya sendiri dalam bidang kesehatan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kesehatan

Manfaat PHBS di sekolah meliputi (Putri, 2018) :

- 1) Terciptanya lingkungan sekolah yang bersih dan sehat sehingga siswa, guru, dan masyarakat lingkungan sekolah terhindar dari berbagai gangguan dan ancaman penyakit

- 2) Meningkatkan semangat proses belajar mengajar yang berdampak pada hasil belajar siswa
- 3) Citra sekolah sebagai institusi pendidikan meningkat sehingga menjadi tolak ukur minat orang tua
- 4) Meningkatkan citra pendidikan daerah di bidang pendidikan
- 5) Menjadi percontohan sekolah bagi daerah lain

4. PHBS di Sekolah

a. Pengertian

PHBS di sekolah merupakan upaya memberdayakan siswa, guru, dan warga sekolah untuk mengetahui mau mau, dan mampu menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat, serta berperan aktif dalam membangun sekolah Ber-PHBS. Sekolah Ber-PHBS adalah sekolah yang memiliki kemampuan memelihara dan meningkatkan kesehatan warga sekolah untuk pertumbuhan fisik dan perkembangan intelektual siswanya melalui berbagai upaya kesehatan. (Kemenkes RI, 2016)

b. Indikator Ukuran Penilaian PHBS Sekolah

Ada beberapa indikator yang dipakai sebagai ukuran untuk menilai PHBS sekolah atau kegiatan siswa dalam menerapkan PHBS di sekolah menurut

- 1) Mengonsumsi jajanan sehat di warung/kantin sekolah. Alasan tidak jajan di sembarang tempat, harus di kantin sekolah :

Makanan dan minuman yang dijual cukup bergizi, terjamin kebersihannya, terbebas dari zat-zat berbahaya dan terlindung dari serangga dan tikus, makanan yang bergizi akan meningkatkan kesehatan dan kecerdasan siswa, sehingga menjadi lebih berprestasi di sekolah, tersedianya air bersih yang mengalir dan sabun untuk mencuci tangan dan peralatan makan, tersedianya tempat sampah yang tertutup dan saluran pembuangan air kotor, adanya pengawasan secara teratur oleh guru, siswa dan komite sekolah

- 2) Cuci tangan dengan air bersih dan sabun.

Alasan cuci tangan dengan sabun dan air mengalir dan sabun :

- a. Air kotor banyak mengandung bakteri dan bakteri penyebab penyakit. Bila digunakan, kuman akan berpindah ke tangan. Pada saat makan, kuman dengan cepat masuk ke dalam tubuh, yang bisa menimbulkan

penyakit. Sedangkan sabun dapat membersihkan kotoran dan membunuh kuman, karena tanpa sabun, kotoran dan kuman masih tertinggal di tangan.

b. Saat harus mencuci tangan :

Setiap kali tangan kita kotor (setelah memegang uang), setelah buang air besar, sebelum makan dan sebelum memegang makanan, saat memegang hewan, berkebun, dll.

c. Manfaat mencuci tangan :

Membunuh kuman di tangan, mencegah penularan penyakit seperti diare, disentri, kolera, tifus, cacangan, penyakit kulit, infeksi saluran pernafasan akut (ISPA), flu burung atau SARS, Tangan menjadi bersih dan terbebas dari kuman

d. Cara mencuci tangan yang benar :

Cuci tangan dengan air bersih yang mengalir dan gunakan sabun, Bersihkan telapak tangan, punggung tangan dan pergelangan tangan, gosok bila perlu, Bersihkan juga sela-sela jari, punggung tangan dan pergelangan tangan dan lipatan buku jari.

Kemudian, keringkan dengan handuk bersih

3) Menggunakan jamban

Jamban adalah suatu ruangan yang mempunyai fasilitas pembuangan kotoran manusia yang terdiri dari tempat duduk jongkok atau leher angsa (cemplung) yang dilengkapi dengan tempat pembuangan kotoran dan air untuk membersihkannya.

4) Olahraga secara teratur di sekolah

a. Alasan mengikuti kegiatan olahraga di sekolah

Untuk menjaga kesehatan jasmani dan rohani agar tetap sehat, tidak mudah sakit, untuk pertumbuhan dan perkembangan fisik

b. Manfaat olahraga

Terhindar dari penyakit jantung, stroke, osteoporosis, kanker, darah tinggi, diabetes dan lain-lain, kontrol berat badan, otot lebih lentur dan tulang yang kuat, bentuk tubuh menjadi ideal dan proporsional, Lebih percaya diri, lebih bertenaga dan bugar, Keadaan kesehatan menjadi lebih baik

5) Memberantas jentik di sekolah

Alasan memberantas jentik di sekolah :

Sekolah menjadi bebas jentik nyamuk dan warga sekolah serta masyarakat sekolah terhindar dari berbagai penyakit yang ditularkan melalui nyamuk seperti Demam Berdarah, Malaria, dan Kaki Gajah.

Memberantas jentik di sekolah merupakan kegiatan memeriksa tempat-tempat penampungan air bersih yang ada di sekolah (bak mandi, kolam, dan lain-lain) apakah bebas dari jentik nyamuk atau tidak.

a. Manfaat Sekolah Bebas Jentik

Populasi nyamuk menjadi terkendali sehingga penularan penyakit dengan perantara nyamuk dapat dicegah atau dikurangi, kemungkinan terhindar dari berbagai penyakit semakin besar seperti Demam Berdarah Dengue (DBD), Malaria, Chikungunya, atau Kaki Gajah, lingkungan sekolah bersih dan sehat

b. Cara Pemeriksaan Jentik Berkala

Menggunakan senter untuk melihat keberadaan jentik, apabila ditemukan jentik, warga sekolah dan masyarakat sekolah diminta untuk ikut menyaksikan/melihat jentik, lalu langsung dilanjutkan dengan PSN melalui 3 M atau 3 M plus, mencatat hasil pemeriksaan jentik

6) Tidak merokok di sekolah.

Rokok ibarat pabrik bahan kimia. Dalam satu batang rokok yang diisap akan dikeluarkan lebih kurang 4.000 bahan kimia berbahaya antara lain yang paling berbahaya adalah Nikotin, Tar dan CO. nikotin menyebabkan ketagihan dan merusak jantung dan aliran darah. Tar mengakibatkan erusakan sel paru-paru dan kanker. CO mengakibatkan berkurangnya kemampuan darah membawa oksigen, akibatnya sel-sel tubuh akan mati.

7) Menimbang berat badan dan mengukur tinggi badan minimal 6 bulan sekali.

Alasan siswa perlu ditimbang :

Untuk memantau pertumbuhan berat badan dan tinggi badan normal siswa agar segera diketahui apabila terdapat siswa yang mengalami gizi kurang ataupun gizi lebih.

8) Membuang sampah pada tempatnya.

Sampah merupakan suatu bahan yang terbuang atau dari sumber hasil aktivitas manusia maupun alam.

Manfaat pengelolaan sampah

Menghemat sumber daya alam, menghemat energi, mengurangi uang belanja, menghemat tempat pembuangan akhir (TPA), lingkungan asri (bersih, sehat dan nyaman)

B. Pengetahuan

1. Pengertian

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan itu terjadi setelah mengamati beberapa objek. Penginderaan terjadi melalui pancaindra manusia yaitu indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga.

Pengetahuan atau ranah kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (overt behavior).

2. Tingkatan Pengetahuan

Pengetahuan yang tercakup dalam domain kognitif mempunyai enam tingkatan.

a. Tahu (*know*)

Pengetahuan diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Contohnya dapat menyebutkan poin-poin PHBS

b. Memahami (*comprehension*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Contohnya menjelaskan mengapa harus menjalankan perilaku ber-PHBS.

c. Aplikasi (*application*)

Aplikasi didefinisikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang dipelajari dalam situasi atau kondisi nyata (sebenarnya). Contohnya menggunakan rumus statistic dalam perhitungan hasil penelitian

d. Analisis (*analysis*)

Analisis adalah kemampuan untuk menggambarkan suatu bahan atau objek dalam komponen, tetapi masih didalam satu struktur organisasi, dan masih ada hubungan dengan satu sama lain. Kemampuan analisis ini dapat

dilihat dari penggunaan kata kerja, seperti dapat mendeskripsikan (membuat grafik), membedakan, memisahkan, mekelompokkan, dan sebagainya

e. Sintesis (*sintesis*)

Sintesis menunjuk pada kemampuan untuk menempatkan atau menghubungkan bagian-bagian ke dalam suatu keseluruhan bentuk yang baru. Dengan kata lain, sintesis adalah kemampuan untuk mengembangkan formulasi-formulasi baru dari yang sudah ada. Misalnya mampu merencanakan, menyesuaikan, dan sebagainya terhadap suatu teori atau rumusan yang telah ada.

f. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi penilaian ini melibatkan kemampuan untuk membenarkan atau mengevaluasi suatu dokumen atau objek. Penilaian didasarkan pada kriteria yang ditentukan sendiri atau menggunakan kriteria yang sudah ada. Misalnya dapat menanggapi terjadinya penyakit disuatu tempat dan sebagainya.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Ada tujuh faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang:

a. Pendidikan

Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang kepada orang lain untuk memahami sesuatu. Tidak dapat dipungkiri bahwa semakin berpendidikan seseorang, semakin mudah menyerap informasi, dan pada akhirnya pengetahuannya juga akan meningkat. Sebaliknya, jika seseorang memiliki tingkat pendidikan yang rendah, hal ini akan menghambat perkembangan sikapnya dalam menerima informasi dan nilai-nilai yang baru saja diperkenalkan.

b. Pekerjaan

Lingkungan kerja dapat membuat seseorang untuk mendapat pengalaman dan pengetahuan, secara langsung maupun tidak langsung.

c. Umur

Seiring bertambahnya usia, seseorang akan mengalami perubahan fisik dan psikis (mental) Secara umum perkembangan fisik meliputi empat jenis perubahan, yaitu perubahan tinggi badan, perubahan proporsi, hilangnya ciri-ciri lama dan munculnya ciri-ciri baru. Perubahan ini terjadi sebagai akibat dari

pematangan fungsi organ. Secara psikologis atau spiritual, tingkat berpikir seseorang menjadi lebih matang dan matang.

d. Minat

Minat sebagai kecenderungan atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Minat menjadikan seseorang untuk berusaha mengejar sesuatu, agar seseorang memperoleh pengetahuan yang mendalam.

e. Pengalaman

Pengalaman adalah peristiwa yang dialami seseorang dalam interaksinya dengan lingkungan. Orang cenderung mencoba melupakan pengalaman buruk. Sebaliknya jika pengalaman tersebut menyenangkan, secara psikologis dapat memberikan kesan yang sangat mendalam dan membekas pada perasaan psikologis seseorang. Pengalaman baik ini pada akhirnya dapat membentuk sikap positif dalam hidupnya.

f. Informasi

Kemudahan untuk memperoleh suatu informasi dapat mempercepat perolehan pengetahuan yang baru

g. Kebudayaan Lingkungan Sekitar

Lingkungan mempunyai pengaruh yang besar terhadap pembentukan sikap hidup seseorang atau sikap pribadi. Budaya lingkungan tempat kita hidup dan berkembang memiliki pengaruh besar dalam membentuk sikap kita. Jika suatu daerah memiliki sikap menjaga kebersihan lingkungan, kemungkinan masyarakat sekitar memiliki sikap untuk selalu menjaga kebersihan lingkungan. (Rohima, 2020)

C. Sikap (*attitude*)

1. Pengertian sikap

Sikap merupakan reaksi atau respons yang masih tertutup dari seseorang terhadap stimulus atau objek. Dari batasan diatas, dapat didimpulkan bahwa manifestasi sikap tidak dapat dilihat secara langsung, tetapi hanya dapat di tafsirkan terlebih dahulu hanya dari perilaku tertutup. Sikap secara nyata menunjukkan konotasi adanya kesesuaian terhadap stimulus tertentu yang dalam kehidupan sehari-hari merupakan reaksi yang bersifat emosional terhadap stimulus sosial. Sikap belum merupakan suatu tindakan atau aktivitas, tetapi merupakan predisposisi terhadap tindakan suatu perilaku (Notoatmodjo, 2010).

2. Tingkatan sikap

a. Menerima (*receiving*)

Menerima diartikan bahan orang (objek) mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan (objek). Misalnya sikap anak dapat dilihat dari kesediaan dan perhatian anak terhadap metode yang digunakan saat pemberian pengetahuan.

b. Merespon (*responding*)

Merespon yaitu dapat berupa memberikan jawaban apabila ditanya, mengerjakan, dan menyelesaikan tugas yang diberikan.

c. Menghargai (*valuating*)

Menghargai yaitu dapat berupa mengajak orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan suatu masalah. Misalnya anak mengajak temannya yang lain untuk mencuci tangan pakai sabun.

d. Bertanggung jawab (*responsible*)

Bertanggung jawab atas segala sesuatu yang telah dipilihnya dengan segala resiko merupakan sikap yang paling tinggi. Misalnya anak menjadi dokter cilik untuk menularkan ilmu tentang kesehatan gigi kepada teman sebayanya.

3. Pengukuran sikap

Menurut (Notoatmodjo, 2010) pengukuran sikap dapat dilakukan secara langsung dan tidak langsung dapat. Secara langsung dapat ditanyakan bagaimana pendapat atau pernyataan responden terhadap suatu objek. Secara tidak langsung dapat dilakukan dengan pernyataan hipotesis kemudian dinyatakan pendapat responden melalui kuisioner. Kuisioner mengacu pada skala likert dengan bentuk jawaban pertanyaan atau pernyataan terdiri dari jawaban sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju.

Sikap dapat bersifat positif dan negatif (Azwar 2013) :

- a. Sikap positif kecenderungan tindakan adalah mendekati, menyenangkan, mengharapkan objek tertentu
- b. Sikap negatif terhadap kecenderungan untuk menjauhi, menghindari, membenci, tidak menyukai objek tertentu.

4. Ciri-ciri Sikap

Notoatmodjo (2012) mengungkapkan terdapat empat ciri-ciri dari sikap, yakni :

- a. Sikap bukan dibawa sejak lahir melainkan dibentuk atau dipelajari sepanjang perkembangannya itu dalam hubungannya dengan objeknya.

- b. Sikap dapat berubah-ubah karena itu sikap dapat dipelajari dan sikap dapat berubah pada orang-orang bila terdapat keadaan-keadaan dan syarat-syarat tertentu yang mempermudah sikap pada orang itu.
- c. Sikap terbentuk karena dipelajari, atau berubah senantiasa berkenaan dengan suatu objek tertentu yang dapat dirumuskan dengan jelas.
- d. Sikap mempunyai segi-segi motivasi dan segi-segi perasaan, sifat alamiah yang membedakan sikap dan kecakapan-kecakapan atau pengetahuan-pengetahuan yang dimiliki seseorang.

D. Anak Sekolah

1. Pengertian Anak Usia Sekolah

Anak sekolah dasar adalah anak yang berusia 6-12 tahun. Pada usia sekolah, pertumbuhan tetap terjadi walau tidak dengan kecepatan pertumbuhan secepat yang terjadi sebelumnya pada masa bayi atau masa remaja pada nantinya. Anak-anak pada kelompok usia ini masih mengalami pertumbuhan yang luar biasa, seringkali bertepatan dengan periode peningkatan masukan dan nafsu makan. Saat memasuki masa pertumbuhan yang lebih lambat, kemampuan makan dan nafsu makan anak juga menurun. Orang tua harus memahami adanya variasi nafsu makan dan asupan makanan pada anak usia sekolah agar dapat merespon dengan baik setiap kondisi yang muncul pada anak (Sulistyoningsih, 2011).

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak usia sekolah

Perkembangan pada anak bisa cepat atau lambat tergantung pada individu atau lingkungan. Proses ini dapat dipengaruhi oleh sejumlah faktor dalam perkembangan anak (Diyantini dalam Farhanah, 2018), yaitu :

a. Faktor herediter

Faktor herediter dapat diartikan sebagai pewarisan atau pemindahan sifat biologis seseorang dari kedua orang tuanya kepada anak-anaknya, atau sifat biologis seseorang yang diperoleh sejak lahir yang tidak diwariskan dari kedua orang tuanya. Dapat juga disebutkan bahwa kepribadian atau sifat pada diri seorang anak bersifat turun temurun.

b. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan merupakan faktor yang memegang peranan penting dalam tumbuh kembang anak. Faktor lingkungan sering dibagi menjadi faktor prenatal dan postnatal. Secara umum, lingkungan pascakelahiran dapat

diklasifikasikan menjadi lingkungan biologis (ras/etnis, jenis kelamin, usia, nutrisi, perawatan kesehatan, kerentanan penyakit, penyakit kronis, fungsi), metabolisme, hormonal, lingkungan fisik (cuaca, musim, kondisi geografis suatu tempat). negara), wilayah, kondisi sanitasi, kondisi penerimaan, radiasi), lingkungan psikologis sosial (stimulasi, motivasi belajar, penghargaan atau hukuman, kelompok sebaya, stres, sekolah) dan lingkungan keluarga.

3. Karakteristik Anak Sekolah

Karakteristik anak sekolah pada usia awal (5-12 tahun) antara lain pertumbuhan yang tidak secepat bayi, gigi sulung yang mulai tanggal, lebih aktif memilih makanan favorit, dan kebutuhan energi yang tinggi akibat aktivitas yang meningkat. Tidak jarang banyak aktivitas di sekolah dan tempat bermain menyebabkan ketidakseimbangan antara masukan energi dan energi yang digunakan untuk melakukan aktivitas sehingga menyebabkan status gizi berkurang.

E. Media Game Cari Kata

1. Pengertian

Arsyad (2011) menjelaskan bahwa Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Sedangkan dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima, bisa berupa manusia atau materi. Secara khusus media dalam proses belajar mengajar lebih cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik.

Media pendidikan kesehatan adalah segala cara atau upaya untuk menampilkan pesan-pesan informasi yang disampaikan oleh para propagandis agar khalayak dapat meningkatkan pengetahuan yang pada akhirnya mereka harapkan dan mengubah perilakunya menuju kesehatan yang positif. Di antara alat peraga, leaflet yang paling banyak digunakan dan sering digunakan oleh tenaga kesehatan untuk menyampaikan informasi dalam proses pendidikan kesehatan. karena leaflet dilipat dan mudah dibawa kemana-mana sehingga jika ada yang lupa apa yang sudah disampaikan bisa membacanya di leaflet (Notoadmojo, 2012)

2. Game Cari Kata

a. Pengertian Game Cari Kata

Sani (2013) menyatakan bahwa “Implementasi permainan edukatif” Cari Kata membutuhkan media dengan pertanyaan dan jawaban yang ditulis

pada selembar kertas. Soal yang diajukan disesuaikan dengan materi ajar yang harus dikuasai siswa. Kemudian jawaban soal diberikan pada lembar yang sama dengan mengacak huruf-hurufnya. Pernyataan ini diperkuat oleh komentar Komara, media mana yang akan dimasukkan; kerjakan soal yang sesuai dengan keterampilan yang dibutuhkan, kemudian kerjakan jawaban yang disusun secara acak berdasarkan huruf. Buat game edukasi untuk cari kata minta siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Siswa tidak hanya menjawab soal tetapi juga dengan cepat menebak jawaban dari soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak dengan durasi yang telah ditentukan. Kunci utama dari permainan ini adalah ketepatan dan kecepatan berpikir saat menjawab pertanyaan, karena skor siswa ditentukan oleh jumlah pertanyaan yang benar dan kecepatan pertanyaan yang diajukan. (Siregar *et al.*, 2020)

b. Kelebihan Game Cari Kata

- 1) Metode pembelajaran ini akan memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Mereka bisa santai sekaligus belajar dan berpikir, belajar dengan nyaman dan tidak membuat mereka stres, depresi.
- 2) Selain membangkitkan semangat dan mengasah keterampilan tertentu, game Cari Kata edukatif juga dapat menumbuhkan solidaritas kelompok.
- 3) Materi yang diberikan oleh salah satu metode permainan ini umumnya mengesankan dan sulit untuk dilupakan.
- 4) Sifat kompetitif dari metode ini dapat mendorong siswa untuk bersaing untuk maju.

c. Kekurangan Game Cari Kata

- 1) Pembelajaran ini terkadang sulit direncanakan karena berbenturan dengan kebiasaan belajar siswa.
- 2) Terkadang pelaksanaannya memakan waktu lama sehingga guru kesulitan menyesuaikannya agar sesuai dengan waktu yang diberikan.
- 3) Selama kriteria keberhasilan akademik ditentukan oleh kemampuan siswa dalam menguasai mata pelajaran, maka pembelajaran ini akan menyulitkan guru.
- 4) Cara bermain ini biasanya sangat bising. Ini jelas akan mengganggu kelas yang berdekatan.

Perubahan perilaku siswa menjadi lebih baik dapat dijadikan sebagai salah satu indikator motivasi belajar siswa. Keberhasilan seorang guru dalam memotivasi

siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dapat dilihat dari perubahan perilaku siswa dan rasa ketertarikan untuk mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

d. Langkah-langkah Game Cari Kata

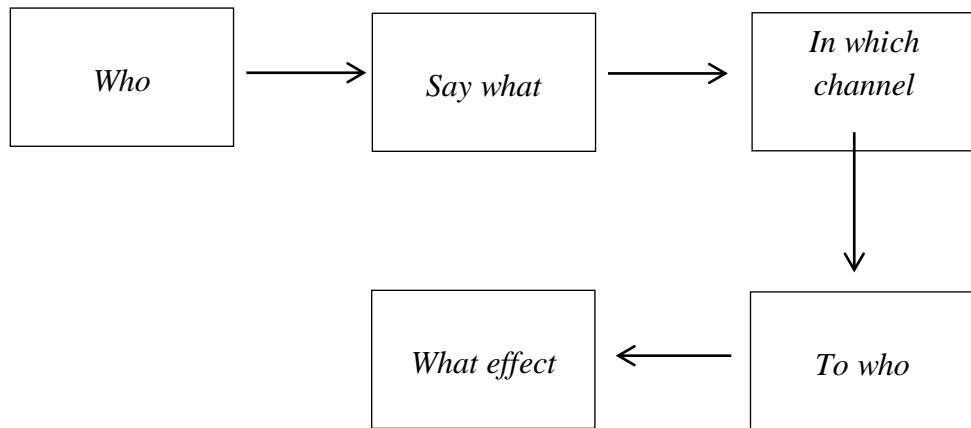
- 1) Peserta permainan terdiri dari 6 orang tiap kelompok
- 2) Membagikan permainan cari kata tersebut kepada peserta
- 3) Peserta diminta untuk bermain puzzle setelah itu menemukan jawaban dari pertanyaan dengan mengarsir/mencoret jawaban
- 4) Cari kata dengan jawaban 10 mendatar
- 5) Membatasi waktu saat mengerjakan game cari kata
- 6) Peserta bermain game selama 10 menit
- 7) Memberi hadiah kepada kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar, dan memberi sanksi kepada kelompok yang belum menyelesaikan game.

F. 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. With what effect: Perubahan apa yang terjadi ketika komunikan.

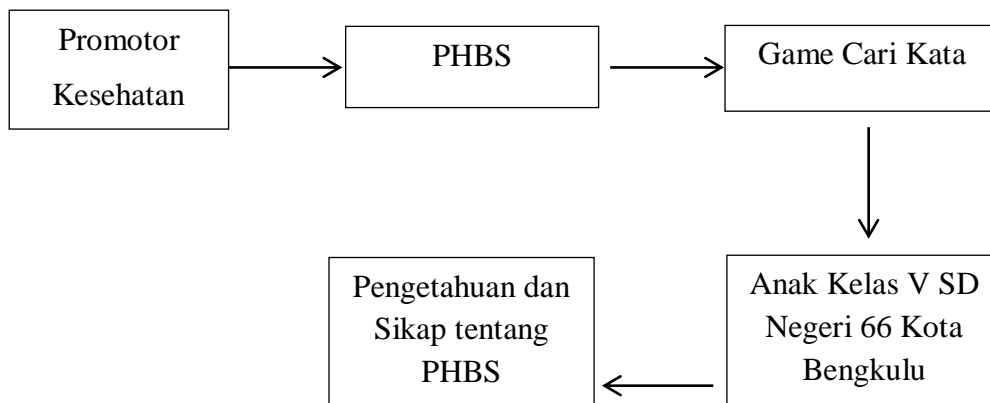
Lima unsur itu merupakan elemen pokok komunikasi yang tidak boleh ditinggalkan dalam melakukan komunikasi dengan siapa saja termasuk komunikasi dalam promosi kesehatan. Komunikasi dapat bekerja secara sistematis sehingga hasilnya tepat sasaran.



Bagan 2.1 Teori Laswell Model

Sumber : Teori Laswell Model (Effendy, 2005)

G. Kerangka Teori



Bagan 2.2 Modifikasi Kerangka Teori Laswell Model

Sumber : Kerangka Teori (Effendy, 2005)

H. Hipotesis

Ada pengaruh pemberian game cari kata terhadap pengetahuan dan sikap tentang PHBS pada tatanan sekolah bagi siswa/i sekolah dasar 66 kota bengkulu tahun 2022.

	dan sehat	Hidup Bersih dan Sehat (PHBS), meliputi pengertian, manfaat, waktu pelaksanaan		pertanyaan pilihan jawaban 0 = jika jawaban salah 1 = jika jawaban benar		
2.	Sikap tentang perilaku hidup bersih dan sehat	Skor sikap responden tentang perilaku hidup bersih dan sehat	Kuisisioner	Berisi 10 pertanyaan dengan empat pilihan jawaban	Skor sikap	Interval
3.	Game cari kata	Media yang digunakan berupa permainan sejenis teka-teki yang terdiri dari rangkaian kata yang telah diacak, kata-kata tersebut dapat dieja vertikal, horizontal maupun diagonal.	Media game cari kata	Bermain	1. Pre 2. Post	Nominal

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah setiap subjek yang diteliti. Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah anak sekolah di SD Negeri 66 Kota Bengkulu sebanyak 383 siswa/i. Untuk memudahkan proses sampling dan pengendalian variabel luar terdapat kriteria *inklusi*. Kriteria *inklusi* adalah karakteristik umum subjek penelitian dari suatu populasi target yang terjangkau untuk diteliti. Kriteria *eksklusi* adalah menghilangkan atau mengeluarkan subjek yang memenuhi kriteria *inklusi* dari studi karena berbagai sebab.

Kriteria Inklusi:

- a. Anak sekolah kelas V yang hadir dan bersedia menjadi responden.
- b. Anak sekolah yang bisa diajak komunikasi.

Kriteria Eksklusi

- a. Siswa-siswi yang tidak bersedia mengikuti proses penelitian secara menyeluruh.

2. Sample Penelitian

Sampel penelitian adalah objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian (Notoatmodjo, 2010).

Sampel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah anak sekolah kelas V SD Negeri 66 Kota Bengkulu yang dihitung dengan menggunakan rumus Lameshow hipotesis berpasangan 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 :

- σ : Estimasi standar deviasi dari beda mean pretest dan post test berdasarkan literatur (Darmawan, 2013)
- $Z_{1-\alpha/2}$: Standar normal deviasi untuk α (standar deviasi $\alpha = 0,05 = 1,96$)
- $Z_{1-\beta}$: Standar normal deviasi untuk β (standar deviasi $\beta = 1,28$)

- μ_1 : Nilai mean pre test yang didapat dari literatur
 μ_2 : Nilai mean post test yang didapat dari literatur

Berdasarkan penelitian Maya (2014) didapatkan mean pre test = 7,21 dan mean post test = 8,56 dan nilai $\sigma = 2,12$

Besaran sampel yang diperoleh:

$$n = \left[\frac{2,12^2(1,96 + 1,28)^2}{(8,56 - 7,21)^2} \right]$$

$$n = \frac{47,1001}{1,82}$$

$$n = 25,87$$

$$n = 26 + 10\% \text{ (antisipasi dropout 20\%)}$$

$$n = 29 \text{ dibulatkan } 30 \text{ siswa/i}$$

Sampel minimal yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebanyak 30 sampel.

E. Lokasi dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di wilayah kerja Puskesmas Telaga Dewa pada anak sekolah dasar kelas V SD Negeri 66 Kota Bengkulu yang terletak di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Provinsi Bengkulu.

F. Instrumen dan Bahan Penelitian

Instrument dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dalam bentuk pertanyaan/pernyataan terstruktur telah tervalidasi dan reliabel. Bahan penelitian berupa media game cari kata untuk memberikan promosi kesehatan tentang PHBS di tatanan anak sekolah.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Data Primer

Data yang diperoleh langsung kepada responden dengan menggunakan kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang sama dan diberikan kepada responden sebelum dan sesudah penyuluhan. Kuesioner adalah daftar pertanyaan-

pertanyaan yang sudah tersusun dengan baik, dimana responden tinggal memberikan jawaban (Notoatmodjo, 2012).

2. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh peneliti secara tidak langsung yaitu data Dinas Kesehatan Kota Bengkulu, UPTD Puskesmas Telaga Dewa, dan Kepala sekolah di SDN 66 tentang gambaran umum sekolah dan siswa.

H. Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan setelah pengumpulan data selesai, dilakukan dengan maksud agar data yang dikumpulkan memiliki sifat yang jelas, adapun langkah dalam pengolahan data yaitu :

1. Editing (Pemeriksaan Data)

Merupakan tahap pemilihan, pengecekan dan pemeriksaan kembali kelengkapan data-data yang sudah terkumpul untuk memastikan, kesesuaian dan kejelasan data.

2. Coding (Pengkodean Data)

Memberikan kode numerik (angka) terhadap hasil data yang diperoleh dari data yang ada, terdiri dari beberapa katagori sehingga memudahkan peneliti untuk melakukan analisis terhadap data yang diperoleh.

3. Tahap *Entry*

Tahap memasukan data ke dalam computer sesuai dengan variabel yang sudah ada. Selanjutnya data yang di peroleh akan di analisis ssuai jenis dan kenggunaan data.

4. Tabulating (Tabulasi Data)

Mengecek kembali data yang sudah di *entry* ke dalam komputer untuk melihat ada data yang hilang (*missing*) atau tidak dengan melakukan *list*, dan data yang sudah di entry benar atau salah dengan melihat variasi data atau kode yang digunakan.

I. Analisis Data

1. Analisis *Univariat*

Analisa *univariat* digunakan untuk menentukan variabel *dependent* (Pengetahuan dan Sikap) mengenai PHBS. Data dianalisis untuk menguji hipotesis dari sampel yang diberikan intervensi dan melihat rerata skor yang didapatkan sebelum dan sesudah diberikan permainan game cari kata terhadap pengetahuan dan sikap tentang PHBS pada siswa-siswi (Arikunto, 2013) :

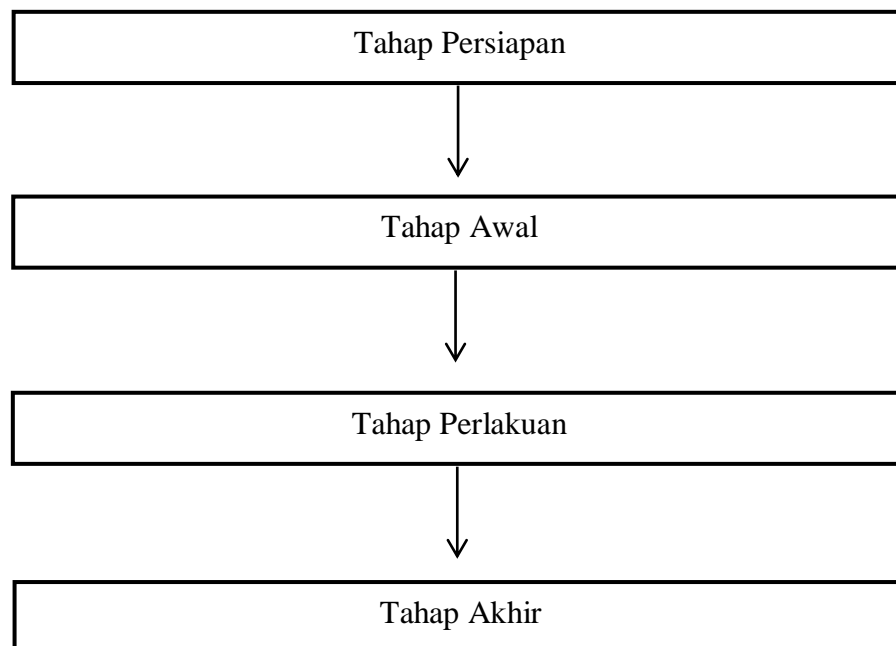
0%	: Tidak satupun kejadian
1%-25%	: Sebagian kecil
26%-49%	: Hampir sebagian
50%	: Setengah dari kejadian
51%-75%	: Sebagian besar
76%-99%	: Hampir seluruh
100%	: Seluruh

2. Analisis *Bivariat*

Analisis bivariat digunakan untuk menguji signifikansi pengaruh pemberian game cari kata terhadap [engetahuan dan sikap tentang PHBS pada tatanan sekolah bagi siswa/i sekolah dasar 66 kota bengkulu. Untuk menguji hipotesis tersebut dilakukan uji normalitas terlebih dahulu dengan menggunakan uji statistik *Kolmogorov smirnov*. Dikarenakan data berdistribusi tidak normal maka uji yang digunakan adalah *Wilcoxon match pair test* yang bertujuan untuk mengukur signifikansi perbedaan data berpasangan.

3. Alur Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 66 Kota Bengkulu. Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dari data primer dan data sekunder. Berikut adalah alur penelitian yang akan dilaksanakan:



Bagan 3.3 Alur Penelitian

1. Tahap Persiapan

Sebelum penelitian dilakukan tahapan persiapan, yaitu:

- a. Mengajukan surat Pra-penelitian
- b. Melakukan survey awal untuk mengetahui karakteristik lokasi penelitian dan karakteristik responden yang akan diteliti
- c. Membuat proposal dan ujian proposal
- d. Melakukan uji media dan uji kuesioner yang akan dipakai untuk penelitian
- e. Membuat surat perizinan atau permintaan izin penelitian baik dari kampus, Dinas Kesehatan Kota Bengkulu dan Kepala Sekolah Dasar Negeri 66 Kota Bengkulu

2. Tahap Awal

Responden akan diberikan *pre-test* dengan menggunakan kuesioner sebelum diberikannya pengaruh game cari kata. Setelah diberikan *pre-test* tersebut maka peneliti akan menghitung hasil *pre-test* tersebut. Kuesioner pengetahuan tentang PHBS berisi 10 pertanyaan pengetahuan dengan tipe pilihan ganda dan 10 pernyataan sikap.

3. Tahap Perlakuan

Satu minggu setelah *pre-test* maka dilakukan intervensi game cari kata. Responden akan bermain game cari kata didalam kelas. Penelitian menjelaskan cara bermain game cari kata tersebut kepada responden. Setelah responden telah memahami tentang cara bermain, maka game cari kata sudah bisa digunakan.

4. Tahap Akhir

Satu minggu setelah intervensi, maka dilakukan test terakhir (*post-test*) dengan menggunakan kuesioner yang sama pada saat *pre-test*. Setelah data terkumpul baik melalui *pre-test* maupun *post-test*, dilakukan *editing*, *coding*, *tabulating*, *entry* dan *cleaning* untuk mengetahui nilai rata-rata tingkat pengetahuan dan sikap dengan menggunakan permainan game cari kata pada siswa.

J. Etika Penelitian

Penelitian sebaiknya mengerti tentang etika-etika yang harus dilakukan dalam jalannya penelitian meliputi :

1. *Inform Consent* (Lembar Persetujuan)

Peneliti memberikan lembar persetujuan (*informed consent*) kepada responden sebagai bentuk kesediaan responden. Responden dengan kriteria yang sesuai dan

bersedia akan menandatangani lembar persetujuan namun apabila responden tidak bersedia maka responden penelitian dapat menolak.

2. *Anonimity* (Tanpa Nama)

Peneliti akan menjaga privasi dan kerahasiaan responden untuk melindungi hak-haknya. Peneliti hanya memberikan kode pada responden tanpa mencantumkan nama.

3. *Confidentialy* (Kerahasiaan)

Dalam melakukan penelitian, data dan informasi yang didapat dari responden akan dirahasiakan kecuali pada angka tertentu yang digunakan sebagai laporan hasil penelitian

4. *justice* (Keadilan)

Prinsip keadilan sesuai dengan prinsip kejujuran, keterbukaan dan kehati-hatian. Responden harus diperlakukan secara adil dan tanpa diskriminasi dari awal hingga akhir. Jadi kalau ada yang tidak bersedia maka harus dikeluarkan. Peneliti memberikan penghargaan kepada seluruh responden jika telah mengikuti penelitian dengan baik.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

1. Jalannya Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media game cari kata terhadap pengetahuan dan sikap tentang PHBS pada anak sekolah dasar 66 Kota Bengkulu. Peneliti memberikan surat permohonan layak etik pada tim layak etik Poltekkes Kemenkes Bengkulu yang di usulkan pada tanggal 15 Juni 2022 dan disetujui layak etik pada tanggal 29 Juni 2022 No.KEPK/303/06/2022. Penelitian ini dibagi menjadi 3 tahap yang meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir, yaitu sebagai berikut :

a. Persiapan Penelitian

Persiapan penelitian yang dilakukan adalah penetapan judul, perumusan masalah penelitian, menyiapkan instrument dan bahan penelitian, ujian proposal penelitian dan mengurus izin penelitian. Peneliti meminta izin penelitian dari institusi Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bengkulu dengan nomor: 070/833/B.Kesbagpol/2022. Izin dilanjutkan ke Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu dengan nomor: 421.2/00190/II.D.DIK/2022, dan dilanjutkan ke Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu dengan nomor: 421.2/15/SDN66/2022.

b. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dimulai dari proses pengumpulan data, penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu dengan menggunakan data primer berdasarkan kuesioner yang diberikan kepada anak sekolah dasar di Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu sebanyak 30 anak. Pengumpulan data dilakukan pada tanggal 07 Juni – 17 Juni 2022 dengan menggunakan kuesioner pengetahuan dan sikap pre serta post test. Teknik pengambilan sampel secara purposive sampling, yaitu anak sekolah dasar Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu yang memenuhi kriteria inklusi sebanyak 30 anak. Adapun dalam pelaksanaan penelitian dibagi menjadi 3 tahap, yaitu :

Tahap awal, penelitian ini diawali dengan memberikan kuesioner kepada anak sekolah dasar yang bersedia menjadi responden dengan mengisi surat persetujuan menjadi responden. Lembar kuesioner digunakan untuk menilai skor pre test pengetahuan dan sikap anak sekolah dasar tentang

PHBS, setelah pengisian kuesioner, peneliti memberikan pengarahan tentang jalannya penelitian yang akan dilaksanakan, yaitu 2 hari setelah pengisian kuesioner pre test responden akan diberikan intervensi menggunakan media game cari kata.

Tahap perlakuan, setelah diberikan kuisisioner pre test pada penelitian ini maka dilakukan intervensi menggunakan media game cari kata pada tanggal 09 Juni 2022. Intervensi media game cari kata ini diberikan sebanyak 2 kali intervensi dikarenakan pada saat intervensi pertama siswa/i masih banyak yang belum paham pada saat dites kedepan setelah intervensi pertama Kelompok intervensi menggunakan media game cari kata dibagi menjadi 6 kelompok kecil beranggotakan 5-6 orang.

Tahap ketiga, setelah diberikan intervensi maka diberikan kuesioner post test, untuk menilai skor pengaruh promosi kesehatan menggunakan media game cari kata terhadap pengetahuan dan sikap tentang PHBS pada anak Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu.

c. Akhir Penelitian

Setelah didapatkan data penelitian pengetahuan dan sikap baik sebelum dan sesudah intervensi dengan media game cari kata, 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 dan menggunakan metode nilai *kolmogorof smirnof*. Hasil uji normalitas semua baik *pre-test* maupun *post-test* pada penelitian ini data tidak terdistribusi normal, maka menggunakan *wilcoxon* dengan aplikasi SPSS pada sistem komputerisasi. Distribusi data tidak normal dikarenakan nilai signifikansi ($\text{sig} < 0,05$).

2. Hasil Penelitian

a. Analisa Univariat

1) Karakteristik Responden

Analisis univariat bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik responden. Pada penelitian ini, karakteristik responden meliputi usia dan jenis kelamin.

Tabel 4.1 Tabel Karakteristik Responden

NO	Variabel	F	Persentase
1	Jenis Kelamin		
	Laki-Laki	18	60%
	Perempuan	12	40%
	Jumlah	30	100%
2	Umur		
	10 Tahun	11	36,7%
	11 Tahun	12	40%
	12 Tahun	7	23,3%
	Jumlah	30	100%

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki (60%) dan hampir sebagian berumur 11 tahun (40%).

2) Gambaran penerapan PHBS di sekolah

a) Konsumsi jajanan sehat

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Penerapan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Mengonsumsi Jajanan Sehat Pada Anak Usia Sekolah Di Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu

NO	Mengonsumsi Jajanan Sehat	f	%
1	Baik	15	50,00
2	Cukup	10	33,33
3	Kurang	5	16,66
	Jumlah	30	100

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan penerapan perilaku hidup bersih dan sehat mengonsumsi jajanan sehat pada anak usia sekolah, diperoleh setengah dari kejadian yaitu 15 responden (50,00%), sebagian besar yaitu 10 responden (33,33%), sebagian kecil yaitu 5 orang (16,66%).

b) Cuci tangan dengan air bersih dan sabun

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Penerapan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Cuci Tangan Dengan Air Bersih Dan Sabun Pada Anak Usia Sekolah Di Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu

NO	Cuci Tangan Dengan Air Bersih Dan Sabun	f	%
1	Baik	17	56,66
2	Cukup	8	26,66
3	Kurang	5	16,66
	Jumlah	30	100

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan penerapan perilaku hidup bersih dan sehat cuci tangan dengan air bersih dan sabun pada anak usia sekolah, diperoleh sebagian besar yaitu 17 responden (56,66%), hampir sebagian

yaitu yaitu 8 responden (26,66%), sebagian kecil yaitu 5 responden (16,66%).

- c) Buang sampah pada tempatnya

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Penerapan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Membuang Sampah Pada Tempatnya Pada Anak Usia Sekolah Di Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu

NO	Membuang Sampah Pada Tempatnya	f	%
1	Baik	11	36,66
2	Cukup	10	33,33
3	Kurang	9	30,00
	Jumlah	30	100

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan penerapan perilaku hidup bersih dan sehat cuci tangan dengan air bersih dan sabun pada anak usia sekolah, diperoleh sebagian besar yaitu 11 responden (36,66%), hampir sebagian yaitu yaitu 10 responden (33,33%), sebagian kecil yaitu 9 responden (30,00%).

- 3) Pengetahuan tentang PHBS pada anak sekolah sebelum dan sesudah diberikan media game cari kata

Tabel 4.4 Rerata Pengetahuan Sebelum Dan Sesudah Diberikan Game Cari Kata

Variabel	Mean±SD	Min – Max	CI 95%
Pengetahuan			
Sebelum	5,57±1,165	4 – 8	5,13
Sesudah	8,67±1,124	7 – 10	8,25

Berdasarkan tabel 4.4, didapatkan rata-rata pengetahuan sebelum diberikan intervensi menggunakan media game cari kata adalah 5,57 dengan standar deviasi 1,165, nilai minimal 4 dan nilai maksimal 8. Sedangkan rata-rata pengetahuan sesudah diberikan intervensi menggunakan media game cari adalah 8,67 dengan standard deviasi 1,124, skor terendah 7 dan skor tertinggi 10.

Tabel 4.5 Distribusi Persentase Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Diberikan Game Cari Kata

No	Item Pertanyaan	Sebelum%	Sesudah%
1	Menurut adik-adik, apa singkatan PHBS ?	43,3	83,3
2	Di bawah ini, mana yang termasuk PHBS di Sekolah ?	66,7	93,3
3	Apa manfaat mencuci tangan untuk kesehatan?	50	96,7
4	Apa manfaat membuang sampah pada tempatnya?	70	93,3
5	Apa yang terjadi ketika penampungan sampah di sekolah dilakukan dengan baik?	46,7	86,7
6	Apakah yang kita lakukan jika melihat sampah dilaci meja kita?	56,7	73,3
7	Penyakit apa yang akan terjadi akibat sampah kaleng dan botol terdapat genangan air?	60	90
8	Apa manfaat dari berolahraga?	56,7	76,7
9	Apa yang kita siapkan saat akan berolahraga di sekolah?	53,3	76,7
10	Apa akibat dari kita tidak pernah berolahraga?	53,3	90

Berdasarkan tabel 4.5 didapatkan hasil persentase bahwa dari 10 item pertanyaan pengetahuan sesudah dilakukan intervensi media game cari kata didapatkan jawaban yang salah terbanyak yaitu item soal nomor 6 Apakah yang kita lakukan jika melihat sampah dilaci meja kita (73,3%) dan nomor 9 Apa yang kita siapkan saat akan berolahraga di sekolah (76,7%).

- 4) Sikap tentang PHBS pada anak sekolah sebelum dan sesudah diberikan media game cari kata

Tabel 4.6 Rerata Sikap Sebelum dan Sesudah Diberikan Media Game Cari Kata

Variabel	Mean±SD	Min – Max	CI 95%
Sikap			
Sebelum	26,27±1,999	21 – 30	25,52
Sesudah	37,27±1,285	35 – 40	36,79

Berdasarkan tabel 4.6, didapatkan rata-rata sikap sebelum diberikan intervensi media game cari kata adalah 26,27 dengan standar deviasi 1,999 nilai skor terendah 21 dan nilai skor tertinggi 30. Sedangkan rata-rata pengetahuan sesudah diberikan intervensi media game cari kata adalah 37,27 dengan standard deviasi 1,285, nilai skor 35 dan nilai skor tertinggi 40.

Tabel 4.7 Distribusi Persentase Sikap Sebelum dan Sesudah Diberikan Game Cari Kata

No	Sikap	Sebelum%				Sesudah%			
		S	SS	TS	STS	S	SS	TS	STS
1	Sebaiknya kita mencuci tangan di air mengalir dengan menggunakan sabun	60	33,3	6,7	0	16,7	83,3	0	0
2	Sebelum makan kita harus mencuci tangan	56,7	13,3	23,3	6,7	40	60	0	0
3	Buang air besar boleh dilakukan di sungai	43,3	30	23,3	3,3	0	0	33,3	66,7
4	Setelah buang air besar/buang air kecil di jamban/WC saya tidak perlu menyiram dengan air	46,7	13,3	26,7	13,3	0	0	30	70
5	Untuk mencegah penularan penyakit yang disebabkan kuman yang ada pada tinja dan air kencing, maka kita harus buang air besar/buang air kecil di jamban	66,7	16,7	16,7	0	16,7	83,3	0	0
6	Salah satu cara untuk memberantas jentik nyamuk adalah dengan menguras bak mandi	63,3	16,7	20	0	26,7	73,3	0	0
7	Tempat sampah sebaiknya dalam keadaan terbuka agar mudah saat akan membuang sampah	46,7	3,3	46,7	3,3	0	0	33,3	66,7
8	Merokok adalah perilaku yang tidak baik dan tidak sehat	26,7	0	50	23,3	20	80	0	0
9	Di sekolah sebaiknya ada kantin sekolah	36,7	10	33,3	20	33,3	66,7	0	0
10	Menimbang berat badan adalah kegiatan yang perlu rutin untuk dilakukan setiap bulan	66,7	16,7	13,3	3,3	23,3	76,7	0	0

Berdasarkan Tabel 4.7 menunjukkan bahwa dari 10 item pernyataan sikap didapatkan skor sikap responden masih rendah pada pernyataan negatif atau pernyataan unfavourable tentang Buang air besar boleh dilakukan di sungai dan Tempat sampah sebaiknya dalam keadaan terbuka agar mudah saat akan membuang sampah tetapi secara keseluruhan jika dilihat dari hasil pengolahan data, terdapat perbedaan rata-rata sikap sebelum dan sesudah diberikan intervensi menggunakan media game cari kata.

b. Analisis Bivariat

Analisis ini dilakukan untuk melihat pengaruh media game cari kata terhadap pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Uji normalitas menggunakan kolmogorov smirnov data tidak terdistribusi normal, maka uji statistic yang digunakan adalah uji Wilcoxon.

Tabel 4.8 Pengaruh Pemberian Game Cari Kata Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang PHBS Pada Tatanan Sekolah Bagi Siswa/I Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu.

Variabel	Sebelum	Sesudah	Δ Mean	P Value
	Mean \pm SD	Mean \pm		
Pengetahuan	5,57 \pm 1,165	8,67 \pm 1,124	3,1	0,000
Sikap	26,27 \pm 1,999	37,27 \pm 1.285	11	0,000

Berdasarkan table 4.8 menunjukkan hasil uji data pengetahuan dan sikap menggunakan uji *Wilcoxon signed rank test* dengan selisih mean pengetahuan 3,1 dan selisih mean sikap 11, dan didapat nilai p value = 0,000 \leq 0,05 dengan menggunakan tingkat kepercayaan 95% yang berarti ada pengaruh pemberian game cari kata terhadap pengetahuan dan sikap tentang PHBS pada tatanan sekolah bagi siswa/I sekolah dasar 66 Kota Bengkulu.

B. Pembahasan

Pada pembahasan akan di uraikan tentang makna hasil penelitian serta membandingkannya dengan teori atau penelitian sebelumnya yang terkait, serta mendiskusikan hasil yang telah diuraikan sesuai dengan tujuan penelitian, maka pembahasan hasil penelitian dilakukan untuk mengetahui rerata pengetahuan dan sikap anak sekolah tentang PHBS di tatanan sekolah antara sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media game cari kata pada anak sekolah di Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu, hal ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan rerata pengetahuan dan sikap anak sekolah di Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu tentang PHBS di tatanan sekolah menggunakan media game cari kata.

1. Karakteristik Responden.

Bila dilihat karakteristik bahwa jenis kelamin responden sebagian besar adalah laki-laki dengan persentase (60.0%), Sedangkan pada umur distribusi umur responden, sebagian besar (40.0%) berumur 11 tahun. Karakteristik anak yang berusia 10-12 tahun berdasarkan mental, berespon terhadap majalah, radio, video atau iklan lain dan suka membaca untuk mendapatkan informasi (Erna, 2017). Artinya sedang menikmati kegiatan bersosialisasi dan senang melakukan permainan.

Pada faktor responden, menurut Muhibin Syah dalam buku Psikologi Belajar, salah satu faktor yang paling penting mempengaruhi belajar yaitu faktor internal (faktor dari dalam siswa) meliputi keadaan atau kondisi biologis (jasmani) dan faktor psikologis (rohani) siswa. Keadaan jasmani siswa yang tidak baik seperti

keletihan indra, keletihan fisik dan keletihan mental merupakan salah satu faktor penyebab kejenuhan dalam belajar. Kejenuhan dalam belajar adalah rentang waktu tertentu yang digunakan untuk belajar, tetapi tidak mendatangkan hasil. Faktor psikologis merupakan hal yang berpengaruh terhadap keberhasilan pemahaman seseorang meliputi segala yang berkaitan dengan mental dan meliputi 3 hal, yaitu intelegensi, kemauan, dan daya ingat. Selang jarak waktu posttest, perlakuan dengan ceramah, dan pretest yang mencapai satu minggu merupakan salah satu faktor penurunan daya ingat.

2. Gambaran Penerapan PHBS di Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu

a. Mengkonsumsi jajanan sehat

Kebiasaan mengkonsumsi jajanan sehat dari hasil penelitian menunjukkan gambaran penerapan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak usia sekolah berdasarkan kebiasaan mengkonsumsi jajanan sehat, diperoleh sebagian besar kriteria baik yaitu 17 responden (56,66%), hampir sebagian yaitu kriteria cukup yaitu 8 responden (26,66%), sebagian kecil kriteria kurang yaitu 5 responden (16,66%).

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017) Jajanan merupakan makanan dan minuman yang diolah oleh perajin makanan di tempat penjualan atau disajikan sebagai makanan siap santap yang akan dijual untuk umum. Pentingnya informasi tentang jajanan karena anak sering mengkonsumsi makan jajanan dan pengetahuan orang tua serta anak mengenai jajanan sehat masih kurang. Makanan jajan berfungsi sebagai makanan utama atau makanan selingan anak dan asupan gizi bagi anak (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)

b. Cuci tangan dengan air bersih dan sabun

Kebiasaan mencuci tangan dengan air bersih dan sabun hasil penelitian menunjukkan gambaran penerapan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak usia sekolah berdasarkan kebiasaan cuci tangan dengan air bersih dan sabun, diperoleh sebagian besar kriteria baik yaitu 17 responden (56,66%), hampir sebagian yaitu kriteria cukup yaitu 8 responden (26,66%), sebagian kecil kriteria kurang yaitu 5 responden (16,66%).

Menurut Depkes RI (2010), mencuci tangan adalah menggosok air dengan sabun secara bersama-sama seluruh kulit permukaan tangan dengan kuat dan ringkas kemudian dibilas dibawah aliran air (Larsan, 1995). Mencuci

tangan adalah proses yang secara mekanis melepaskan kotoran dan debris dari kulit tangan dengan menggunakan sabun biasa dan air.

c. Membuang sampah pada tempatnya

Kebiasaan membuang sampah pada tempatnya hasil penelitian menunjukkan gambaran penerapan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak usia sekolah berdasarkan kebiasaan membuang sampah pada tempatnya, diperoleh sebagian besar kriteria baik yaitu 11 responden (36,66%), hampir sebagian kriteria cukup yaitu 9 responden (33,33%), sebagian kecil kriteria kurang 9 responden (30,00%). Hal ini dikarenakan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti diperoleh keterangan bahwa mereka sudah dapat memahami dan pentingnya membuang sampah pada tempatnya.

Menurut Depkes RI (2010), anak sekolah/guru/masyarakat sekolah membuang sampah ke tempat sampah yang tersedia. Diharapkan tersedia tempat sampah yang terpilah antara sampah organik, non-organik, dan sampah bahan berbahaya. Sampah selain kotor dan tidak sedap dipandang juga mengandung berbagai kuman penyakit. Membiasakan membuang sampah pada tempat sampah yang tersedia akan sangat membantu anak sekolah/guru/masyarakat sekolah terhindar dari berbagai kuman penyakit.

3. Pengetahuan Anak SD 66 Kota Bengkulu Tentang PHBS

Hasil distribusi frekuensi pengetahuan terjadi peningkatan pengetahuan sebelum intervensi yaitu 5,57 dan sesudah intervensi yaitu 8,67. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengetahuan meningkat sesudah diberikan media game cari kata tentang PHBS di sekolah, dilihat dari nilai mean pengetahuan sesudah diberikan game cari kata tentang PHBS di sekolah lebih besar dibandingkan dengan pengetahuan sebelum diberikan media game cari kata tentang PHBS di sekolah pada anak sekolah dasar 66 Kota Bengkulu. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Fitriani dkk, 2018) ada pengaruh pengetahuan dan sikap siswa-siswi tentang PHBS sebelum dan sesudah diberikan intervensi melalui permainan di SD Negeri Margamulya. Dimana terjadi peningkatan setelah dilakukan intervensi.

Hal ini sesuai dengan pendapat teori yang di paparkan oleh Notoatmodjo, (2012) menyatakan bahwa pengetahuan, sikap dan tindakan merupakan tahapan perubahan perilaku. Sebelum seseorang mengadopsi perilaku ia harus tahu terlebih dahulu apa manfaat bagi dirinya. Untuk mewujudkan pengetahuan tersebut, maka individu di stimulis dengan pendidikan kesehatan. Setelah seseorang mengetahui

stimulus proses selanjutnya ia akan menilai/bersikap terhadap stimulus tersebut. Oleh sebab itu indikator untuk sikap kesehatan juga sejalan dengan pengetahuan kesehatan. Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa media berpengaruh untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap responden.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Antono (2018) bahwa jarak antara pretest dan intervensi dilakukan satu minggu. Menurut Vaus (2005) dalam Arimurti (2012), jarak antara pretest dengan intervensi sebaiknya dilakukan sependek mungkin untuk meminimalisir terjadinya paparan-paparan dari luar sebelum intervensi dilakukan. Jarak antara intervensi dan posttest sangat tergantung dari teori dan penelitian sebelumnya dan juga tergantung dari jenis memory yang ingin dilihat (*Short term atau long term memory*).

Pengetahuan berpengaruh signifikan terhadap kesadaran. Edukasi diperlukan untuk membuat individu lebih sadar akan dampaknya dan dapat mengambil tindakan pencegahan. Fakta bahwa disiplin studi peserta menghasilkan perbedaan dalam pengetahuan dan kesadaran, sehingga dapat menunjukkan bahwa pendidikan dapat membuat perbedaan dalam menciptakan kesadaran. Program pendidikan kesehatan masyarakat yang komprehensif penting untuk meningkatkan kesadaran dan mencapai pengetahuan yang memadai. (Sarofah *et al.*, 2021)

4. Sikap Anak SD 66 Kota Bengkulu Tentang PHBS

Pada sikap, terjadi perbedaan rata-rata sikap anak sekolah dasar sebelum diberikan intervensi dan sesudah diberikan intervensi 37,27. Dari 10 pertanyaan sikap, skor sikap responden Buang air besar boleh dilakukan di sungai dan Tempat sampah sebaiknya dalam keadaan terbuka agar mudah saat akan membuang sampah, tetapi secara keseluruhan jika dilihat dari hasil pengolahan data, terdapat perbedaan rata-rata sikap sebelum dan sesudah diberikan intervensi game cari kata. Uji data analisis bivariate sikap menggunakan uji *wilcoxon* diperoleh nilai *p value*=0,00 lebih kecil dari $\alpha=0,05$ yang berarti ada pengaruh pemberian game cari kata terhadap pengetahuan dan sikap tentang PHBS pada tatanan sekolah bagi siswa/i sekolah dasar 66 Kota Bengkulu. Hal ini sejalan dengan penelitian Mashitah and Ispriantari, (2017) Hasil uji paired t-test menunjukkan peningkatan signifikan nilai rata-rata sikap sebelum dan sesudah dilakukan intervensi ($p=0,025$, $p<0,005$). Oleh karena itu diperlukan suatu upaya dengan pendekatan intervensi promosi kesehatan melalui penyuluhan, simulasi, praktek, permainan dan penugasan sehingga dapat meningkatkan sikap PHBS di sekolah secara efektif.

Sikap merupakan faktor predisposisi (predisposing factors) dalam seseorang melakukan perilaku tertentu. Dalam melakukan pencegahan penyakit, sikap merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi seseorang dalam mencegah terjangkitnya suatu penyakit karena dalam upaya pencegahan penyakit pasti berhubungan dengan sikap masyarakat (Edision, 2020). Menurut Azwar, (2011) pengetahuan yang baik dapat mempengaruhi seseorang dalam menentukan sikap pada suatu hal. Sikap merupakan reaksi seseorang terhadap suatu hal yang dipengaruhi oleh faktor pikiran, perasaan, dan perhatian karena berhubungan dengan setuju dan ketidaksetujuan terhadap suatu objek, Peningkatan Sikap merupakan semacam kesiapan untuk bereaksi terhadap suatu objek dengan cara tertentu. Kesiapan tersebut merupakan kecenderungan potensial untuk bereaksi dengan cara tertentu apabila individu dihadapkan pada suatu stimulus yang menghendaki adanya respon (Notoatmodjo, 2010).

Sikap berpengaruh signifikan terhadap kesadaran. Kesadaran dan sikap dapat mempengaruhi kemampuan seseorang. Sistem kesehatan diperlukan untuk menyelidiki dan menganalisis sikap dan kesadaran berbagai kelompok masyarakat dan merencanakan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan mereka. Peningkatan kesadaran dan sikap masyarakat merupakan salah satu langkah mendasar dan utama dalam mereformasi gaya hidup masyarakat yang pada akhirnya akan mengarah pada kemampuan yang lebih baik. Menggunakan praktik pencegahan yang tepat dapat menciptakan kesadaran yang baik dan sikap positif. (Sarofah *et al.*, 2021)

5. Pengaruh Media Game Cari Kata Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang PHBS Pada Tatanan Sekolah Bagi Siswa/I Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu

Analisis menggunakan Uji normalitas menggunakan kolmogorof smirnov diperoleh nilai $p \text{ value} = 0,000 \leq 0,05$ dengan menggunakan tingkat kepercayaan 95% yang berarti ada pengaruh pemberian game cari kata terhadap pengetahuan dan sikap tentang PHBS pada tatanan sekolah bagi siswa/I sekolah dasar 66 Kota Bengkulu.

Pengetahuan akan terus bertambah dan bervariasi sesuai dengan proses pengalaman manusia yang dialami. Menurut Brunner, proses pengetahuan tersebut melibatkan 3 aspek, yaitu proses mendapatkan informasi, proses transformasi, dan proses evaluasi. Pengetahuan merupakan hasil mengingat suatu hal, termasuk mengingat kembali kejadian yang pernah dialami, baik secara sengaja maupun

tidak sengaja dan ini terjadi setelah orang melakukan kontak terhadap pengetahuan atau objek tertentu (Sukarsih, 2018)

Sani (2013) menyatakan bahwa “Implementasi permainan edukatif” Cari Kata membutuhkan media dengan pertanyaan dan jawaban yang ditulis pada selembar kertas. Soal yang diajukan disesuaikan dengan materi ajar yang harus dikuasai siswa. Kemudian jawaban soal diberikan pada lembar yang sama dengan mengacak huruf-hurufnya. Pernyataan ini diperkuat oleh komentar Komara, media mana yang akan dimasukkan; kerjakan soal yang sesuai dengan keterampilan yang dibutuhkan, kemudian kerjakan jawaban yang disusun secara acak berdasarkan huruf. Buat game edukasi untuk cari kata minta siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Siswa tidak hanya menjawab soal tetapi juga dengan cepat menebak jawaban dari soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak dengan durasi yang telah ditentukan . Kunci utama dari permainan ini adalah ketepatan dan kecepatan berpikir saat menjawab pertanyaan, karena skor siswa ditentukan oleh jumlah pertanyaan yang benar dan kecepatan pertanyaan yang diajukan. (Siregar *et al.*, 2020). Seiring dengan pendapat Dananjaya, (2017) yang menyatakan bahwa salah satu media yang dapat menjadi wadah aktifitas siswa dalam belajar adalah melalui permainan atau game yang berasal dari permainan anak-anak.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pre eksperimental, sehingga belum mampu memastikan sepenuhnya pengaruh pemberian game cari kata yang diberikan terhadap pengetahuan dan sikap. Dalam penelitian ini peneliti memastikannya secara statistik melalui uji statistik. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah peneliti hanya menggunakan satu kelompok tanpa adanya kelompok pembanding serta peneliti hanya melihat skor rata-rata pengetahuan dan sikap responden, tidak memberikan gambaran tingkatan pengetahuan dan sikap.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari tujuan penelitian dan hasil penelitian yang diperoleh dari pengaruh pemberian game cari kata terhadap pengetahuan dan sikap tentang PHBS pada tatanan sekolah bagi siswa/i sekolah dasar 66 Kota Bengkulu, maka peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin sebagian besar adalah laki-laki. Sedangkan distribusi umur responden sebagian besar berumur 11 tahun.
2. Perilaku hidup bersih dan sehat di SD 66 Kota Bengkulu berdasarkan kebiasaan mengkonsumsi jajanan sehat, diperoleh sebagian kecil yaitu 5 responden (16,66%).
3. Perilaku hidup bersih dan sehat di SD 66 Kota Bengkulu berdasarkan kebiasaan cuci tangan dengan air bersih dan sabun, diperoleh sebagian kecil yaitu 5 responden (16,66%).
4. Perilaku hidup bersih dan sehat di SD 66 Kota Bengkulu berdasarkan kebiasaan membuang sampah pada tempatnya, diperoleh sebagian kecil 9 responden (30,00%).
5. Pengetahuan anak SD 66 Kota Bengkulu meningkat setelah diberikan edukasi menggunakan media game cari kata tingkat pengetahuan kategori cukup dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media game cari kata tingkat pengetahuan meningkat menjadi baik.
6. Sikap anak SD 66 Kota Bengkulu meningkat setelah diberikan edukasi menggunakan media game cari kata tingkat pengetahuan kategori cukup dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media game cari kata tingkat pengetahuan meningkat menjadi baik.
7. Ada pengaruh media game cari kata terhadap pengetahuan dan sikap tentang PHBS pada tatanan sekolah bagi siswa/i sekolah dasar 66 Kota Bengkulu.

B. Saran

1. Bagi Institusi

a. Bagi Akademik

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan atau materi sebagai sarana untuk menambah pengetahuan, literature dan wawasan baik dikalangan mahasiswa maupun masyarakat luas agar tujuan untuk melaksanakan pencegahan serta pengendalian mengenai pemilihan jajanan sehat dapat diatasi.

b. Bagi Sekolah

Diharapkan lebih tersedianya fasilitas dan pelayanan seperti sosialisasi yang mendukung peningkatan pengetahuan siswa terhadap PHBS di sekolah untuk membantu meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang PHBS pada anak sekolah dasar.

2. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan literatus dalam mengembangkan penelitian selanjutnya. Membahas lebih lanjut tentang PHBS, dalam penelitian ini hanya membahas sebatas pengetahuan dan sikap serta tidak adanya kelompok pembanding.

DAFTAR PUSTAKA

- Angkola, K. and Kabupaten, B. (2019) 'Skripsi oleh : dinda putri aditya nim: 1515192010'. Diakses 10 Oktober 2021
- Antini, Tri. 2020 (2020) 'Hypertension) Pada Penderita Hipertensi Di Wilayah Kerja Puskesmas Jembatan Kecil Kota Bengkulu Tahun 2020''. Diakses 13 Oktober 2021
- Antono, R. (2018) 'Pengaruh Media Komik Terhadap Pengetahuan Tentang Makanan Jajanan Pada Siswa Kelas V Di SDN 17 Pontianak Utara', p. 92. Diakses 01 Juni 2022
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. Diakses 25 Juli 2022
- Aswadi *et al.* (2017) 'Gambaran Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada Siswa Siswi SDK Rita Pada Kecamatan Kota Komba Kabupaten Manggarai Timur Propinsi Nusa Tenggara Timur', *Public Health Science Journal*, 9(2), pp. 187–196. Diakses 04 september 2021
- Azhar Arsyad (2011) *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada. Diakses 11 Oktober 2021
- Azwar, S. (2009). *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar Diakses 11 Oktober 2021
- Darmawan, R. (2013) 'Pengaruh Media Spinning Wheel Game Terhadap Pengetahuan Tentang Kesehatan Gigi Siswa/I Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Bengkulu', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), pp. 1689–1699. Diakses 02 Juni 2022
- Depkes RI. 2010. *Buku Pedoman Pembinaan Program Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di Tatanan Sekolah, Pusat Penyuluhan Kesehatan Masyarakat*. Jakarta. Diakses 10 Agustus 2022
- Departemen Kesehatan (2011) 'Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia', *Peraturan Menteri Kesehatan No. 2406 TAHUN 2011 tentang Pedoman Umum Penggunaan Antibiotik*, p. 4. Diakses 03 September 2021
- Farhanah. (2018). Efektivitas Edukasi melalui Metode Bercerita terhadap Perilaku PHBS Penggunaan Jamban pada Anak Usia Sekolah Dasar di Kecamatan Camplong Kabupaten Sampang. Program Studi Ilmu Keperawatan. Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang. Diakses 05 September 2021
- Fatimah, S. (2012) 'Pengaruh Intervensi Promosi Kesehatan Terhadap Pengetahuan, Sikap dan Praktek Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Siswa Kelas 4 dan 5 SDN Kembaran Kecamatan Loano Kabupaten Purworejo Provinsi Jawa Tengah Tahun 2012', *Skripsi*. Diakses 13 Oktober 2021
- Fitriani, S. & Agustini, F. (2018) 'Pengaruh Pendidikan Kesehatan Melalui Media Ular Tangga Phbs Di Sekolah Terhadap Peningkatan Pengetahuan Dan Sikap Siswa Di SD Negeri Margamulya Kecamatan Singaparna Kabupaten Tasikmalaya Tahun 2016', *Jurnal Kesehatan Bidkesmas Respati*, 1(08), pp. 1–16. doi: 10.48186/bidkes.v1i08.116. Diakses 02 Juni 2022

- Hariyani, Sulistyoningsih (2011). *Gizi untuk Kesehatan Ibu dan Anak*. Yogyakarta : Graha Ilmu Diakses 20 Oktober 2021
- Husada, F. R. K. (2019) 'Hubungan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Dengan Kesehatan Lingkungan Di SDN No.065013 Medan Selayang Tahun 2019' Diakses 05 September 2021
- Kebudayaan, D. J. P. D. & M. K. P. (2019) 'Pedoman Pembinaan dan Pengembangan UKS / M', pp. 1–290. Diakses 05 September 2021
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Seri Pendidikan Orang Tua Jajanan Sehat*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Diakses 11 Agustus 2022
- Kementerian Kesehatan RI. (2016) *Profil Kesehatan Indonesia 2016, Profil Kesehatan Provinsi Bali*. Diakses 13 Oktober 2021
- Kementerian Kesehatan RI (2017) *Profil Kesehatan Indonesia 2014*. doi: 10.1002/qj. Diakses 12 Oktober 2021
- Kurniawan, A., Putri, R., & Widiani, E. (2019) Pengaruh Promosi Kesehatan Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Kelas IV Dan V Sekolah Dasar 'Nursing News Volume 4, Nomor 1, 2019', 4. Diakses 05 September 2021
- Mashitah, M. W. & Ispriantari, A. (2017) 'Pengaruh Metode Course Review Horay Terhadap Pengetahuan , Sikap dan Praktik Perilaku Hidup Bersih dan Sehat', *Jurnal Kesehatan Hesti Wira Sakti*, Volume 5, pp. 1–6. Diakses 02 Juni 2022
- Notoatmodjo S. (2010) *Promosi kesehatan teori & aplikasi*. Jakarta: PT Renika Cipta. Diakses 13 Oktober 2021
- _____. (2012) *Metode Penelitian Kesehatan*. Revisi 2. Jakarta: Rineka Cipta. Diakses 01 November 2021
- Prasetyanti, D. K. & Yanuaringsih, G. P. (2019) 'Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (Phbs) Pada Anak Sekolah Dasar', *Jurnal Penelitian Keperawatan*, 5(1). doi: 10.32660/jurnal.v5i1.335. Diakses 03 September 2021
- Purnamasari, D.U. (2018). *Panduan Gizi dan Kesehatan Anak Sekolah*. Yogyakarta : Andi Diakses 14 Oktober 2021
- Putri, D. K. (2018) 'Hubungan Antara Pengetahuan Remaja Tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di Sekoah dengan Kebiasaan Olahraga Teratur', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., pp. 5–24. Diakses 14 Oktober
- RI, K. (2018) *Health Statistics, Science as Culture*. doi: 10.1080/09505438809526230. Diakses 14 Oktober 2021

- Riskesdas (2018) 'Laporan Riskesdas 2018 Kementerian Kesehatan Republik Indonesia', *Laporan Nasional Riskesdas 2018*, pp. 154–165. Available at: [http://www.yankes.kemkes.go.id/assets/downloads/PMK No. 57 Tahun 2013 tentang PTRM.pdf](http://www.yankes.kemkes.go.id/assets/downloads/PMK%20No.%2057%20Tahun%202013%20tentang%20PTRM.pdf). Diakses 04 September 2021
- Rohima, D. U. (2020) 'Promosi Kesehatan Menggunakan Media Lembar Balik Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Dalam Pemilihan Jajanan Sehat Pada Anak Sdn 74 Kota Bengkulu'. Diakses 15 Oktober 2021
- Sani, Ridwan Abdullah (2013). Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum Diakses 20 Oktober 2021
- Saidah, I. N. (2015) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (Acak) Dengan Menggunakan Software Adobe Flash Cs5 Untuk Pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap Di Kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Tahun A', 151, pp. 10–17. doi: 10.1145/3132847.3132886. Diakses 04 September 2021
- Sarofah, N., Handayani, D, S, & Nuryakin . (2021) 'Pengaruh Pengetahuan, Sikap, Tindakan terhadap Kesadaran dan PHBS di Nomporejo', *Mppki*, 4(4), pp. 488–492. Available at: <https://doi.org/10.31934/mppki.v2i3>. Diakses 02 Juni 2022
- Shafredy, G. I. (2020) 'Pengaruh promosi kesehatan melalui media permainan bobolus terhadap pengetahuan phbs di lingkungan sekolah', 4(1), pp. 1–9. Available at: Diakses 05 September 2021
- Siregar, W. A, & Adelia, W. (2020) 'Analisis Pemanfaatan Permainan Education Kata Acak Sebagai Media Pembelajaran Dalam'. Diakses 20 Oktober 2021
- Sukarsih. (2018) Hubungan Pengetahuan Ibu Tentang Pemeliharaan Kesehatan Gigi Dengan Status Karies Gigipada Anak TK AL-IKAH Kota Jambi tahun 2018. *Junal Bahan Kesehatan Masyarakat* , Vol 2 N0 2, 131-134. Diakses 06 Juni 2022
- Widyantoro (2019) *Universitas Muhammadiyah Magelang*. Diakses Diakses 03 September 2021

**L
A
M
P
I
R
A
N**

ORGANISASI PENELITIAN

A. Pembimbing

Nama : Dino Sumarono, SKM., MPH
NIP : 197303051997021002
Pekerjaan : Dosen Jurusan DIV Promosi Kesehatan
Jabatan : Pembimbing I

Nama : Lisma Ningsih, SKM., MKM
NIP : 197410091999032004
Pekerjaan : Dosen Jurusan DIV Promosi Kesehatan
Jabatan : Pembimbing II

B. Peneliti

Nama : Mita Dwi A
NIM : P05170018072
Pekerjaan : Mahasiswa

JADWAL PENELITIAN

No	Pendahuluan	Semester Pertama				Semester Kedua							
		Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	April	Mei	Juni	Juli	Agst
I.	Pendahuluan												
	Mengidentifikasi Masalah												
	Pengambilan Judul												
	Pembuatan Proposal												
	Ujian Proposal												
	Perbaikan Proposal												
	Pengurusan Surat Izin												
II.	Pelaksanaan Penelitian												
	Pengolahan Data												
III.	Penyusunan Laporan												
	Seminar Hasil												
	Perbaikan Seminar Hasil												

**LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN
(INFORMED CONSENT)**

Dengan ini, Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :.....

Usia :.....

Alamat :.....

.....

Menyatakan kesediaan untuk turut berpartisipasi untuk menjadi responden penelitian yang dilakukan oleh Mita Dwi A mahasiswa Program Studi DIV Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bengkulu dengan judul Penelitian “pengaruh pemberian media game cari kata terhadap pengetahuan dan sikap tentang PHBS pada tatanan sekolah bagi siswa sekolah dasar 66 kota Bengkulu tahun 2022”.

Persetujuan ini saya buat secara sukarela, tanpa paksaan dan tekanan dari pihak manapun, semoga dapat dipergunakan dengan sebaik-baiknya.

Bengkulu,.....2022

Responden

(.....)

LEMBAR KUISIONER PENELITIAN
PENGARUH PEMBERIAN GAME CARI KATA TERHADAP PENGETAHUAN DAN
SIKAP TENTANG PHBS PADA TATANAN SEKOLAH BAGI SISWA/I SEKOLAH
DASAR 66 KOTA BENGKULU TAHUN 2022

Pre-test

Post-test

A. Kuisisioner Pengetahuan

Identitas Responden :

Nama :

No. Responden :

Kelas :

Pengetahuan Tentang PHBS Petunjuk Pengisian :

- 1) Bacalah setiap pertanyaan dengan seksama, pilih salah satu jawaban yang benar.
 - 2) Berilah tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang adik pilih benar, setiap pertanyaan hanya diisi satu jawaban.
1. Menurut adik-adik, apa singkatan PHBS ?
 - a. Pelaksanaan Hidup Bersih Sehat
 - b. Pelaksanaan Hidup Budaya Sehat
 - c. Perilaku Hidup Budaya Sehat
 - d. Perilaku Hidup Bersih Sehat**
 2. Di bawah ini, mana yang termasuk PHBS di Sekolah ?
 - a. Mencuci tangan sebelum makan**
 - b. Membuang sampah sembarangan di lingkungan sekolah
 - c. Meminjam pakaian milik teman
 - d. Memakai kamar mandi siswa tanpa membersihkannya
 3. Apa manfaat mencuci tangan untuk kesehatan?
 - a. Agar terhindar dari kuman penyakit**
 - b. Agar tidak dimarahi guru
 - c. Agar tidak dijauhi teman
 - d. Agar mendapat pujian
 4. Apa manfaat membuang sampah pada tempatnya?
 - a. Tidak dimarahi guru kelas
 - b. Akan banyak lalat yang berdatangan

- c. Sekolah kurang penghijauan
 - d. Sekolah terlihat bersih dan rapi**
5. Apa yang terjadi ketika penampungan sampah di sekolah dilakukan dengan baik?
- a. Hewan tikus akan mencari makan
 - b. Bebas dari lalat dan serangga**
 - c. Penampungan akan meluap
 - d. Sampah akan banyak yang mencari
6. Apakah yang kita lakukan jika melihat sampah dilaci meja kita?
- a. Membuang di tempat sampah**
 - b. Membuang di lantai
 - c. Membiarkannya saja dan berbau
 - d. Menyuruh teman untuk membuangnya
7. Penyakit apa yang akan terjadi akibat sampah kaleng dan botol terdapat genangan air?
- a. Gatal-gatal
 - b. Demam berdarah**
 - c. Sesak nafas
 - d. Batuk-batuk
8. Apa manfaat dari berolahraga?
- a. Merasa lemas
 - b. Badan terasa sakit
 - c. Badan bugar dan sehat**
 - d. Membuat keluar keringat
9. Apa yang kita siapkan saat akan berolahraga di sekolah?
- a. Minum, makanan, dan payung
 - b. Sepatu, minum dan baju olahraga**
 - c. Seragam, sepatu, dan jaket
 - d. Sandal, baju olahraga, dan jam tangan
10. Apa akibat dari kita tidak pernah berolahraga?
- a. Badan selalu sehat**
 - b. Makan banyak
 - c. Saling berkelahi
 - d. Kekebalan tubuh berkurang

B. Kuesioner Sikap Tentang PHBS

Berilah jawaban pernyataan yang tepat menurut adik-adik dengan cara mengisi tanda ceklist (√) dengan keterangan sebagai berikut :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Sebaiknya kita mencuci tangan di air mengalir dengan menggunakan sabun				
2	Sebelum makan kita harus mencuci tangan				
3	Buang air besar boleh dilakukan di sungai				
4	Setelah buang air besar/buang air kecil di jamban/WC saya tidak perlu menyiram dengan air				
5	Untuk mencegah penularan penyakit yang disebabkan kuman yang ada pada tinja dan air kencing, maka kita harus buang air besar/buang air kecil di jamban				
6	Salah satu cara untuk memberantas jentik nyamuk adalah dengan menguras bak mandi				
7	Tempat sampah sebaiknya dalam keadaan terbuka agar mudah saat akan membuang sampah				
8	Merokok adalah perilaku yang tidak baik dan tidak sehat				
9	Di sekolah sebaiknya ada kantin sekolah				
10	Menimbang berat badan adalah kegiatan yang perlu rutin untuk dilakukan setiap bulan				

Sumber : Fatimah, (2012).



KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
DIREKTORAT JENDERAL TENAGA KESEHATAN
POLITEKNIK KESEHATAN BENGKULU
Jalan Indragiri No. 3, Padang Harapan Kota Bengkulu 38225
Telepon: (0736) 341212, Faksimile: (0736) 21514, 25343
Website: poltekkesbengkulu.ac.id, email: poltekkes7bengkulu@gmail.com



KETERANGAN LAYAK ETIK
DESCRIPTION OF ETHICAL EXEMPTION
"ETHICAL EXEMPTION"

No.KEPK/303/06/2022

Protokol penelitian yang diusulkan oleh :
The research protocol proposed by

Peneliti utama : Mita Dwi A
Principal In Investigator

Nama Institusi : Poltekkes Kemenkes Bengkulu
Name of the Institution

Dengan judul:
Title

"Pengaruh Pemberian Game Cari Kata Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang PHBS Pada Tatahan Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu Tahun 2022"

"The Influence of Giving Word Search Games on Knowledge and Attitudes About PHBS in 66 Bengkulu City Elementary Schools in 2022"

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 29 Juni 2022 sampai dengan tanggal 29 Juni 2023.

This declaration of ethics applies during the period June 29, 2022 until June 29, 2023.




June 29, 2022
Professor and Chairperson,



apt. Zamharira Muslim, M.Farm

LEMBAR BIMBINGAN

Nama Pembimbing : Dino Sumaryono, SKM., MPH
 Nama Mahasiswa : Mita Dwi A
 NIM : P05170018072
 Judul Skripsi : Pengaruh Pemberian Media Game Cari Kata Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang PHBS Pada Tatanan Sekolah Bagi Siswa Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu Tahun 2022

No	Hari/Tanggal	Topik	Saran	Paraf Pembimbing
1	Jumat, 03 September 2021	Pengajuan Judul Skripsi	ACC Judul Skripsi dan Lanjut BAB I	
2	Senin, 06 September 2021	Konsul BAB I	Perbaikan Latar Belakang dan Keaslian Penelitian	
3	Senin, 04 Oktober 2021	Konsul BAB I	Perbaikan BAB I lanjut BAB II	
4	Senin, 20 Desember 2021	Konsul BAB I,II,III	Perbaikan BAB I,II,III	
5	Selasa, 21 Desember 2021	Konsul BAB I,II,III	Perbaikan BAB I,II,III dan Media	
6	Jumat, 07 Januari 2022	Konsul BAB I,II,III	Perbaikan BAB I,II,III	
7	Senin, 17 Januari 2022	Konsul BAB I,II,III	ACC Proposal	
8	Selasa, 21 Juni 2022	Konsul BAB IV dan V	Perbaikan BAB IV dan V	
9	Jumat, 24 Juni 2022	Konsul BAB IV dan V	Perbaikan BAB IV dan V	
10	Rabu, 29 Juni 2022	Konsul, BAB IV dan V	Perbaikan BAB IV dan V	
11	Selasa, 05 Juli 2022	Konsul BAB IV dan V	Perbaikan BAB IV dan V	
12	Jumat, 08 Juli 2022	Konsul BAB IV dan V	ACC Skripsi	

LEMBAR BIMBINGAN

Nama Pembimbing : Lisma Ningsih. SKM., MKM

Nama Mahasiswa : Mita Dwi A

NIM : P05170018072

Judul Skripsi : Pengaruh Pemberian Media Game Cari Kata Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang PHBS Pada Tatanan Sekolah Bagi Siswa Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu Tahun 2022

No	Hari/Tanggal	Topik	Saran	Paraf Pembimbing
1	Senin, 06 September 2021	Pengajuan Judul Skripsi	ACC Judul Skripsi dan Lanjut BAB 1	f
2	Senin, 04 oktober 2021	Konsul BAB 1	Perbaikan Latar Belakang dan Rumusan Masalah	f
3	Kamis, 20 januari 2022	Konsul BAB 1	Perbaikan BAB 1 lanjut BAB II	f
4	Jumat, 21 januari 2022	Konsul BAB I,II	Perbaikan BAB I,II	f
5	Jumat, 17 September 2021	Konsul BAB I,II,III	Perbaikan BAB I,II,III	f
6	Selasa, 25 januari 2022	Konsul BAB I,II,III	Perbaikan BAB I,II,III	f
7	Rabu, 26 januari 2022	Konsul BAB I,II,III	ACC Proposal	f
8	Jumat, 8 Juli 2022	Konsul BAB IV dan V	Perbaikan BAB IV dan V	f
9	Senin, 11 Juli 2022	Konsul BAB IV dan V	Perbaikan BAB IV dan V	f
10	Selasa, 19 Juli 2022	Konsul, BAB IV dan V	Perbaikan BAB IV dan V	f
11	Jumat, 22 Juli 2022	Konsul BAB IV dan V	Perbaikan BAB IV dan V	f
12	Jumat, 27 Juli 2022	Konsul BAB IV dan V	ACC Skripsi	f

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengaruh Pemberian Game Cari Kata Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang PHBS Pada Tatanan Sekolah Bagi Siswa/I Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu Tahun 2022

Sasaran Penelitian : Siswa/I SDN 66 Kota Bengkulu

Peneliti : Mita Dwi A

Ahli Media : Marhalim, M. Kom

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran Game Cari Kata yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan kometntar Bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuisisioner ini dengan memberikantanda (v) pada kolom angka.

Keterangan Skala :

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

Komentar atau saran Bapak/ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/ibu untuk mengisi kuisisioner lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media

No	Aspek	Kriteria	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Keefektifan dan kefeesianan	1. Media dapat digunakan secara efektif			✓	
		2. Jenis media pembelajaran yang dikembangkan cukup efisien			✓	
2.	Reliabel	3. Media yang dikembangkan tergolong media yang reliabel				✓
3.	Maintainable	4. Media dapat dipelihara atau dikelola dengan mudah				✓
4.	Usabilitas	5. Media dapat dengan mudah digunakan.				✓
5.	Ketepatan pemilihan media	6. Ketepatan pemilihan media dengan materi yang dikembangkan				✓
6.	Dokumentasi	7. Kejelasan petunjuk penggunaan media			✓	
		8. Penggunaan alat permainan yang bervariasi			✓	
7.	Reusabilitas	9. Media yang dikembangkan dapat digunakan kembali			✓	
8.	Komunikatif	10. Media dapat dengan mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif				✓
9.	Kreatif dan Inovatif	11. Media unik, menarik dan luwes			✓	
10.	Sederhana	12. Tidak menyulitkan siswa				✓
11.	Tipografi (huruf dan susunanya)	13. Pemilihan jenis huruf			✓	
		14. Ukuran huruf yang digunakan				✓
		15. Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)				✓
		16. Keterbacaan teks jelas				✓
12.	Gambar	17. Tampilan gambar yang disajikan			✓	
		18. Ketepatan penempatan gambar			✓	

		19. Keseimbangan proporsi gambar			✓	-
		20. Kesesuaian gambar yang mendukung materi				✓
13.	Warna	21. Menggunakan komposisi warna yang tepat				✓
		22. Keserasian pemilihan warna				✓
		23. Penggunaan warna yang dapat membawa perasaan nyaman saat melihatnya				✓
14.	Desain	24. Kerapian desain				✓
		25. Kemenarikan desain				✓

Sumber : Ria sartikaningrum (2013)

B. KESALAHAN, KOMENTAR, DAN SARAN PERBAIKAN

Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
-	-
Komentar	
-	

C. KESIMPULAN

Kesimpulan secara umum tentang media penilaian Ahli Media

Layak untuk diujicobakan	✓
Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran	
Tidak layak untuk diujicobakan	

Bengkulu,⁰² Juni 2022
Ahli Media


(MARTHAUM. M. Kom.)

KUESIONER
LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengaruh Pemberian Game Cari Kata Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang PHBS Pada Tatanan Sekolah Bagi Siswa/I Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu Tahun 2022

Sasaran Penelitian : Siswa/I SDN 66 Kota Bengkulu

Peneliti : Mita Dwi A

Ahli Media : Tuti Herawati, SKM., MM

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran Game Cari Kata yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

5 = sangat baik
4 = baik
3 = cukup
2 = kurang
1 = sangat kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Materi

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar		✓			
2	Kesesuaian materi dengan indikator				✓	
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
4	Interaktivitas siswa dengan media		✓			
5	Penumbuhan motivasi belajar		✓			
6	Aktualitas materi yang disajikan				✓	
7	Kecukupan jumlah soal		✓			
8	Kelengkapan cakupan soal			✓		
9	Tingkat kesulitan soal sesuai materi		✓			
10	Variasi soal				✓	
11	Kedalaman soal sesuai materi		✓			
12	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami		✓			
13	Bahasa soal yang mudah dipahami		✓			
14	Keruntutan alur pikir				✓	
15	Kejelasan uraian soal		✓			
16	Kejelasan petunjuk belajar		✓			
17	Kebenaran soal secara teori dan konsep		✓			
18	Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan		✓			
19	Ketepatan kunci jawaban dengan soal		✓			
20	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi		✓			

Sumber : Ria Sartikaningram (2013)

B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	judul dg penulisan tidak sesuai	sekarus judul Baller Game tapi puzzle.
2.	indikator pada penulisan tidak sesuai dg indikator pada Materi	indikator sesuaikan.

C. Komentar/Saran


utk di perbaiki .

D. Kesimpulan:

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Dengkulu, 27-5-2022
Ahli Media


Titi Herwati, SKM. MM.

DOKUMENTASI PRETEST



DOKUMENTASI INTERVENSI



DOKUMENTASI *POST TEST*



**AYO
CARI KATA**

Yuk Cari 10 Kata Yang Cocok

D	H	A	C	L	B	A	D	A	N	S	E	H	A	T
S	S	D	F	M	A	M	B	E	R	D	A	R	A	H
W	U	N	F	B	G	Z	P	E	R	S	I	H	M	Y
T	J	Z	O	U	O	L	A	H	R	A	G	A	N	D
G	X	J	Z	G	J	C	L	G	V	C	O	S	C	M
B	K	C	S	A	D	M	W	L	I	X	I	F	X	V
Y	H	B	N	R	I	L	T	Y	Q	V	Q	M	M	I
F	I	R	P	U	T	V	Z	P	V	U	U	L	B	I
G	T	E	R	H	I	N	D	A	R	K	U	M	A	N
B	X	J	I	Z	C	I	C	I	T	A	N	G	A	N
B	L	Y	R	I	U	D	I	O	K	D	M	C	S	M
D	T	R	H	I	D	U	P	B	E	R	S	I	N	B
B	M	E	M	B	U	A	N	G	S	A	M	P	A	N
Y	A	V	P	V	O	T	E	Q	O	G	W	M	X	E
M	Y	S	H	S	J	P	D	C	J	R	R	A	P	I

**Hapi
Buger
Cuci Tangan
Terhindar Maman
Membuang Sampah**

**Bersih
Olahraga
Badan Sehat
Demam Berdarah
Hidup Bersih Sehat**

➤ Langkah-langkah permainan Game Cari Kata

1. Peserta permainan terdiri dari 6 orang tiap kelompok
2. Membagikan permainan cari kata tersebut kepada peserta
3. Peserta diminta untuk bermain puzzle setelah itu menemukan jawaban dari pertanyaan dengan mengarsir/mencoret jawaban
4. Cari kata dengan jawaban 10 mendatar
5. Membatasi waktu saat mengerjakan game cari kata
6. Peserta bermain game selama 10 menit
7. Memberi hadiah kepada kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar, dan memberi sanksi kepada kelompok yang belum menyelesaikan game.



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-kemenkes-bengkulu.ac.id, email: poltekkes26bengkulu@gmail.com



11 Mei 2022

Nomor : : DM. 01.04/1992.../2/2022
Lampiran : : -
Hal : : **Izin Penelitian**

Yang Terhormat,
Kepala Kesbangpol 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 2021/2022, maka bersama ini kami mohon Bapak/Ibu dapat memberikan izin pengambilan data untuk penelitian kepada:

Nama : Mita Dwi A
NIM : P05170018072
Jurusan : Promosi Kesehatan
Program Studi : Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan
No Handphone : 082281724253
Tempat Penelitian : Sekolah Dasar Negeri 66 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : April-Juli
Judul : Pengaruh Pemberian Game Cari Kata Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang PHBS Pada Tatanan Sekolah Bagi siswa Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu Tahun 2022

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
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jalan Melur No. 01 Nusa Indah Telp. (0736) 21801
BENGKULU

REKOMENDASI PENELITIAN

Nomor : 070/ 833 /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 Wakil Direktur Bidang Akademik Poltekkes Kemenkes Bengkulu Nomor : DM.01.04/1742/2/2021 tanggal 11 Mei 2022 perihal Izin Penelitian

DENGAN INI MENYATAKAN BAHWA

Nama : MITA DWI A
NIM : P05170018072
Pekerjaan : Mahasiswa
Prodi/ Fakultas : Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan
Judul Penelitian : Pengaruh Pemberian Game Cari Kata Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang PHBS Pada Tataan Sekolah bagi Siswa Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu Tahun 2022
Tempat Penelitian : SDN 66 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : 14 Juni 2022 s.d 14 Juli 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 : 14 Juni 2022

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



Dr. Hj. FENNY FAHRIANNY

Pembina

NIP. 19670904 198611 2 001

Dokumen ini telah diregistrasi, dicap dan ditanda tangani oleh Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bengkulu dan didistribusikan melalui Email kepada Pemohon untuk dicetak secara mandiri, serta dapat digunakan sebagaimana mestinya.



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-kemenkes-bengkulu.ac.id, email poltekkes26bengkulu@gmail.com



11 Mei 2022

Nomor : : DM. 01.04/174)..../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 2021/2022, maka bersama ini kami mohon Bapak/Ibu dapat memberikan izin pengambilan data untuk penelitian kepada:

Nama : Mita Dwi A
NIM : P05170018072
Jurusan : Promosi Kesehatan
Program Studi : Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan
No Handphone : 082281724253
Tempat Penelitian : Sekolah Dasar Negeri 66 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : April-Juli
Judul : Pengaruh Pemberian Game Cari Kata Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang PHBS Pada Tatanan Sekolah Bagi siswa Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu Tahun 2022

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 : 421.2/103/II.D.DIK/2022

Dasar : Surat Kementerian Kesehatan RI Badan Pengembangan Dan Pemberdayaan Sumber Daya Manusia Kesehatan Politeknik Kesehatan Bengkulu Nomor: DM.01.04/1741/2/2022 Tanggal 17 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 : Mita Dwi A
NIM : P05170018072
Jurusan : Promosi Kesehatan
Prodi : Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan

Judul Penelitian : "Pengaruh Pemberian Game Cari Kata Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang PHBS Pada Tataan Sekolah Bagi Siswa Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu Tahun 2022".

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Tempat Penelitian : SD Negeri 66 Kota Bengkulu
b. Waktu Penelitian : 14 Juni – 14 Juli 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, 15 Juni 2022

An. Kepala Dinas Pendidikan
Kota Bengkulu
Kasi Pembinaan SMP

Huseman Mulyadi, M.Si
NIP. 197104072005021001

Tembusan :

- Walikota Bengkulu
- Wakil Dekan Poltekes Kemensek Bengkulu
- Kepala SD N 66 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-kemenkes-bengkulu.ac.id, email: poltekkes26bengkulu@gmail.com



11 Mei 2022

Nomor : : DM. 01.04/17AQ.../2022
Lampiran : -
Hal : : **Izin Penelitian**

Yang Terhormat,
Kepala Sekolah Dasar Negeri 66 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 2021/2022, maka bersama ini kami mohon Bapak/Ibu dapat memberikan izin pengambilan data untuk penelitian kepada:

Nama : Mita Dwi A
NIM : P05170018072
Jurusan : Promosi Kesehatan
Program Studi : Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan
No Handphone : 082281724253
Tempat Penelitian : Sekolah Dasar Negeri 66 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : April-Juli
Judul : Pengaruh Pemberian Game Cari Kata Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang PHBS Pada Tatanan Sekolah Bagi siswa Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu Tahun 2022

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
SEKOLAH DASAR NEGERI 66 KOTA BENGKULU
Jl. Pancur Mas 2 Sukarami Kec.Selebar Telp.(0736) 53151 Kota Bengkulu



SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/ 15 /SDN66/2022

Menerangkan bahwa :

Nama : Mita Dwi A
NIM : P05170018072

Telah di izinkan melakukan penelitian guna melengkapi data penulisan skripsi Yang berjudul : Pengaruh pemberian media game cari kata terhadap pengetahuan dan sikap tentang phbs pada tatanan sekolah bagi siswa sekolah dasar X kota Bengkulu tahun 2021.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan seperlunya .

Bengkulu, 12 Januari 2022
Plh.Kepala Sekolah
SDN 66 Kota Bengkulu





PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 66 KOTA BENGKULU



Jl. Pancur Mas 2 Sukarami Kec.Selebar Telp.(0736) 53151 Kota Bengkulu

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/A.4.1/15/SDN66/2022

Kepala Sekolah Dasar Negeri 66 Kota Bengkulu dengan ini menyatakan :

Nama : Mita Dwi A
NIM : P05170018072
Mahasiswa : DIV Promosi Kesehatan

Perihal Izin Penelitian Untuk Penyusunan Skripsi Dengan Judul :

“Pengaruh Pemberian Game Cari Kata Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang PHBS Pada Tatanan Sekolah Bagi Siswa/I Sekolah Dasar 66 Kota Bengkulu Tahun 2022”

Yang bersangkutan benar telah melakukan penelitian Di Sekolah Dasar Negeri 66 Kota Bengkulu, lama kegiatan Mei-Juli 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 13 Juni 2022
Kepala Sekolah
SDN 66 Kota Bengkulu

HAMBALI, S.Pd
NIP. 196811031991121001