

Efektivitas Media Kwartet Hiup Sehat Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Siswa SD Negeri Margamulya Di Kecamatan Singaparna Kabupaten Tasikmalaya

the effectiveness of healthy life quartet media on the knowledge and attitudes of Margamulya State Elementary School students in the Singaparna District, Tasikmalaya Regency

Sinta Fitriani

Program Studi Kesehatan Masyarakat STIKES Respati

*Korespondensi Penulis : taniesal571@gmail.com

Abstrak

Untuk meningkatkan kesehatan anak usia sekolah diperlukan upaya sosialisasi kegiatan perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah melalui rancangan media pendidikan yang menarik sehingga pesan yang disampaikan bisa mudah diterima oleh siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui efektivitas media kwartet hidup sehat terhadap pengetahuan dan sikap siswa sekolah dasar Margamulya di Kecamatan Singaparna Kabupaten Tasikmalaya. Metode penelitian yang digunakan analitik dengan desain Eksperimen semu (Quasi Eksperimen) pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini *One Group Pretest-Posttest*. Populasi penelitian ini seluruh siswa sekolah dasar kelas 4 dan 5 sebanyak 113 orang. Sampling dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Analisis data yang digunakan untuk variabel pengetahuan adalah uji t dan untuk variabel sikap adalah *uji wilcoxon*. Hasil penelitian: Rata rata nilai pengetahuan siswa sebelum adalah 5.73 dengan standar deviasi 2.131. pengetahuan sesudah adalah rata rata 8.54 dengan standar deviasi 1.239. Hasil uji statistik dapatkan nilai $0.000 < 0,05$. Sedangkan variabel sikap data positif rank adalah 113 artinya seluruh siswa mengalami peningkatan nilai sebelum dan sesudah permainan kwartet dengan rata rata peningkatan adalah 57,0 serta nilai *asympt-sig* adalah $0,000 < 0,05$. Kesimpulan penelitian ini adalah ada perbedaan yang signifikan antara pengetahuan dan sikap siswa sebelum dan sesudah permainan kwartet hidup sehat.

Kata Kunci: Kwartet Hidup Sehat, pengetahuan, dan sikap.

Abstract

*To improve the health of school-age children, an effort to socialize activities in clean and healthy life behavior in schools through an attractive educational media design so that the messages conveyed can be easily received by students. The purpose of this study was to determine the effectiveness of healthy life quartet media on the knowledge and attitudes of Margamulya elementary school students in Singaparna District, Tasikmalaya Regency. The research method used is analytic with quasi-experimental design (Quasi Experiment) approach used in this study One Group Pretest-Posttest. The population of this study was all elementary school students in grades 4 and 5 totaling 113 people. The sampling in this study was purposive sampling. Analysis of the data used for the knowledge variable is the t test and for the attitude variable is the Wilcoxon test. Results: The average score of students prior knowledge was 5.73 with a standard deviation of 2.131. after knowledge is an average of 8.54 with a standard deviation of 1.239. Statistical test results get a value of $0,000 < 0.05$. While the positive attitude rank variable is 113, it means that all students have increased scores before and after the quartet game with an average increase of 57.0 and the *asympt-sig* value is $0,000 < 0.05$. The conclusion of this study is that there are significant differences between students' knowledge and attitudes before and after the healthy quartet game.*

Keywords: Healthy Kwartets, knowledge, and attitudes.

PENDAHULUAN

PHBS di sekolah adalah upaya untuk memperdayakan siswa, guru, dan masyarakat lingkungan sekolah agar tahu, mau, dan mampu mempraktikkan PHBS dan berperan aktif dalam mewujudkan sekolah sehat. Perilaku hidup bersih dan sehat juga merupakan sekumpulan perilaku yang dipraktikkan oleh peserta didik, guru, dan masyarakat lingkungan sekolah atas dasar kesadaran sebagai hasil pembelajaran, sehingga secara mandiri mampu mencegah penyakit, meningkatkan kesehatannya, serta berperan aktif dalam mewujudkan lingkungan sehat (1).

Pada tahapan usia anak sekolah terdapat beberapa masalah yang mungkin terjadi diantaranya penyakit menular seperti: Demam Berdarah Dengue, Infeksi Tangan Mulut, Campak, Rubela (campak jerman), Cacar Air, Gondong dan infeksi mata (Konjungtivitis Virus). Serta Penyakit Non Infeksi pada Anak Sekolah seperti Alergi, Infeksi Parasit Cacing: (prevalensi penyakit cacingan sebesar 60-70%), Kasus infeksi cacing gelang (*Ascaris lumbricoides*) sekitar 25 - 35 persen dan cacing cambuk (*Trichuris trichiura*) 65 -75 persen. Resiko tertinggi terutama kelompok anak yang mempunyai kebiasaan defekasi disaluran air terbuka dan sekitar rumah, makan tanpa cuci tangan, dan bermain-main di tanah yang tercemar telur cacing tanpa alas kaki. Penyakit karies gigi pada anak usia sampai 12 tahun sebesar 74,4%. (2)

Berdasarkan survei pendahuluan tentang CTPS yang telah dilakukan oleh peneliti pada bulan Januari tahun 2019 berlokasi di SDN Margamulya bahwa didapatkan hasil bahwa mayoritas siswa tidak melakukan aktifitas cuci tangan dengan benar, masih terdapat siswa membuang sampah sembarangan, berperilaku jajan sembarangan, serta pemahaman tentang pentingnya PHBS di sekolah yang masih kurang.

Salah satu strategi untuk memperoleh perubahan perilaku menurut WHO yang dikutip oleh Notoatmodjo (2010) adalah dengan pemberian informasi untuk meningkatkan pengetahuan sehingga menimbulkan kesadaran dan dapat dilakukan dengan pemberian penyuluhan kesehatan. Dalam proses pendidikan kesehatan, agar diperoleh hasil yang efektif diperlukan alat bantu atau media pendidikan. Fungsi media dalam pendidikan adalah sebagai alat peraga untuk menyampaikan informasi atau pesan-pesan tentang kesehatan. (3)

Untuk meningkatkan kesehatan anak usia sekolah diperlukan upaya sosialisasi kegiatan perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah melalui rancangan media pendidikan yang menarik sehingga pesan yang disampaikan bisa mudah diterima oleh siswa. Hal ini dikarenakan anak sekolah memiliki karakter yang khas dan unik baik secara fisik maupun mental, oleh karena itu strategi dan metode pengajaran yang diterapkan harus sesuai dengan kekhasan anak yaitu dengan strategi bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Bermain merupakan sarana untuk menggali pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak. Bermain juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena bermain adalah sumber pengalaman dan uji coba. Bermain dari segi pendidikan adalah kegiatan permainan menggunakan alat permainan mendidik serta alat yang bisa merangsang perkembangan aspek kognitif, emosi, sosial, dan fisik yang dimiliki anak. (4)

Media promosi kesehatan yang dipilih adalah media kwartet, dimana media ini memiliki banyak manfaat diantaranya anak dapat menguasai konsep, mengasah keterampilan bersosialisasi, belajar sikap sportif karena ada yang kalah dan menang, meningkatkan kemampuan kognitif anak serta menambah wawasan pesan kesehatan. (5)

Kwartet hidup sehat adalah media promosi kesehatan yang memuat tentang informasi kesehatan tentang kebersihan diri, pemantauan jentik, perilaku sehat dan tidak sehat, kebutuhan gizi anak sekolah dan resiko penyakit anak sekolah. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui efektivitas media kwartet hidup sehat terhadap pengetahuan dan sikap siswa SD Negeri Margamulya di Kecamatan Singaparna Kabupaten Tasikmalaya tahun 2019.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif, metode analitik dengan desain Eksperimen semu (Quasi Eksperimen) serta pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini *One Group Pretest-Posttest*. Lokasi penelitian yang digunakan adalah SD Negeri Margamulya Kecamatan Singaparna Kabupaten Tasikmalaya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa sekolah dasar kelas 4 dan 5 sebanyak 113 orang. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah pengambilan data primer melalui pengisian kuesioner yang dibagikan sebelum dan sesudah permainan kwartet. Sampling dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Dimana kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 dan 5 SD Margamulya, bersedia menjadi responden. Analisis data yang digunakan untuk variabel pengetahuan adalah uji t dan untuk variabel sikap adalah uji *Wilcoxon*.

HASIL

1. Pengetahuan siswa sebelum dan sesudah permainan kuartet hidup sehat

Hasil pengetahuan siswa sebelum dan sesudah permainan kuartet dijelaskan dalam tabel berikut ini :

Tabel 1. Pengetahuan siswa sebelum dan sesudah permainan kuartet hidup sehat

	Mean	Standar deviasi	Standar error	P value	N
Pengetahuan sebelum	5.73	2.131	0.200	0.000	113
Pengetahuan sesudah	8.54	1.239	0.117		

Rata rata nilai pengetahuan siswa sebelum permainan kuartet adalah 5.73 dengan standar deviasi 2.131. Pengetahuan sesudah permainan kuartet adalah rata rata nilai adalah 8.54 dengan standar deviasi 1.239. Terlihat nilai mean perbedaan antara pengukuran sebelum dan sesudah adalah 2.81 dengan standar deviasi 0.892. Hasil uji statistik dapatkan nilai 0.000 maka dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan antara pengetahuan sebelum dan sesudah permainan kuartet hidup sehat.

2. Sikap siswa sebelum dan sesudah permainan kuartet hidup sehat

Hasil sikap siswa sebelum dan sesudah permainan kuartet dijelaskan dalam tabel berikut ini :

Tabel 2. Sikap siswa sebelum dan sesudah permainan kuartet hidup sehat

		N	Mean rank	Asymp sig
Sikap post test test – pre test	Negative rank	0	0.00	0.000
	Positif rank	113	57.0	
	Ties	0		

Berdasarkan tabel diatas didapatkan negatif rank adalah 0 artinya tidak ada penurunan nilai dari hasil perhitungan skor sikap sebelum dan sesudah permainan kuartet. Berdasarkan data positif rank adalah 113 artinya seluruh siswa mengalami peningkatan nilai sebelum dan sesudah permainan kuartet dengan rata rata peningkatan adalah 57,0 Nilai ties adalah 0 yang artinya tidak ada nilai yang sama antara sebelum dan sesudah permainan kuartet.

Berdasarkan tabel diatas didapatkan nilai asymp – sig adalah $0,000 < 0,05$ maka disimpulkan H_a diterima yang artinya ada perbedaan nilai sebelum dan sesudah permainan kuartet, sehingga disimpulkan ada pengaruh permainan kuartet hidup sehat terhadap sikap siswa SDN Margamulya.

PEMBAHASAN

Pengaruh media kuartet terhadap pengetahuan siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kuartet berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan siswa sekolah dasar, hal ini sesuai dengan penelitian Karin pada tahun 2015 di Pontianak yang menyebutkan bahwa permainan kuartet berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan siswa dengan hasil p value 0,001. (6)

Penelitian yang sejalan dilakukan oleh Mufida pada tahun 2015 menyatakan bahwa permainan kuartet mampu meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar di SD Darusalam Surabaya tentang phbs sekolah yaitu p value = 0,001.

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera

Manusia, yakni indera penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa dan peraba. Semakin banyak indera yang digunakan maka semakin tinggi tingkat penyerapan informasi. Menurut penelitian para ahli indera, yang paling banyak menyalurkan pengetahuan ke dalam otak adalah mata. Kurang lebih 75% sampai 87% dari

pengetahuan manusia diperoleh / disalurkan melalui mata. Sedangkan 13% sampai 25% lainnya tersalur melalui indera yang lain. Kwartet merupakan media yang menonjolkan aspek visual gambar dengan desain menarik dan warna sehingga dapat disimpulkan bahwa alat-alat visual lebih mempermudah cara penyampaian dan penerimaan informasi atau bahan pendidikan. (7)

Permainan kartu kuartet dipilih karena menyenangkan, materi dalam kartu kuartet disajikan dalam bentuk gambar yang dilengkapi dengan keterangan sehingga memiliki daya tarik tersendiri bagi anak untuk mempelajarinya meskipun pada permainan tersebut dituntut adanya kecerdasan, ketegasan dan ketangkasan untuk mempelajari ide-ide atau konsep dasar yang perlu dibuat, pemilihan media dalam pembelajaran ini mampu mempengaruhi perubahan perilaku individu baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam perilaku kesehatan). (8)

Pengaruh media kuartet terhadap pengetahuan siswa

Sikap merupakan perbuatan yang berasal dari suatu keyakinan / kecenderungan terhadap objek tertentu, kecenderungan ini merupakan pembawaan atau keturunan akan tetapi adalah hasil dari poses belajar. (9) Sikap dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya pengalaman pribadi, pengaruh orang penting, pengaruh kebudayaan serta media informasi. (10)

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Sonya di SD Ploso Surabaya dimana media promosi kesehatan kuartet dan poster berpengaruh dalam meningkatkan sikap siswa anak sekolah dasar tentang perilaku gizi anak sekolah. (11)

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan Aminudin di Kota Makasar dengan hasil persentasi sikap siswa setelah intervensi edukasi kartu kuartet menjadi sikap negatif menurun menjadi 27,5%, dan yang memiliki sikap positif terhadap jajanan sehat menjadi 72,5%. Peningkatan score sikap siswa rata-rata cukup tinggi yaitu $\text{Mean} \pm \text{SD} = 1,075 \pm 1,347$, $p = 0,000$. (12)

KESIMPULAN DAN SARAN

Terdapat perbedaan yang signifikan antara pengetahuan dan sikap siswa sebelum dan sesudah permainan kuartet hidup sehat di SD Negeri Margamulya Kecamatan Singaparna Kabupaten Tasikmalaya 2019.

Penggunaan media pembelajaran bermanfaat untuk meningkatkan minat sasaran dalam menyerap informasi, membantu mengatasi banyak hambatan dalam pemahaman suatu materi, merangsang sasaran untuk meneruskan pesan-pesan yang diterima kepada orang lain, mempermudah penyampaian materi atau informasi oleh narasumber dan mempermudah penerimaan materi atau informasi oleh sasaran. Sehingga diperlukan media promosi kesehatan yang menarik seperti media kuartet dimana media ini hadir melalui proses penyebaran informasi melalui permainan pada anak sekolah

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada: 1) Ketua STIKes Respati 2) Kepala Puskesmas Singaparna 3) Kepala Sekolah SDN Margamulya beserta jajarannya 4) Siswa SDN Margamulya

DAFTAR PUSTAKA

1. Notoatmodjo S. Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku. Jakarta: Rineka Cipta, 2015
2. Departemen Kesehatan RI. Sekolah Dengan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat. Jakarta, 2012
3. Dinas Kesehatan Provinsi Jawa barat. Buku Saku Pelaksanaan PHBS Bagi sekolah. Jawa Barat. 2012
4. Fitriani, Agustini. Pengaruh media ular tangga terhadap Pengetahuan Dan Sikap Siswa Sebelum Dan Sesudah Di SD Negeri Margamulya Kecamatan Singaparna Kabupaten Tasikmalaya Tahun 2016. Jurnal bidkesmas 2017 ; 7(1) : 1 - 16
5. Saptawulan. Belajar biologi menyenangkan melalui permainan kuartet dan pemantapan konsep secara mandiri melalui blog. Jurnal pendidikan penabur. 11. 18 halaman 28-35
6. Karin Pengaruh kuartet terhadap peningkatan pengetahuan menjaga kesehatan mulut dan gigi anak usia sekolah. journal of health education tahun 2018 ; 3 (1) halaman 37 – 45
7. Fitriani S. Promosi Kesehatan. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011
8. Hastutik, E. Efektifitas Pembelajaran Biologi Melalui Permainan Kartu Kuartet dengan Pembandingan Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Biologi Konsep Sistem Gerak. Skripsi, Jember. FKIP Universitas Jember. 2005

9. Ajzen. The theory of planned behaviour organizational behaviour and human decision proceses University of Massachusetts of amberst.1991
10. Azwar sikap manusia teori dan pengukurannya. Yogyakarta. Pustaka pelajar.2011
11. Indraswati.Pengaruh media poster dan kartu gisi terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap tentang gizi di SD Ploso Surabaya the indonesian journal of public health. II (2). Halaman 212 – 220
12. Syam Amnudin. Gambaran Pengetahuan dan Sikap Siswa terhadap Makanan Jajanan Sebelum dan Setelah Pemberian Edukasi Kartu Kwartet Pada Anak Usia Sekolah Dasardi Kota Makassar. JURNAL TEPAT:Teknologi Terapan untuk Pengabdian Masyarakat. 1(2) Tahun 2018. Hal 127 - 136