

Original Research

Permainan Puzzle Sebagai Media Edukasi Dalam Pencegahan Covid-19 Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri 188 Pinrang

Puzzle Games as Educational Media in Prevention of Covid-19 in Elementary Students of School 188 Pinrang

Maryam^{1*}, Makhrajani Majid², Usman²

¹Jurusan Epidemiologi, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Parepare, Indonesia

²Jurusan AKK, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Parepare, Indonesia

* Email corresponding author: Ralifamaryam@gmail.com

Abstrak:

Jumlah Covid-19 pada anak mulai meningkat media Puzzle dapat digunakan untuk mengedukasi anak dalam pencegahan Covid-19. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan puzzle terhadap perubahan pengetahuan dan perilaku pencegahan Covid-19 pada siswa Sekolah Dasar Negeri 188 Pinrang. Jenis penelitian adalah Quasi Eksperimen dengan desain one group pretest-posttest. Sampel adalah siswa kelas IV, V dan kelas VI. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan metode total sampling sebanyak 33 orang. Siswa diberikan permainan Puzzle pencegahan covid-19. Pengetahuan dan perilaku diukur sebelum dan setelah permainan. Data dianalisis menggunakan Uji Paired T-test dan Wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan skor pengetahuan 2,63 pada posttest 1 dan 2,64 pada posttest 2. Skor perilaku juga meningkat pada posttest 1 3,76 dan posttest 2 2,12. Di simpulkan ada perubahan pengetahuan $p=0.000$ dan perilaku $p=0.000$. Sebelum dan sesudah permainan Puzzle terkait pencegahan Covid-19. Bagi siswa perlu menerapkan protokol kesehatan dengan rajin mencuci tangan untuk mencegah Covid-19.

Kata kunci: Permainan puzzle, Covid-19, Pengetahuan

Abstract:

The number of Covid-19 in children is starting to increase. Puzzle media can be used to educate children in preventing Covid-19. The purpose of this study was to determine the effect of puzzle games on changes in knowledge and behavior of preventing Covid-19 in 188 Pinrang State Elementary School students. The type of research is Quasi Experiment with one group pretest-posttest design. The samples were students of class IV, V and class VI. Sampling was carried out using a total sampling method of 33 people. Students are given a Covid-19 prevention puzzle game. Knowledge and behavior were measured before and after the game. Data were analyzed using Paired T-test and Wilcoxon. The results showed an increase in the knowledge score of 2.63 on posttest 1 and 2.64 on posttest 2. Behavioral scores also increased on posttest 1 of 3.76 and posttest 2 of 2.12. It was concluded that there was a change in knowledge $p=0.000$ and behavior $p=0.000$. Before and after Puzzle games related to Covid-19 prevention. Students need to implement health protocols by diligently washing their hands to prevent Covid-19.

Keywords: Puzzle Games, Covid-19, Knowledge

Pendahuluan

Berdasarkan data WHO (*World Health Organization*), sejak kasus Covid-19 muncul hingga Juli 2021, jumlah kasus yang terkonfirmasi secara global sebanyak 89.165.376 kasus, dengan insiden kematian sebanyak 2.222.207 jiwa. Sedangkan di Indonesia, data kasus yang positif hingga 6 Juli 2021 sebanyak 2.567.630 orang, dan yang sembuh sebanyak 2.119.478, dengan insiden kematian 67.355 jiwa (COVID-19, 2021). Pada Juni 2021 Dinas Kesehatan Provinsi Sulawesi Selatan mencatat sebanyak 5.771 anak usia 0-17 tahun positif terinfeksi Covid-19. Untuk golongan anak usia 0 hingga 17 tahun ada 5.771 kasus. Sehingga, vaksin terhadap anak sudah dianjurkan sebagai upaya menjaga imunitas anak-anak (CNN

Indonesia, 2021). Meski demikian angka kesembuhan terhadap anak yang terpapar Covid-19 terbilang cukup tinggi, tercatat ada sebanyak 5.547 anak yang telah sembuh. Sedangkan anak yang meninggal tercatat ada 27 orang. Kasus di Kabupaten Pinrang berdasarkan data Dinas Kesehatan Pinrang per tanggal 07 Juli 2021 telah mencapai 823 orang dan 770 pasien diantaranya telah dinyatakan sembuh dan 45 orang meninggal dunia dan masih terdapat 8 kasus aktif (Angreani, 2021).

Dengan adanya media permainan *puzzle* akan menambah variasi dalam pembelajaran sehingga tidak terkesan monoton. Karena media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar, yang berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan sehingga lebih mudah untuk dipahami oleh anak-anak (Nurrita, 2018). Selain itu, dengan menyampaikan materi melalui media *puzzle* pemahaman diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat. Media tersebut berisi informasi mengenai pencegahan Covid-19 yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman anak. Diharapkan setelah mendapatkan informasi tingkat pemahaman anak tentang Covid-19 meningkat sehingga mereka melakukan aktivitas sehari-hari dengan mematuhi protokol kesehatan pencegahan Covid-19. Saat ini anak di usia dini sangat membutuhkan adanya pendidikan kesehatan mengenai Covid-19 yang saat ini masih menyebar luas dengan itu perlu adanya media Edukasi yang menarik untuk anak-anak sehingga dapat mudah diterima.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan *puzzle* terhadap perubahan pengetahuan dan perilaku pencegahan Covid-19 pada siswa Sekolah Dasar Negeri 188 Pinrang

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Eksperimen dengan desain one group pretest-posttest yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan perilaku siswa terhadap pencegahan Covid-19. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 188 Pinrang pada bulan Agustus 2021. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV, kelas V, dan kelas VI yaitu sebanyak 33 orang dengan menggunakan Total Sampling.

Data dianalisis secara univariat yang bertujuan untuk mengetahui distribusi frekuensi pada setiap variabel penelitian. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan Uji Paired T-test, sedangkan jika tidak terdistribusi normal menggunakan Uji Wilcoxon.

Hasil

Tabel 1 Distribusi Karakteristik Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin di SDN 188 Pinrang

Karakteristik	n	%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	17	51,5
Perempuan	16	48,5
Umur		
9 Tahun	12	36,4
10 Tahun	11	33,3
11 Tahun	10	30,3
Kelas		
Kelas IV	12	36,4
Kelas V	11	33,3
Kelas VI	10	30,3
Total	33	100,0

Hasil penelitian pada Tabel 1 menunjukkan bahwa distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin di SDN 188 Pinrang tertinggi pada jenis kelamin Laki-laki sebanyak 17 responden (51,5%). Karakteristik responden berdasarkan Umur di SDN 188 Pinrang tertinggi pada Umur 9 tahun

sebanyak 12 responden (36,4%), dan terendah umur 11 tahun sebanyak 30,3%. Karakteristik responden berdasarkan Kelas di SDN 188 Pinrang tertinggi pada Kelas IV sebanyak 12 responden (36,4%).

Tabel 2 Perubahan Pengetahuan Siswa Sebelum dan Sesudah Dilakukan Permainan *Puzzle* Terkait Pencegahan Covid-19 di SDN 188 Pinrang

Pengetahuan	n	Mean	(Min-Max) ±SD	P
Pretest	33	41,79	(36-45) ± 2,534	0,000
Posttest 1	33	44,42	(42-45) ± 936	
Pretest	33	41,79	(36-45) ± 2,534	0,000
Posttest 2	33	44,43	(42-45) ± 816	

Tabel 2 menunjukkan skor rata-rata pengetahuan responden sebelum permainan *Puzzle* yaitu 41.79, setelah permainan siswa meningkat menjadi nilai rata-rata menjadi 44,42 dan seminggu kemudian nilai rata-rata menjadi 44.43. Hasil uji statistik *Wilcoxon signed rank test* menunjukkan pada kelompok *pretest*, *posttest 1* dan *posttest 2* nilai p (0.000).

Tabel 3 Perubahan Perilaku Sebelum dan Sesudah Dilakukan Permainan *Puzzle* Terkait Pencegahan Covid-19 di SDN 188 Pinrang

Perilaku	N	Mean	(Min-Max) ±SD	P
Pretest	33	21.21	(16.26) ± 2.666	0.000
Posttest 1	33	24.97	(24.97) ± 1.591	
Pretest	33	21.21	(16.26) ± 2.666	0.001
Posttest 2	33	23.33	(20-27) ± 2.131	

Tabel 3 menunjukkan siswa sebelum permainan rata-rata skor perilaku siswa sebelum permainan *Puzzle* yaitu 21.21, setelah permainan nilai rata-rata meningkat menjadi 24.97, dan seminggu kemudian nilai rata-rata menjadi 23.33. Hasil uji *paired t test* menunjukkan pada kelompok *pretest*, *posttest 1* dan *posttest 2* nilai p (0.000)

Pembahasan

Karakteristik Responden

Pada penelitian ini, umur responden yang dijadikan sampel penelitian yaitu siswa umur 9-11 tahun, usia tersebut termasuk dalam kategori anak usia sekolah yang masih duduk bangku sekolah dasar kelas IV, kelas V dan kelas VI yang berjumlah 33 siswa di SDN 188 Kabupaten Pinrang. Anak usia sekolah dapat diartikan sebagai anak yang berada dalam rentang usia 6-12 tahun, anak mulai memiliki lingkungan lain selain keluarga, dan anak usia sekolah bisa disebut anak usia pertengahan.

Dengan adanya pandemi, pengetahuan Covid-19 untuk siswa sangatlah penting (Olaimat et al., 2020). Terutama untuk mencegah siswa terkena Covid-19 dengan mengedukasi siswa tentang Covid-19 dengan memberikan media permainan *puzzle* sebagai bahan ajaran yang didalamnya terdapat informasi pencegahan Covid-19. Pengetahuan siswa tentang Covid-19 sangat penting karena dapat mencegah siswa terpapar Covid-19 (Abidah et al., 2020). Pengetahuan siswa yang tinggi seperti terhadap pengertian, gejala, proses, penularan, dan pencegahan Covid-19 maka diharapkan dapat berperilaku yang baik untuk terhindar dari Covid-19 tersebut.

Perbedaan Pengetahuan Responden Sebelum dan Sesudah Dilakukan Permainan *Puzzle* Terkait Pencegahan Covid-19 Di SDN 188 Pinrang

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan responden diperoleh nilai rata-rata sebelum permainan *Puzzle* sebesar 41.79 dan setelah diberikan permainan diperoleh hasil perubahan

pengetahuan meningkat dengan nilai rata-rata sebesar 44,42, seminggu kemudian diperoleh nilai rata-rata sebesar 44,43. Hal tersebut merupakan hasil penelitian yang dilakukan sebelum diberikan permainan *Puzzle* terkait pencegahan Covid-19 bahwa didapatkan data rata-rata responden memiliki tingkat pengetahuan yang terbilang tinggi, setelah diberikan permainan *Puzzle* kepada setiap siswa. Hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan responden. Hasil ini menunjukkan bahwa memang pemberian media edukasi permainan *Puzzle* mampu menghasilkan peningkatan nilai pengetahuan yaitu ($p= 0.000$). Pembelajaran menggunakan puzzle berpengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak karena dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan (Mulyaningsih & Palanggan, 2021). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa ada pengaruh pendidikan kesehatan dengan menggunakan media puzzle terhadap pengetahuan siswa tentang gizi seimbang, dan tidak ada pengaruh pendidikan kesehatan dengan menggunakan media puzzle terhadap sikap siswa tentang gizi seimbang. Pengetahuan p value (0,000) dan sikap p value (0,752) (Oktafiani & Sunarti, 2020).

Setelah diberikan intervensi dengan permainan puzzle terkait Covid-19 terjadi peningkatan pengetahuan yang diperoleh responden pada pemberian kuesioner *posttest* pertama dan kedua disebabkan karena responden sangat antusias memahami materi yang ada pada permainan *Puzzle* yang telah diberikan pada siswa sehingga memberi kesan menarik pada siswa serta dapat mengulangi permainan *Puzzle* selama di rumah. Kemudian penurunan nilai rata-rata pengetahuan yang diperoleh responden sebelum permainan *Puzzle* karena siswa belum sepenuhnya memahami materi pada permainan *Puzzle* serta siswa belum diberikan media edukasi tersebut. Dilihat pada kuesioner jawaban responden terkait soal tentang pengetahuan *pretest*, yaitu 8% yang menjawab salah yaitu pertanyaan tentang Seperti apakah bentuk virus Corona dan 25% yang menjawab benar pada *posttest*, dan 14% yang menjawab salah yaitu pertanyaan mengenai dibawah ini yang dapat tertular Covid-19 dan 19% yang menjawab benar.

Perubahan Perilaku Responden Sebelum dan Sesudah Dilakukan Permainan *Puzzle* Terkait Pencegahan Covid-19 Di SDN 188 Pinrang

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku sebelum permainan *Puzzle* diperoleh nilai rata-rata sebesar 21,21, setelah dilakukan permainan nilai rata-rata meningkat sebesar 24,97, setelah seminggu kemudian diperoleh nilai rata-rata sebesar 23,33. Hasil uji statistik dapat diketahui bahwa hipotesis diterima yang artinya bahwa ada perbedaan kategori perilaku yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan intervensi yaitu ($p=0.000$). Setelah diberikan permainan *Puzzle* terkait pencegahan Covid-19 yang diberikan kepada setiap siswa hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan perilaku responden. Hasil ini menunjukkan bahwa memang pemberian materi pencegahan Covid-19 lewat media edukasi permainan *Puzzle* mampu menghasilkan peningkatan nilai perilaku yang signifikan.

Adanya perubahan perilaku siswa yaitu pada pertanyaan *pretest* Apakah adik mencuci tangan dengan air mengalir dan disertai sabun 24% yang menjawab selalu, kemudian setelah diberikan perlakuan dan melakukan *posttest* 1 jawaban siswa meningkat menjadi 18%, seminggu kemudian diberikan *posttest* 2 mengalami penurunan menjadi 15%. Kemudian pertanyaan *pretest* pada kuesioner Rajin mengganti masker 26% yang menjawab kadang-kadang, setelah diberikan perlakuan dan melakukan *posttest* 1 jawaban siswa yang menjawab selalu menurun menjadi 25%, seminggu kemudian diberikan *posttest* 2 jawaban siswa yang menjawab selalu mengalami penurunan 16%. Perilaku responden yang diperoleh setelah dilakukan permainan *Puzzle* mengalami perubahan. Hal ini disebabkan karena responden sangat antusias memahami materi yang ada pada *Puzzle* tersebut.

Pemanfaatan permainan puzzle untuk meningkatkan pengetahuan dan perilaku kesehatan pada anak seperti hasil penelitian yang menunjukkan bahwa ada perbedaan perilaku cuci tangan pakai sabun antara kelompok kontrol dan perlakuan setelah diberikan pendidikan kesehatan dengan media puzzle (Dewi et al., 2019) dan media permainan puzzle berpengaruh dalam peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada PAUD (Permata, 2020).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 188 Pinrang, di dapatkan kesimpulan permainan puzzle sebagai media edukasi dalam pencegahan Covid-19 yaitu Ada pengaruh permainan Puzzle terhadap tingkat pengetahuan anak usia sekolah sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Bagi siswa perlu menerapkan protokol kesehatan dengan rajin mencuci tangan untuk mencegah Covid-19. Sehingga mereka dapat menerapkan protokol kesehatan dengan baik dan benar, Bagi sekolah, dapat memanfaatkan media puzzle sebagai media untuk mengedukasi pencegahan Covid-19, Bagi peneliti, dapat mengembangkan terkait metode permainan edukatif salah satunya adalah lewat permainan Puzzle sebagai metode alternative dalam memberikan pendidikan kesehatan.

Referensi

- Abidah, A., Hidaayatullaah, H. N., Simamora, R. M., Fehabutar, D., & Mutakinati, L. (2020). The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its Relation to the Philosophy of "Merdeka Belajar." *Studies in Philosophy of Science and Education*, 1(1), 38–49. <https://doi.org/10.46627/sipose.v1i1.9>
- Angreani, N. (2021). *Update Covid-19 di Pinrang Hari Ini*.
- CNN Indonesia. (2021). 5.771 Anak di Sulsel Positif Covid-19, Makassar Tertinggi. <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20210707174800-20-664613/5771-anak-di-sulsel-positif-covid-19-makassar-tertinggi>
- COVID-19, S. T. P. (2021). *Data WHO (World Health Organization), hingga Juli 2021*.
- Dewi, N. W. Y. A., Kusumaningsih, F. S., & Suntari, N. L. P. Y. (2019). Pengaruh Pendidikan Kesehatan dengan Media Puzzle Terhadap Perilaku Cuci Tangan Pakai Sabun Anak Prasekolah. *Community of Publishing in Nursing (COPING)*, 7(1), 13–20.
- Mulyaningsih, E., & Palangngan, S. T. (2021). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *AL-GURFAH: Journal of Primary Education*, 1(1), 29–40.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171–187.
- Oktafiani, H., & Sunarti, S. (2020). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Gizi Seimbang Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 001 Samarinda Seberang. *Borneo Student Research (BSR)*, 1(2), 724–729.
- Olaimat, A. N., Aolymat, I., Shahbaz, H. M., & Holley, R. A. (2020). Knowledge and Information Sources About COVID-19 Among University Students in Jordan: A Cross-Sectional Study. *Frontiers in Public Health*, 8, 254. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2020.00254>
- Permata, R. D. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1–10.