

PENGARUH *BOARD GAME* EDUKASI POPOHIDATKU TERHADAP PENGETAHUAN PHBS PADA ANAK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA USIA 13 TAHUN DI KOTA BENGKULU

Puja Tri Kartika, Hermansyah, Sahran

**Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Bengkulu, Jurusan Keperawatan
Jalan Indragiri Nomor 03 Padang Harapan Kota Bengkulu
puja.kartika303@gmail.com**

Abstract: One of the efforts is towards healthy behavior through a program known as the Clean and Healthy Behavior Program (PHBS) which is carried out systematically and coordinated. The Effects of Play for Increasing Children's Knowledge Games can increase affiliation with peers, reduce pressure, improve cognitive development and can reduce potentially dangerous behaviors. This study aims to determine the effect of education on PHBS knowledge in junior high school students and students in the city of Bengkulu. The design used was a quasi experiment using a pre-post test design with control group design. the subject group was observed before the intervention, then observed again after the intervention. The sample was taken using simple random sampling with 30 people in one group and the entire study sample was 60 people. The research instrument used was a questionnaire made by Titi Sari Banun. Analysis used the Wilcoxon test to compare anxiety variables in groups, while the Mann Whitney-U test was used to compare anxiety variables in both groups. The results of the statistical test show $p = 0.009 < \alpha 0.05$. so that it can be concluded that there is a difference in average PHBS knowledge before and after being given the educational game board POPOHIDATKU and it can be concluded that there is an influence of the educational board game POPOHIDATKU on Knowledge of PHBS in middle school children aged 13 years in Bengkulu City.

Keywords: PHBS, Knowledge, Board Game

Abstrak: Salah satu upaya menuju kearah perilaku sehat dengan melalui satu program yang dikenal dengan program Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) yang dilaksanakan secara sistematis dan terkoordinir. Pengaruh Bermain bagi Peningkatan Pengetahuan Anak Permainan dapat meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif dan dapat mengurangi perilaku-perilaku yang secara potensial berbahaya. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh edukasi terhadap pengetahuan PHBS pada siswa dan siswi SMP di Kota Bengkulu. Desain yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan menggunakan desain penelitian *pre-post test design with control group*. kelompok subjek di observasi sebelum dilakukan intervensi, kemudian di observasi lagi setelah intervensi. Sampel diambil menggunakan *simple random sampling* dengan 30 orang dalam satu kelompok dan seluruh sampel penelitian adalah 60 orang. Intrumen penelitian yang digunakan adalah kuisisioner yang dibuat oleh Titi Sari Banun. Analisis menggunakan *wilcoxon test* untuk membandingkan variabel kecemasan dalam kelompok, sedangkan uji *Mann Whitney-U test* untuk membandingkan variabel kecemasan pada kedua kelompok. Hasil uji statistik menunjukkan $p = 0,009 < \alpha 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan ada beda rata rata pengetahuan PHBS sebelum dan sesudah diberikan Board Game edukasi POPOHIDATKU dan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh Board game edukasi POPOHIDATKU terhadap Pengetahuan PHBS pada anak SMP usia 13 tahun di Kota Bengkulu.

Kata Kunci : PHBS, Pengetahuan, Board Game

Promosi PHBS perlu dimulai sejak usia dini agar menjadi tambahan pengetahuan dan selanjutnya diharapkan dapat dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari, serta menjadi bagian dari norma hidup mereka. Promosi PHBS bisa disampaikan melalui berbagai media massa, baik media cetak maupun media elektronik. Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini marak permainan berupa permainan. Salah satu ciri positif yang terkandung dari game adalah sportivitas sehingga menang dan kalah adalah hal biasa. Manfaat lainnya adalah aspek kecerdasan dan reflek saraf yang sebenarnya juga terasah dalam sebuah game, terutama game yang bersifat kompetitif. Itulah mengapa kini juga banyak dikembangkan game edukasi untuk anak-anak, karena dengan belajar melalui visualisasi yang menarik diharapkan semangat anak untuk belajar akan lebih terpacu. Selain itu manusia juga mempunyai sifat dasar lebih cepat mempelajari segala sesuatu secara visual-verbal, sehingga permainan sebenarnya juga baik jika dilibatkan dalam proses pendidikan (Maharani, Pramono and Nugraheni, 2016).

Persentase rumah tangga yang mempraktikkan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) meningkat dari 50,1% (2010) menjadi 53,9% (2011), dan 56,5% (2012), lalu turun sedikit menjadi 55,0% (2013). Karena target tahun 2014 adalah 70%, maka pencapaian tahun 2013 tersebut tampak masih jauh dari target yang ditetapkan. Dari pencapaian tersebut jelas bahwa masih terdapat sekitar 45% rumah tangga yang belum mempraktikkan PHBS. Telah terjadi perubahan yang cukup besar pada anggota rumah tangga ≥ 10 tahun yang berperilaku benar dalam buang air besar, yakni dari 71,1% pada tahun 2007 menjadi 82,6% pada tahun 2013. Namun ini berarti bahwa masih ada sekitar 17,4% anggota rumah tangga ≥ 10 tahun yang berperilaku tidak benar dalam buang air besar (Renstra, 2015).

Berdasarkan survei awal yang dilakukan pada tanggal 18-19 Oktober 2018 di SMP 07 Kota Bengkulu, penulis menemukan beberapa hal baik secara observasi maupun wawancara bahwa sebagian anak-anak yang di wawancara belum mengetahui mengenai indikator PHBS secara keseluruhan. Dari hasil observasi, didapatkan lingkungan di SMP tersebut masih banyak sarana dan prasarana penunjang untuk PHBS belum memenuhi kriteria layak seperti, pintu WC yang tidak berkunci, tumpukan sampah pembalut didalam WC, kondisi WC yang tidak memiliki gayung, tempat sampah yang minim, tidak adanya tempat cuci tangan yang layak, serta bau pesing di beberapa sudut sekolah.

Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Edukasi Board Game Popohidatku terhadap Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada Anak Sekolah Menengah Pertama Usia 13 Tahun.

BAHAN DAN CARA KERJA

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan desain penelitian *quasi experiment* dengan menggunakan desain penelitian *pre-post test design with control group*, yang mengungkapkan sebab akibat dengan cara melibatkan dua kelompok subyek. Satu kelompok diberi perlakuan, tetapi sebelumnya diberikan *pre-test*, setelah itu dilakukan *post-test*. Penelitian ini dilakukan pada bulan November 2018 s.d Maret 2019 di SMP 07 Kota Bengkulu. Dimana kelompok intervensi di SMP 07 Kota Bengkulu dan kelompok kontrol di SMP 15 Kota Bengkulu. Prosedur pengumpulan data Pada hari pertama peneliti Menjelaskan tujuan, manfaat, prosedur pengumpulan data pada calon responden, Meminta persetujuan calon responden untuk tidak membocorkan permainan kepada teman yang lain (yang belum diberikan intervensi), Memberikan *informed consent* kepada calon responden dan mengisi kuesioner, Melakukan

pengisian lembar kuesioner observasi tentang pengetahuan PHBS di awal pertemuan sebelum pemberian intervensi, dan Menjelaskan jadwal kontrak kegiatan penelitian secara keseluruhan kepada responden. Pada hari kedua peneliti Mendemonstrasikan cara permainan sebanyak 1 kali kepada responden, Meminta kesediaan dan kejujuran responden untuk melakukan permainan, Melakukan pengisian lembar kuesioner observasi *post* intervensi pada terakhir pemberian intervensi..

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa dan siswi di SMPN 07 dan SMPN 12 Kota Bengkulu. Sampel diambil menggunakan *simple random sampling* dengan kriteria inklusi : Remaja laki-laki dan perempuan usia 13 tahun sekolah menengah pertama, Dapat membaca, menulis dan memahami informasi yang diberikan, Merupakan siswa minimal 6 bulan belajar di SMP tersebut. Kriteria eksklusi : Responden tidak selesai mengikuti permainan/menghentikan permainan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuisisioner yang dibuat oleh Titi Sari Banun (2016). Instrumen tes dan skala yang digunakan terdiri atas pernyataan favorable dan unfavorable. Pernyataan favorable merupakan pernyataan yang mendukung variabel, sedangkan pernyataan unfavorable merupakan pernyataan yang menentang variabel. Instrumen tes pengetahuan PHBS disusun menggunakan skala *Guttman* dengan 2 alternatif pilihan yang terdiri atas benar (B) dan salah (S).

HASIL

Analisis Univariat

Analisis *univariat* pada penelitian ini untuk melihat nilai mean, median, nilai minimal dan maksimal, standar deviasi dan standar error serta 95% confidence interval (CI) for mean berdasarkan jenis kelamin, pekerjaan ayah, pekerjaan ibu, pendidikan

ayah, pendidikan ibu, dan pendapatan orang tua.

Karakteristik responden

Karakteristik responden dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan responden yang akan di teliti, yang meliputi jenis kelamin, pekerjaan ayah, pekerjaan ibu, pendidikan ayah, pendidikan ibu, dan pendapatan orang tua.

Tabel 1 Karakteristik Responden Berdasarkan jenis kelamin, pekerjaan ayah, pekerjaan ibu, pendidikan ayah, pendidikan ibu, dan pendapatan orang tua Di SMPN 07 dan SMPN 12 Kota Bengkulu

Karakteristik	Intervensi (n=30)	Kontrol (n=30)	P Value
Jenis Kelamin			
Laki-laki	11 (36,7%)	17(56,7%)	0,196
Perempuan	19 (63,3%)	13(43,3%)	
Pekerjaan Ayah			
Tidak Bekerja	4 (13,3%)	2 (6,7%)	0,627
TNI/Polri	0 (0 %)	0 (0 %)	
Wiraswasta	20 (66,7%)	23 (76,7%)	
PNS	4 (13,3%)	2 (6,7%)	
Petani/nelayan	2 (6,7%)	3 (10,0%)	
Pekerjaan Ibu			
Tidak Bekerja	20 (66,7%)	17 (56,7%)	0,695
TNI/Polri	0 (0 %)	0 (0 %)	
Wiraswasta	9 (30,0%)	11 (36,7%)	
PNS	1 (3,3%)	1 (3,3%)	
Petani/nelayan	0 (0 %)	1 (3,3%)	
Pendidikan Ayah			
Tidak Sekolah	0 (0 %)	2 (6,7%)	0,382
SD	4 (13,3 %)	7 (23,3%)	
SMP	6 (20,0%)	7 (23,3%)	
SMA	17 (56,7%)	11 (36,7%)	
Perguruan Tinggi	3 (10,0 %)	3 (10,0%)	
Pendidikan Ibu			
Tidak Sekolah	1 (3,3 %)	1 (3,3%)	0,774
SD	6 (20,0 %)	8 (26,7%)	
SMP	5 (16,7%)	8 (26,7%)	
SMA	15 (50,0%)	11 (36,7%)	
Perguruan Tinggi	3 (10,0 %)	2 (6,7%)	
Pendapatan Orang Tua			
< UMR	15 (50,0%)	13 (43,3%)	0,796
= > UMR	15 (50,0%)	17 (56,7%)	

Berdasarkan tabel 1 didapatkan hasil karakteristik jenis kelamin responden pada kelompok intervensi lebih dari separuh(63,3%) berjenis kelamin perempuan sedangkan kelompok kontrol lebih dari separuh(56,7%)berjenis kelamin laki-laki, pekerjaan ayah responden lebih dari separuh (66,7%) bekerja sebagai wiraswasta pada kelompok intervensi dan sebagian besar(76,7%) pada kelompok kontrol, untuk karakteristik pekerjaan ibu lebih dari separuh tidak bekerja pada kelompok intervensi (66,7%) dan kelompok kontrol (56,7%). Pada pendidikan ayah lebih dari separuh (56,7%) dengan pendidikan terakhir SMA pada kelompok intervensi dan kurang dari separuh (36,7%) pada kelompok kontrol, begitu pula dengan pendidikan ibu dengan jenjang terakhir yaitu SMA sebagian (50,0%) pada kelompok intervensi dan kurang dari separuh (36,7%) pada kelompok kontrol. Gambaran pendapatan orang tua pada kelompok intervensi separuh (50,0%) memiliki pendapatan => UMR dan pada kelompok kontrol lebih dari separuh (56,7%) memiliki pendapatan => UMR. Hasil Uji Kesetaraan berdasarkan jenis kelamin, pekerjaan ayah, pekerjaan ibu, pendidikan ayah, pendidikan ibu, dan pendapatan orang tua setara antara kelompok kontrol dan intervensi dengan p value $> \alpha 0,05$.

Analisis Bivariat

Analisis *bivariat* dilakukan untuk mengetahui adanya perbedaan rata-rata Pengetahuan PHBS siswa sebelum dan sesudah diberikan *Board Game* edukasi POPOHIDATKU pada kelompok intervensi dan mengetahui adanya perbedaan rata-rata Pengetahuan PHBS siswa sebelum dan sesudah diberikan edukasi melalui *Leaflet*.

Berdasarkan uji kenormalan dengan menggunakan uji *kolmogorov-smirnov* pada $\alpha 5\%$ di dapatkan hasil data yang di olah pada variabel pengetahuan PHBS pada kelompok kontrol dan intervensi data tidak berdistribusi normal ($p=0,000 < \alpha 0,05$), sehingga uji yang

dilakukan ialah *Wilcoxon* untuk menguji nilai pengetahuan PHBS sebelum dan sesudah bermain *Board Game* Edukasi POPOHIDATKU dan diberikan edukasi melalui *leaflet* pada masing-masing kelompok, sedangkan untuk membandingkan variabel pengetahuan PHBS pada kedua kelompok intervensi dan kontrol digunakan uji *Mann Whitney*.

Tabel 2 Distribusi Rata-Rata nilai Pengetahuan PHBS Pada Kelompok Intervensi dan kontrol Sebelum Dan Setelah Diberikan *Board Game* Edukasi POPOHIDATKU Dan Edukasi Melalui *Leaflet* Di SMPN 07 dan SMPN 12 Kota Bengkulu

Kelompok	Variabel	Mean	S E	S D	Mi n- Ma ks	95% CI For Mean
Intervensi (n=30)	Pengetahuan PHBS sebelum diberikan Board Game Edukasi	33,83	0,39	2,18	30	33,02;
	POPOHIDATKU					
Kontrol (n=30)	Pengetahuan PHBS sesudah diberikan Board Game Edukasi	37,23	0,33	1,83	33	36,55;
	POPOHIDATKU					
Kontrol (n=30)	Pengetahuan PHBS sebelum diberikan Edukasi melalui Leaflet	34,20	0,46	2,53	29	33,25;
	POPOHIDATKU					
Kontrol (n=30)	Pengetahuan PHBS sesudah diberikan Edukasi melalui Leaflet	36,47	0,44	2,41	31	35,56;
	POPOHIDATKU					

Berdasarkan tabel 2 didapatkan hasil analisis untuk kelompok intervensi pengetahuan PHBS sebelum diberikan Board Game edukasi POPOHIDATKU dengan rata-rata 33,83 setelah diberikan Board Game edukasi POPOHIDATKU dengan rata-rata

37,23. Sementara rata-rata Pengetahuan PHBS pada kelompok kontrol sebelum diberikan terapi edukasi melalui leaflet yaitu sebesar 34,20 dan setelah diberikan edukasi melalui leaflet yaitu sebesar 36,47.

Tabel 3 Distribusi Rata-Rata Pengetahuan PHBS Pada Kelompok Intervensidan Kontrol Sebelum Dilakukan Edukasi Di SMPN 07 dan SMPN 12 Kota Bengkulu

Kelompok	Variabel	Mean	S	SE	Min	95 % - Ma ks	P Val ue
Intervensi (n=30)	Pengetahuan PHBS Sebelum Diberikan Board Game Edukasi POPOHIDATKU	33,83	2,18	0,39	30-38	33,02; 34,65	0,551
	Pengetahuan PHBS Sebelum Diberikan Edukasi melalui Leaflet	34,20	2,53	0,46	29-38	35,15	

Dari tabel 3 didapatkan hasil analisis rata-rata pengetahuan PHBS pada siswa sebelum Board Game Edukasi POPOHIDATKU 33,83 dengan standar deviasi 2,183. Nilai kecemasan terendah 30 dan nilai tertinggi 38, dari hasil estimasi interval dapat disimpulkan bahwa 95% diyakini rata-rata Pengetahuan PHBS responden sebelum diberikan Board Game Edukasi POPOHIDATKU berada pada rentang 33,02-34,65.

Pada kelompok kontrol didapatkan hasil analisis rata-rata tingkat kecemasan pada anak sebelum diberikan edukasi melalui leaflet 34,20 dengan standar deviasi 2,358. Nilai kecemasan terendah 29 dan nilai tertinggi 38, dari hasil estimasi interval dapat disimpulkan bahwa 95% diyakini rata-rata

pengetahuan PHBS responden sebelum diberikan Board Game Edukasi POPOHIDATKU berada pada rentang 33,25-35,15.

Berdasarkan uji kesetaraan untuk variabel pengetahuan PHBS sebelum perlakuan pada kelompok intervensi dan kontrol yaitu setara dengan $p\ value > 0,05$.

Tabel 4 nilai Pengetahuan PHBS Pada Kelompok Intervensidan kontrol Sebelum Dan Setelah Diberikan Board Game Edukasi POPOHIDATKU Dan Edukasi Melalui Leaflet Di SMPN 07 dan SMPN 12 Kota Bengkulu

Kelompok	Variabel	M ean	S E	S D	Mi n- Ma ks	95 % CI For Me an	P Value
Intervensi (n=30)	Pengetahuan PHBS sebelum diberikan Board Game Edukasi POPOHIDATKU	33,83	2,18	0,39	30-38	33,02; 34,65	0,000
	Pengetahuan PHBS sesudah diberikan Board Game Edukasi POPOHIDATKU	37,23	2,35	0,38	33-40	36,55; 37,92	
Kontrol (n=30)	Pengetahuan PHBS sebelum diberikan Edukasi melalui Leaflet	34,20	2,53	0,46	29-38	35,15	0,000
	Pengetahuan PHBS sesudah diberikan Edukasi melalui Leaflet	36,47	2,41	0,41	31-39	35,56; 37,37	

Berdasarkan tabel 4 didapatkan hasil analisis untuk kelompok intervensi pengetahuan PHBS sebelum diberikan Board

Game edukasi POPOHIDATKU dengan rata-rata 33,83 setelah diberikan Board Game edukasi POPOHIDATKU dengan rata-rata 37,23. Hasil uji statistik menunjukkan $p = 0,000 < \alpha 0,05$ sehingga dapat disimpulkan ada beda rata rata pengetahuan PHBS sebelum dan sesudah diberikan Board Game edukasi POPOHIDATKU. Sementara rata-rata Pengetahuan PHBS pada kelompok kontrol sebelum diberikan terapi edukasi melalui leaflet yaitu sebesar 34,20 dan setelah diberikan edukasi melalui leaflet yaitu sebesar 36,47. Hasil uji statistik menunjukkan nilai $p = 0,000 < \alpha 0,05$ sehingga dapat disimpulkan ada beda rata rata pengetahuan PHBS pada anak sebelum dan sesudah diberikan edukasi melalui leaflet.

Tabel 5 Pengaruh Board Game Edukasi POPOHIDATKU terhadap Pengetahuan PHBS Siswa SMP Usia 13 Tahun Di SMPN 07 dan SMPN 12 Kota Bengkulu

Kelompok (n=60)	Pengetahuan PHBS				
	Mean	SD	SE	95 % CI	P value
Intervensi	3,40	1,567	0,286	2,81;3,99	0,009
Kontrol	2,27	1,484	0,271	1,71;2,82	

Pada tabel 5 didapatkan hasil analisis nilai $p = 0.009 < 0.05$ maka H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh Board game edukasi POPOHIDATKU terhadap Pengetahuan PHBS pada anak SMP usia 13 tahun di Kota Bengkulu.

PEMBAHASAN

Perbedaan rata-rata nilai pengeahuan PHBS pada anak SMP usia 13 tahun antara sebelum dan sesudah diberikan diberikan Board Game edukasi POPOHIDATKU

Hasil analisis rata rata nilai pengetahuan PHBS responden kelompok intervensi

sebelum diberikan Board Game edukasi POPOHIDATKU adalah 33,83. Sedangkan rata-rata nilai pengetahuan PHBS pada kelompok intervensi sesudah diberikan Board Game edukasi POPOHIDATKU adalah 37,23.

Berdasarkan hasil tersebut dapat terlihat bahwa nilai mean pengetahuan PHBS sesudah diberikan Board Game edukasi POPOHIDATKU meningkat dengan 3,40 , dan didapatkan nilai p value dengan signifikan 0,000 dengan nilai ($p < \alpha 0,05$) maka H_0 ditolak, artinya ada beda rata-rata nilai pengeahuan PHBS sebelum dan sesudah diberikan Board Game edukasi POPOHIDATKU. Sedangkan rata-rata nilai pengetahuan PHBS pada kelompok kontrol sebelum diberikan edukasi melalui Leaflet adalah 34,20 dan setelah diberikan edukasi melalui Leaflet rata-rata nilai pengetahuan PHBS adalah 36,47.

Berdasarkan hasil tersebut dapat terlihat bahwa nilai mean pengetahuan PHBS sesudah diberikan edukasi melalui Leaflet meningkat dengan selisih 2,27 , dan didapatkan nilai p value dengan signifikan 0,000 dengan nilai ($p < \alpha 0,05$) maka H_0 ditolak, artinya ada beda rata-rata nilai pengeahuan PHBS sebelum dan sesudah diberikan edukasi melalui Leaflet.

Hal ini sejalan dengan penelitian Amelia (2010), diketahui bahwa sebelum melakukan uji statistik t-test tidak berpasangan yang digunakan untuk mengetahui apakah media ular tangga efektif dalam meningkatkan pengetahuan tentang rokok dan bahayanya pada siswa SMP, maka terlebih dahulu dilakukan uji statistik t-test berpasangan (pretest dan posttest) pada masing-masing kelompok penelitian, yaitu eksperimen dan kontrol. Berdasarkan analisis uji t-test berpasangan pada kelompok eksperimen terdapat perbedaan pengetahuan tentang rokok dan bahayanya pada siswa SMP yang signifikan antara pretest dan posttest, karena nilai $p 0,256 > 0,05$. Hal ini juga terdapat pada kelompok kontrol yang terdapat

perbedaan pengetahuan rokok dan bahayanya melalui metode ceramah pada siswa SMP antara pretest dan posttest karena nilai $p = 0,451 > 0,05$.

Hal ini sejalan dengan penelitian Nurhidayati & Hilal (2017), diketahui bahwa terjadi peningkatan rata-rata (mean) skor pengetahuan sebelum dan sesudah diberi penyuluhan dengan permainan ular tangga. Peningkatan pengetahuan dapat dilihat dari rata-rata skor pretest sebesar 34,2 meningkat menjadi 38,5 pada rata-rata skor posttest. Selisih peningkatan skor pengetahuan PHBS paling tinggi sebesar 12 dan paling rendah sebesar 0, sedangkan rata-rata skor pretest dan posttest adalah 4,3. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara skor pretest dan posttest pada kelompok perlakuan 1. ini, maka dilakukan uji *t* berpasangan dengan menggunakan SPSS. Pada uji *t* berpasangan, data dikatakan ada perbedaan antara skor sebelumnya dengan skor sesudahnya apabila skor *p* kurang dari 0,005. Setelah dilakukan pengujian diperoleh hasil bahwa skor *p* adalah 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa skor *p* kurang dari 0,005. Maka, dapat disimpulkan bahwa perbedaan bermakna antara skor pretest dan posttest pada kelompok perlakuan 1.

Hal ini sejalan dengan penelitian Sutriyanto, dkk (2016), Hasil analisis menyebutkan bahwa setelah siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol mendapatkan perlakuan, keduanya sama-sama mengalami peningkatan pengetahuan, dimana kelompok yang mendapatkan 3 kali permainan kartu Kasugi mengalami peningkatan rerata pengetahuan lebih tinggi yakni sebesar 32,40 dibandingkan kelompok yang mendapatkan 3 kali ceramah dengan peningkatan rerata pengetahuan sebesar 31,94. Hasil dari uji beda menyebutkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang bermakna peningkatan pengetahuan antara siswa yang mendapat 3 kali penyuluhan kesehatan melalui metode permainan kartu

Kasugi. dengan siswa yang mendapat 3 kali penyuluhan kesehatan melalui metode ceramah. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa baik metode permainan kartu kasugi maupun ceramah setelah diberikan sebanyak 3 kali samasama meningkatkan pengetahuan

Pengaruh Board Game POPOHIDATKU terhadap pengetahuan PHBS anak SMP usia 13 tahun Di kota Bengkulu.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti di dapatkan hasil dan telah dilakukan uji *Mann Whitney U* untuk mengetahui perbedaan rata-rata selisih nilai pengetahuan PHBS antara kelompok intervensi (*Board Game* edukasi POPOHIDATKU) dan kelompok kontrol (*leaflet*) di SMPN 07 DAN SMPN 12 Kota Bengkulu, dan di peroleh angka signifikan sebesar 0,009, karna nilai *p* value < dari $\alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya ada perbedaan bermakna pengetahuan PHBS antara kelompok intervensi (*Board Game* Edukasi POPOHIDATKU) dan kelompok kontrol (*leaflet*) di SMPN 07 dan SMPN 12 Kota Bengkulu.

Penelitian ini didukung oleh Amelia (2009) untuk mengetahui efektivitas permainan ular tangga untuk meningkatkan pengetahuan tentang bahaya rokok siswa kelas VII dan VIII SMP Ma'arif NU, Tegal. Penelitian dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test sebelum dilakukan perlakuan dan post test setelah dilakukan perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pengetahuan tentang bahaya rokok dengan $p = 0,000 < \alpha = 0,05$.

Hasil Penelitian ini sejalan dengan Sutriyanto, dkk (2016) hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan kartu Kasugi yang diberikan minimal 1 kali terhadap peningkatan pengetahuan perilaku hidup bersih dan sehat pada siswa sekolah dasar di Kabupaten Bandung Barat dengan $p = 0,001 < \alpha = 0,05$. Hal

tersebut sejalan dengan hasil penelitian di Inggris yang dilakukan oleh Blakely, dkk yang menyebutkan bahwa permainan edukatif terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran, terutama untuk meningkatkan pengetahuan. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian di India yang dilakukan oleh Akshatha Nayak, dkk yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis permainan merupakan metode penyuluhan kesehatan yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak sekolah dasar. Bermain mengandung aspek menyenangkan dan menimbulkan kegembiraan sehingga dapat menimbulkan minat anak untuk ikut serta. Kegembiraan yang ditimbulkan dalam proses belajar dapat membantu pemahaman siswa atas materi yang diterima. Georgi Lazanov menyebutkan bahwa proses belajar yang menyenangkan akan “membangun sugesti positif” atau dengan arti lain situasi belajar menyenangkan akan memberikan hasil belajar yang lebih optimal.

Board game edukasi POPOHIDATKU merupakan media yang berisi pesan dan informasi tentang perilaku hidup bersih dan sehat. Di dalam board game tersebut terdapat pion permainan, buku petuncuk serta pertanyaan-pertanyaan seputar PHBS yang jelas dan mudah di pahami. Metode penyuluhan kesehatan yang menarik dan menciptakan situasi menyenangkan menjadi faktor pendukung timbulnya keinginan untuk

memainkannya. Dalam permainan Board game POPOHIDATKU ini, setiap peserta harus menyelesaikan permainan dengan cara mengelilingi bidak yang telah tersedia hingga kembali ke posisi awal keluar. Permainan bisa dianggap selesai bila seluruh pemain telah mencapai garis finish. Oleh Karena itu, dengan memainkan permainan Board game POPOHIDATKU, siswa akan terpapar oleh materi tentang PHBS. Atas dasar uraian dan data diatas menunjukkan bahwa Board game POPOHIDATKU dapat digunakan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan pengetahuan siswa dalam berperilaku hidup bersih dan sehat.

KESIMPULAN

Distribusi berdasarkan jenis kelamin rata-rata anak yang menjadi responden berjenis kelamin perempuan. Pekerjaan ayah lebih dari separuh bekerja sebagai wiraswasta. Pada variabel pendidikan ayah lebih dari separuh memiliki pendidikan setara SMA, begitu pula untuk pendidikan ibu yang rata-rata berpendidikan setara SMA. Pendapatan orang tua memiliki pendapatan diatas UMR Provinsi Bengkulu. Ada pengaruh *Board Game* Edukasi POPOHIDATKU terhadap pengetahuan PHBS pada siswa SMP usia 13 tahun di SMPN 07 dan SMPN 12 Kota Bengkulu dengan ($p= 0,009$)

DAFTAR RUJUKAN

- Amelia, C. 2010. Efektivitas Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Bahaya Rokok Siswa Kelas VII dan VIII SMP Ma'arif NU Tegal Tahun 2010. Semarang : UNNES
- Banun, T. S. 2016. 'Hubungan Antara Pengetahuan PHBS (Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat) Dengan Pola Hidup Sehat Siswa Di SD Negeri Tamanan Bantul TA 2015/2016'.
- Dinkes Provinsi Bengkulu. 2018. *Profil Kesehatan Provinsi Bengkulu tahun 2017*.
- Dahlan, Sopiudin., 2011. *Statistik Untuk Kedokteran dan Kesehatan Edisi 5*. Jakarta, Salemba

Medika.

- Elaine Larson. 2001. *Hygiene of the skin: when is clean too clean?*Centers for Disease Control and Prevention. Available at: https://scholar.google.com/citations?user=xzw8qXMAAAAJ&hl=en#d=gs_md_cita-d&p=&u=%2Fcitations%3Fview_op%3Dview_citation%26hl%3Den%26user%3Dxzw8qXMAAAAJ%26cstart%3D20%26pagesize%3D80%26citation_for_view%3Dxzw8qXMAAAAJ%3AxSYboBqXhAC%26tzm%3D-420(Accessed: 24 October 2018).
- Edyati, L. 2014. *Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Dengan Media Video Terhadap Pengetahuan*

- Dan Sikap Personal Hygiene Siswa SD Negeri 1 Kepek Pengasih Kulon Progo. Yogyakarta : Stikes Aisyiyah.
- Faozy, 2017. *'Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bumijawa Kabupaten Tegal Tahun Ajaran 2016/2017'*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Febrianto, S D. 2012. Hubungan Tingkat Penghasilan, Tingkat Pendidikan dan Tingkat Pengetahuan Orang Tua Tentang Makanan Bergizi Dengan Status Gizi Siswa TK Islam Zahrotul Ulan Karangampel Indramayu. Yogyakarta : UNY
- Foundation Oral Health. 2016. *'Caring for my teeth'*. Available at:
<https://www.dentalhealth.org/caring-for-my-teeth>. (Accessed: 24 October 2018)
- Gani. H. A, dkk. 2015. *Gambaran Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada Tatanan Rmah Tangga Masyarakat Using*. Jurnal IKESMA
- Gillespie, Cameron A.. (2005). *Keeping It Clean: Reasons for Good Aural Hygiene*. available at : <http://www.diversalernetnetwork.org/medical/articles/Keeping-It-Clean-Reasons-for-Good-Aural-Hygiene>. (Accessed: 24 October 2018)
- Gomo, M J, Dkk. 2013. *Gambaran Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat PHBS Sekolah Pada Siswa Kelas Akselerasi Di Smpn 8 Manado*. Jurnal E-Biomedik.
- Halimatusadiah, I. 2018. Pengaruh Pendapatan Orang Tua dn Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Herodatus : Jurnal Pendidikan IPS.
- Ifa, R. and Agus, N. 2011. *'Penyuluhan dengan Multimedia untuk Meningkatkan Pengetahuan tentang Perilaku Hidup Sehat dan Bersih Siswa SMA'*.
- Irianto, K. and Jokohadikusumo, P. 2015. *Sains Kesehatan Masyarakat*. Yogyakarta: Sarana Ilmu Pustaka.
- Izzaty, Dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta : UNY Press
- Jalaluddin. 2013. *Filsafat Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Rajawali Press
- Kemenkes RI. (2010). *Penuntun Hidup Sehat*. available at : <http://www.depkes.go.id/resources/download/promosi-kesehatan/buku-penuntun-hidupsehat.pdf>
- Kemenkes RI. 2013. *LAKIP Kemenkes 2013*.
- Kemenkes RI. 2015. *Rencana Strategis Kementerian Kesehatan Tahun 2015-2019*.
- Kemenkes RI. 2016. *Pedoman Umum Program Indonesia Sehat dengan Pendekatan Keluarga, kementerian kesehatan RI*.
- Kemenkes RI. 2018. *Profil Kesehatan Indonesia 2017*.
- Koes Irianto dan Putranto Jokohadikusumo. 2010. *Sains Kesehatan Masyarakat*. Bandung: Sarana Ilmu Pustaka.
- Maharani, A, dkk. 2016. *Evaluasi Data Pelaksanaan Rumah Tangga Berperilaku Hidup Bersih Dan Sehat di Wilayah Kerja Puskesmas Sigaluh 2 Kabupaten Banjarnegara*. Jurnal Kedokteran Diponegoro.
- Ministry of Health of the Republic of Indonesia 2011. *'Guidelines for Guiding Clean and Healthy Life Behavior'*, pp. 1-97. Available at: www.depkes.go.id.
- New Health Guide. 2016. *Why Is It Important to Have a Balanced Diet?*. Available at: <http://www.newhealthguide.org/Why-Is-It-Important-To-Have-A-Balanced-Diet.html>.
- Notoatmodjo, S. (2006). *Kesehatan Masyarakat : ilmu dan seni*. Jakarta: Rineka
- Nurhidayati, A dan Hilal, N. 2017. Pengaruh Pendidikan Kesehatan Tentang PHBS dan Ceramah Terhadap Pengetahuan Siswa SD Negeri Limpakawus. Kabupaten Banyumas. Semarang : Poltekkes Kemenkes Semarang.
- Pramono, M. S. and Astridya, P. 2011. *'Peningkatan Pengetahuan Anak-Anak Tentang PHBS Dan Penyakit Menular Melalui Teknik KIE Berupa Permainan Elektronik'*.
- Proverawati, A. 2012. *'Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat'*.
- Putri, R M, dkk. 2017. Kaitan Pendidikan Pekerjaan Orang Tua dengan Status Gizi Anak Pra Sekolah.
- Razif, M. 2010. *'Pelaksanaan Kegiatan Program Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Tatanan Rumah Tangga Di Kabupaten Pelalawan'*. Available at: https://repository.unri.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/6245/37_M_RAZIF_-_PELAKSANAAN_KEGIATAN_PROGRAM_PERILAKU.pdf?sequence=1.
- Rizki, N.A. 2012. *Metode Focus Group Discussion dan simulation Game Terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Reproduksi*. Jurnal Kesehatan Masyarakat.
- SAKINAH, T. 2013. *'Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Permainan Simulasi Sebagai Upaya Promotif Meningkatkan Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar Terhadap PHBS Di Sekolah'*.
- Schoeppe, S. et al. 2018. *'Do singles or couples live healthier lifestyles? Trends in Queensland between 2005-2014'*, PLoS ONE, 13(2), pp. 1-15. doi: 10.1371/journal.pone.0192584.
- Soekidjo Notoatmodjo. 2007. *'Promosi kesehatan dan Ilmu Perilaku'*.

- Sugianto, D. 2017. *Implementasi Perilaku Hidup Bersih Sehat Di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Jetis Yogyakarta*.
- Sutriyanto, K, dkk. 2016 . Pengaruh Permainan Kartu Kasugi Terhadap Peningkatan Pengetahuan PHBS pada siswa. Bandung : UNPAD
- Susilawati. 2012. *Regional Negara Maju dan Berkembang*.
- Tim Field Lab FK UNS. 2013. Komunikasi Informasi Edukasi PHBS (Perilaku Hidup Bersih dan Sehat). Universitas Sebelas Maret.
- Tim Kreatif SPEKTRA. 2008. Suplemen Bidang Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Panduan UKS dan Dokter Kecil. Surabaya.
- Umaroh. A. K, dkk. 2015. *Gambaran Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di Wilayah Kerja Puskesmas Bulu Kabupaten Sukoharjo Bulan Januari-Maret 2015*. Jurnal Kesehatan.
- U. Z. Mikdar. 2006. *Hidup Sehat: Nilai Inti Berolahraga*. Jakarta: Depdiknas.
- Yanti, N. L. P. E. 2012. *'Persepsi Siswa SMP dalam Penerapan PHBS Tatanan Sekolah di Kelurahan Tugu dan Pasir Gunung Selatan Kota Depok'*, Tesis.