



**PENGEMBANGAN MEDIA *SPINNING WHEEL GAME* PERILAKU  
HIDUP BERSIH DAN SEHAT (PHBS) DI SEKOLAH**

**Sri Ramadila Aulia<sup>1</sup>, Ridwan Setiawan<sup>2</sup>**

Promosi Kesehatan, Poltekkes Kemenkes Bandung

\*Email : [dillaaulia30.da@gmail.com](mailto:dillaaulia30.da@gmail.com)

[ridwansetiawan@staff.poltekkesbandung.ac.id](mailto:ridwansetiawan@staff.poltekkesbandung.ac.id)

**ABSTRACT**

*Elementary school age is vulnerable to disease attacks caused by a lack of hygiene and health. PHBS indicators set by the Ministry of Health can protect school children from common health problems, one of which is diarrhea (Kusumawardani et al., 2019). The incidence of diarrhea in Bandung Regency is the third highest at 101,890 cases out of 27 regions in West Java Province (West Java DHO, 2021). This study aims to develop media Spinning wheel game Clean and Healthy Living Behavior (PHBS) at School for SDIT Al-Huda Cipetir students with the ADDIE development research model.*

*This research uses development research with the ADDIE approach (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). The sample amounted to 32 students of SDIT Al-Huda Cipetir Bandung Regency, sampling using the Total Sampling Technique, Media Spinning wheel game has a diameter of 50 cm made of MDF wood, equipped with information cards made of 260 gsm artpaper measuring 10.5 x 14.5 cm. Obtaining a value of 75% with a decent category from material experts, 100% with a very feasible category from media experts and 74.31% with a decent category from small-scale trials. There is an effect of using spinning wheel game media regarding PHBS in Schools with an increase of 28.75%. The media is declared feasible by experts and there is an effect of providing Spinning wheel game media on PHBS in schools.*

*Keywords: ADDIE, Clean and healthy living behavior in schools, Spinning wheel game*

**ABSTRAK**

Usia sekolah dasar rentan terhadap serangan penyakit yang diakibatkan kurangnya menjaga kebersihan dan kesehatan. Indikator PHBS yang ditetapkan oleh Kemenkes dapat menjaga anak sekolah dari masalah kesehatan yang biasa terjadi salah satunya yaitu diare (Kusumawardani et al., 2019). Kejadian diare di Kabupaten Bandung menempati posisi tertinggi ketiga sebesar 101,890 kasus dari 27 wilayah yang ada di Provinsi Jawa Barat (Dinkes Jabar, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Spinning wheel game* Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di Sekolah pada siswa SDIT Al-Huda Cipetir dengan model penelitian pengembangan ADDIE.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan pendekatan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Sampel berjumlah 32 orang siswa/I SDIT

Al-Huda Cipetir Kabupaten Bandung, pengambilan sampel menggunakan Teknik *Total Sampling*, Media *Spinning wheel game* memiliki diameter 50 cm berbahan kayu MDF, dilengkapi kartu informasi berbahan *artpaper* 260 gsm berukuran 10,5 x 14,5 cm. Memperoleh nilai 75% dengan kategori layak dari ahli materi, 100% dengan kategori sangat layak dari ahli media dan 74,31% dengan kategori layak dari uji coba skala kecil. Terdapat pengaruh penggunaan *media spinning wheel game* mengenai PHBS di Sekolah dengan peningkatan 28,75%. Media dinyatakan layak oleh ahli dan terdapat pengaruh pemberian media *Spinning wheel game* mengenai PHBS di Sekolah.

**Kata kunci : ADDIE, PHBS di Sekolah, *Spinning Wheel Game***

## PENDAHULUAN

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) adalah semua perilaku kesehatan yang dilakukan karena kesadaran pribadi sehingga mampu menolong diri sendiri pada bidang kesehatan serta memiliki peran aktif dalam aktivitas masyarakat (Kementerian Kesehatan RI, 2016). Usia sekolah dasar rentan terhadap serangan penyakit yang diakibatkan kurangnya menjaga kebersihan dan kesehatan. Indikator PHBS yang ditetapkan oleh Kemenkes dapat menjaga anak sekolah dari masalah kesehatan yang biasa terjadi salah satunya yaitu diare. Perilaku konsumsi jajanan sekolah dan tidak mencuci tangan dengan sabun menjadi salah satu penyebab diare (Kusumawardani et al., 2019).

Prevalensi diare di Indonesia tahun 2021 sebanyak 7.350.708 kasus dan Jawa Barat merupakan provinsi tertinggi dengan 1.352.788 kasus (Kemenkes RI., 2021). Kejadian diare di Kabupaten Bandung menempati posisi tertinggi ketiga sebesar 101,890 kasus dari 27 wilayah yang ada di Provinsi Jawa Barat (Dinkes Jabar, 2021). Diare di Kecamatan Soreang yaitu 3.369 kasus dan Puskesmas Soreang merupakan wilayah dengan kasus tertinggi ke 3 di Kabupaten Bandung dengan 2,374 kasus diare (Dinkes Kabupaten Bandung, 2021).

Surat Keputusan Bersama (SKB) 4 Menteri mengenai penyelenggaraan Pembelajaran Tatap Muka (PTM), harus

dengan berbagai syarat dan ketentuan, salah satu yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran tatap muka adalah PHBS, yaitu Penerapan Hidup Bersih dan Sehat di sekolah (Kemdikbud, 2021).

Siswa tidak dapat menerapkan PHBS di Sekolah jika tidak diberikan pengetahuan kesehatan.

Pendidikan kesehatan tidak secara langsung disampaikan melainkan membutuhkan perantara berupa media promosi kesehatan. Media promosi kesehatan adalah semua sarana atau upaya untuk menampilkan pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator (Jatmika et al., 2019). Penggunaan *leaflet*, *power point*, *booklet* dan poster kurang efektif untuk meningkatkan pengetahuan (Aisah, 2021). Perlu adanya pengembangan media untuk menghasilkan produk sesuai dengan kebutuhan sasaran agar pendidikan kesehatan dapat berjalan lebih efektif.

Karakteristik siswa SD yaitu senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang melakukan atau memperagakan sesuatu secara langsung (Mutia, 2021).

Media *Spinning wheel game* adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, dalam *Spinning wheel game* ini terdiri jarum penunjuk arah dan isi dari setiap bagian tempat ini disesuaikan

dengan masalah yang akan dibahas (Mintohari, 2022).

Media *Spinning wheel game* sesuai dengan karakteristik sasaran karena dapat dilakukan secara berkelompok dan sasaran terlibat langsung dalam permainan, selain itu media tersebut dapat digunakan sebagai penyampaian pendidikan kesehatan yang mempengaruhi pengetahuan.

Berdasarkan uraian masalah tersebut Peneliti mengembangkan media promosi kesehatan berupa permainan dengan menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*). Judul penelitian yaitu “Pengembangan Media *Spinning wheel game* Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di sekolah pada siswa SDIT Al Huda Cipetir Tahun 2023”.

## METODE PENELITIAN

Desain yang digunakan yaitu penelitian pengembangan model ADDIE. Penelitian dilakukan pada bulan Maret – Mei tahun 2023. Populasi dalam penelitian ini adalah siswi kelas 5 SDIT Al-Huda Cipetir. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik total sampling dengan jumlah sampel sebesar 32. Analisis univariat dilakukan untuk melihat distribusi karakteristik responden (umur dan jenis kelamin) hasil rerata, serta standar deviasi dari pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Analisa bivariat

dilakukan untuk melihat pengaruh penggunaan media promosi kesehatan terhadap pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Uji statistik yang digunakan adalah uji Wilcoxon karena hasil uji normalitas shapiro wilk menunjukkan signifikansi  $< 0,05$  sehingga data tidak berdistribusi normal.

## HASIL

### Analisis (*Analyze*)

Berdasarkan hasil wawancara masalah kesehatan yang terjadi pada siswa yaitu belum adanya kesadaran menjaga kebersihan diri dan lingkungan sekolah. Berdasarkan kebutuhan tersebut, peneliti mengambil materi 8 Indikator PHS di Sekolah. Media permainan yang diharapkan oleh siswa yaitu permainan yang mempunyai bentuk fisik dan dapat dimainkan di dalam kelas.

### Desain (*Design*)

Produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media *Spinning wheel game* mengenai PHBS di Sekolah. Media *Spinning wheel game* terbuat dari papan MDF berbentuk bulat dengan diameter 50 cm dan diberi penyangga berupa tripod berbahan besi dengan tinggi 2 m. Kertas yang digunakan untuk membuat kartu informasi yaitu *artpaper* 260 gsm dan stiker yang digunakan yaitu bahan vinyl. Materi dibuat singkat tetapi dapat mencakup informasi mengenai 8 indikator PHBS di Sekolah.

### Pengembangan (*Develop*)

Pengembangan dilakukan dengan melakukan uji kelayakan oleh ahli. Uji kelayakan materi menunjukkan nilai 75% dengan kriteria layak. Uji kelayakan media menunjukkan nilai 100% dengan kriteria sangat layak,

### Implementasi (*Implement*)

Implementasi dilakukan uji coba skala kecil kepada siswa dengan karakteristik yang sama dengan sasaran. Hasil uji skala kecil menunjukkan nilai 74,31% dengan kriteria layak.

### Evaluasi (*Evaluate*)

**Tabel 1**  
**Data Demografi Sasaran**

Kategori	N	(%)
Usia		
11 tahun	24	75%
12 tahun	8	25%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	10	31,25%
Perempuan	22	68,75%
Total	32	100%

**Tabel 2**  
**Hasil *Pretest* dan *Posttest***

	N	Mean	Std.Deviation
Pre-test	32	62,19	14,309
Post-test	32	90,94	8,930
Jumlah valid	32		

Berdasarkan tabel diatas, nilai rata-rata pengetahuan sebelum dilakukan permainan yaitu 62,19 sedangkan nilai rata-rata sesudah dilakukan permainan yaitu 90,94 sehingga terdapat peningkatan pengetahuan sebesar 28,75%.

**Tabel 3**  
**Uji Statistik Parametrik**

	<i>Posttest - Pretest</i>
Z	-4.962 <sup>b</sup>

Asymp. Sig. (2-tailed)

0.001

Uji Wilcoxon digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan. Berdasarkan hasil diatas nilai Asymp.sig (2-tailed) yaitu 0.001, hal ini lebih kecil dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak, artinya terdapat pengaruh media *Spinning wheel game* mengenai PHBS di Sekolah pada siswa SDIT Al-Huda Cipetir.

## PEMBAHASAN

### Analisis (*Analyze*)

Siswa mengharapkan adanya permainan berbentuk fisik, menurut (Subakti, 2020) *Spinning wheel* merupakan media pembelajaran berupa roda putar yang berbentuk lingkaran dan terdapat materi pembelajaran yang akan disampaikan dengan cara dimainkan secara berputar sesuai dengan porosnya dan berhenti di salah satu gambar atau materi yang tersedia serta dapat mendukung dan membantu proses peningkatan hasil belajar terutama pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar (SD).

### Desain (*Design*)

Desain media *Spinning wheel game* terbuat dari papan kayu dengan penyangga berupa tripod. *Spinning wheel* dibuat menggunakan kayu dan penyangga yang diperhalus, ukuran media *Spinning wheel game* yang dikembangkan berukuran 28 cm, saran untuk peneliti selanjutnya sebaiknya ukuran media pembelajaran *game spinning wheel* diperbesar, agar sspeserta didik yang

duduk bagian belakang dapat melihat media dengan jelas (Hasanah, 2022).

### **Pengembangan (*Develop*)**

Hasil uji kelayakan materi yaitu mendapat nilai 75 dengan kategori layak, saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu, materi harus mempunyai sumber yang jelas. Materi yang digunakan dalam suatu pembelajaran harus bersumber dari situs resmi dari sebuah lembaga keilmuan, sehingga dapat dipertanggung jawabkan (Maulana, 2022).

Hasil uji media *Spinning wheel game* mendapat nilai 100 dengan kategori sangat layak, saran yang diberikan yaitu media harus dilengkapi dengan tantangan atau penghargaan agar lebih menarik. Karakteristik siswa sekolah dasar yaitu senang bermain dan suka tantangan, sehingga pendidik dapat menerapkan berbagai model pembelajaran yang menyenangkan (Maharani Putri, 2018).

### **Implementasi (*Implement*)**

Jumlah calon pengguna media yang harus dilibatkan pada tahap implementasi bisa berjumlah 5-10 orang (kelompok kecil) (Batubara, 2020). Siswa melakukan penilaian kelayakan media, hasil yang diperoleh yaitu media *Spinning wheel game* mendapat nilai 74,31 dengan kategori layak. Suatu media dikatakan layak apabila mendapatkan penilaian 61-80 (Maharani Putri, 2018).

### **Evaluasi (*Evaluate*)**

Hasil uji Wilcoxon diperoleh nilai

0,001, nilai tersebut lebih kecil dari 0,005 sehingga  $H_0$  ditolak yang artinya terdapat pengaruh media *Spinning wheel game* mengenai PHBS di Sekolah.

Adanya peningkatan pengetahuan mengenai PHBS di Sekolah sebesar 28,75%. Hal tersebut di selaras dengan beberapa penelitian sebelumnya yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nisa Fahmi Huda dalam penelitian tersebut mengatakan bahwa penggunaan media *Spinning Wheel* dapat meningkatkan hasil belajar Qawaid Nahwu pada siswa kelas VII di Pondok Pesantren Darul Qur'an Wal Irsyad. Hal tersebut dibuktikan oleh hasil penilaian antara *pretest* dan *post-test* terdapat peningkatan yang signifikan. Pada *pretest* siswa memperoleh nilai rata-rata 63,43, sedangkan setelah uji coba yaitu melakukan *post-test* siswa mengalami peningkatan dengan mendapatkan nilai rata-rata 83,53. Sehingga dengan hal tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media *Spinning Wheel* dapat meningkatkan pembelajaran dan hasil belajar siswa Qawaid Nahwu Santriwati kelas VII sebesar 20,1% (Fahmi Huda, 2020).

## **KESIMPULAN**

1. Analisis kebutuhan media *Spinning wheel game* mengenai PHBS di Sekolah pada siswa SDIT Al-Huda Cipetir dilihat dari aspek desain, materi, bahasa, ilustrasi dan tipografi. Media *Spinning wheel game* yaitu memiliki penyangga, berukuran besar dengan bahan papan

kayu dan kertas tebal. Materi diharapkan dibuat singkat dengan bahasa Indonesia yang mudah dimengerti. Ilustrasi yang diharapkan yaitu gambar kartun anak sekolah, memiliki warna yang terang, jenis huruf yang jelas dan tegas.

2. Desain media *Spinning wheel game* terbuat dari papan MDF berbentuk bulat dengan diameter 50 cm dan diberi penyangga berupa tripod dengan tinggi 2 m. Kertas yang digunakan untuk membuat kartu informasi yaitu *art paper* 260 gsm dan bahan stiker yang digunakan yaitu vinyl.
3. Pengembangan media mendapatkan penilaian oleh ahli materi dengan kriteria layak dan oleh ahli media dengan kriteria sangat layak. Adapun perbaikan yang dilakukan yaitu menyederhanakan kalimat dalam kartu informasi, merubah warna dasar *Spinning wheel game* dan memperjelas konsep permainan.
4. Implementasi media dilakukan dengan uji coba skala kecil dengan kategori layak.
5. Evaluasi media *Spinning wheel game* mengenai PHBS di Sekolah menunjukkan adanya pengaruh pemberian media *Spinning wheel game* mengenai Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di Sekolah pada siswa SDIT Al-Huda Cipetir

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, S. (2021). Edukasi Kesehatan dengan Media Video Animasi: Scoping Review. *Jurnal Perawat Indonesia*, 5.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.
- Dinkes Jabar. (2021). Profil Kesehatan Jawa Barat. *Dinkes Jabar*, 5(3), 248–253.
- Dinkes Kabupaten Bandung. (2021). Profil Kesehatan Dinas Kesehatan Kabupaten Bandung Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. *Dinas Kesehatan Kabupaten Bandung*.
- Fahmi Huda, N. (2020). Pengembangan media Spinning Wheel Qawaid Nahwu pada siswa kelas VII di Pondok Pesantren Darul Qur'an Wal Irsyad. *Universitas Islam Jogjakarta*.
- Hasanah, F. (2022). Pengembangan Game Spinning Wheel sebagai Media Pembelajaran IPA pada materi Kalor dan Perpindahannya bagi Siswa Kelas VII SMP/MTS. *Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*.
- Jatmika, S. E. D., Maulana, M., Kuntoro, & Martini, S. (2019). *Buku Ajar Pengembangan Media Promosi Kesehatan* (E. Khuzaimah (ed.); November 2). K-Media Yogyakarta.
- Kemdikbud. (2021). *Upaya Penanaman Budaya Perilaku Hidup Bersih dan*

- Sehat di Sekolah*. Kemdikbud.go.id.  
<https://ditsmp.kemdikbud.go.id/upaya-penanaman-budaya-perilaku-hidup-bersih-dan-sehat-di-sekolah/>
- Kemenkes RI. (2021). *Profil Kesehatan Indo-nesia*.
- Kementerian Kesehatan RI. (2016). *PHBS*. Direktorat Promosi Kesehatan & Pemberdayaan Masyarakat. <https://promkes.kemkes.go.id/phbs>
- Kusumawardani, L. H., Rekawati, E., & Fitriyani, P. (2019). Improving diarrhoeal and clean and healthy living behaviour (PHBS) through collaboration socio-dramatic play (Ko-Berdrama) in school age children. *Sri Lanka Journal of Child Health*, 48(3), 240–245. <https://doi.org/10.4038/sljch.v48i3.8759>
- Maharani Putri, M. (2018). Memahami Karakteristik Peserta Didik. *radenintan.ac.id*. <http://repository.radenintan.ac.id/10379/1/1>.  
 BUKU\_KARAKTERISTIK\_Meriyati\_Fix\_Baru.pdf
- Maulana, F. (2022). Pemanfaatan Situs Edukatif sebagai Sumber Belajar dalam Pembelajaran Berbasis Online atau Daring. *journal.ptiq.ac.id*.
- Mintohari, L. A. S. P. (2022). Pengembangan Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 10(7), 1541–1551.
- Mutia. (2021). Characteristic Of Children Age Of Basic Education. *Fitrah*, 3.
- Subakti, H. (2020). Hasil Belajar Muatan Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Menggunakan Media Spinning Wheel Kelas V SDN 007 Samarinda Ulu. *Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda*, 2.