# BAB 1
# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

*Coronavirus Disease 2019* (COVID-19) adalah penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Virus penyebab COVID-19 ini dinamakan Sars-CoV-2.Virus corona adalah zoonosis (ditularkan antara hewan dan manusia).Adapun, hewan yang menjadi sumber penularan COVID-19 ini masih belum diketahui. Berdasarkan bukti ilmiah, COVID-19 dapat menular dari manusia ke manusia melalui percikan batuk/bersin (droplet), Orang yang paling berisiko tertular penyakit ini adalah orang yang kontak erat dengan pasien COVID-19 termasuk yang merawat pasien COVID-19 (1).

Berdasarkan data WHO (*World Health Organization*), 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(2).

Perkembangan info situasi Covid-19 di Provinsi Sulawesi Selatan, berdasarkan data 9 Juli 2021 tercatat jumlah terkonfirmasi positif secara akumulasi sebanyak 67.279 kasus dengan penambahan 511 pasien baru dari spesimen yang diperiksa 2.248 sampel.Angka kesembuhan pasien tercatat sebanya`k 62.671 pasien dan telah terjadi kematian sebanyak 1.021 orang.Kota Makassar memberi kontribusi cukup besar berjumlah 238 kasus,disusul Kabupaten Gowa 35 kasus, Jeneponto 29 kasus, Sinjai 26 kasus, Luwu Timur 25 kasus, Tana Toraja 22 kasus, dan Sidrap 21 kasus, Kota Parepare dan Kabupaten Luwu Utara 16 kasus, Kota Palopo 15 kasus, Kabupaten Soppeng 14 kasus, Kabupaten Pangkep dan Pinrang 13 kasus, Kabupaten

Kepulauan Selayar 12 kasus, Kabupaten Maros 11 kasus, Kabupaten Wajo 3 kasus dan Takalar 2 kasus baru(3).

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 hal ini telah diperbolehkan untuk memberikan vaksin kepada anak-anakagar dapat berupaya aman bagi anak-anak. 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 positif Covid-19 yang menginfeksi anak paling banyak berada diwilayah Makassar, kemudian Kota Parepare, Kabupaten TanahToraja, dan Luwu Utara. Di Makassar ada 14 kasus, sementara di Parepare ada 4, Tanah Toraja dan Luwu Utara 3 kasus. Terendah ada Kabupaten Barru, Jenneponto, Maros, Bulukumba, dan Pinrang hanya 1 kasus, kemudian Luwu Timur, Pangkep dan Selayar masing-masing 2 kasus. Data terakhir menunjukkan adanya penambahan kasus baru sebanyak35 kasus pada tanggal 30 juni 2021. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan penyebaran Covid-19 terhadap anak sekitar 10 persen.

Kasus di Kabupaten Pinrang sendiri berdasarkan data Dinas Kesehatan Pinrang,data kasus Covid-19 tanggal 07 Juli 2021telah mencapai 823 dan 770 pasien diantaranya telah dinyatakan sembuh dan 45 orang meninggal dunia dan masih terdapat 8 kasus aktif (4).

Sementara itu, Pemerintah Kabupaten Pinrang menghimbau agar warga disiplin menerapkan protokol kesehatan. Penanganan Covid-19 menjadi tanggung jawab bersama.Kenyataan jika saat ini masih di tengah pandemi Covid-19, harus diterima dengan bersama-sama melakukan pencegahan. Pemerintah Kabupaten Pinrang, juga menyerukan ajakan pada masyarakat untuk bersama menjaga kesehatan, dan melindungi orang-orang tersekat dari

penyebaran virus. Seperti, memakai masker, apapun kegiatannya saat keluar rumah. Selain tetap menerapkan protokol kesehatan (5).

Penyampaian pesan terkait adanya pandemi Covid-19 kepada anak tentu berbeda dengan penyampaian pesan kepada orang dewasa.Sebab pola komunikasi anak dan tingkat berpikir anak yang berbeda dengan orang dewasa. Maka dari itu penyampaian pesan atau materi edukasi Covid-19 bagi anak harus menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan metode yang sederhana serta menyenangkan. Selama pandemi Covid-19 berlangsung sekolah diliburkan dalam rangka pemutusan penyebaran Covid-19. Keseharian mereka di isi dengan bermain bebas tanpa terbentur waktu sekolah. Kurangnya pemahaman anak terhadap Covid-19 dan pencegahannya dikarenakan penyampaian atau media informasi belumsesuai tingkat pemahaman anak menyebabkan mereka melakukan aktivitas sehari-hari tanpa mematuhi protokol kesehatan pencegahan Covid-19.Interaksi antar anak saat bermain memungkinkan risiko penularan virus Covid-19 (6).

Edukasi merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan baik secara formal maupun non formal yang yang bertujuan untuk mendidik, memberikan ilmu pengetahuan, serta mengembangkan potensi diri yang ada dalam diri setiap manusia sehingga dapat mewujudkan proses pembelajaran dengan lebih baik (7).

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. Selain itu untuk menyampaikan materi melalui media *puzzle* pemahaman dan hasil belajar siswa akan meningkat. Media tersebut berisi

informasi mengenai pencegahan Covid-19 dikarenakan penyampaian atau media informasi belum sesuai tingkat pemahaman anak menyebabkan mereka melakukan aktivitas sehari-hari tanpa mematuhi protokol kesehatan pencegahan Covid-19.Interaksi antar anak saat bermain memungkinkan risiko penularan virus Covid-19.

Efektivitas Penggunaan *puzzle* dalam pembelajaran akan menarik simpati dan partisipasi anak. Anak akan lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu pembelajaran anak usia dini diperlukan alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak dan mampu menarik perhatian sehingga anak menjadi aktif dan tercipta suasana yang menyenangkan dalam kegiatan bermain sambil belajar. Melalui bermain, anak dapat menemukan hal baru, meniru dan mempraktikkan ilmu yang di dapatkan ketika bermain ke dalam kehidupan sehari-hari (8).

Dengan adanya pandemi, pengetahuan Covid-19 untuk siswa sangatlah penting. 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 tersebut, dengan 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 (6).

Pada situasi seperti ini dengan anak belajar dirumah, tidak hanya peran guru saja yang dibutuhkan oleh siswa, tetapi peran orang tua juga sangat dibutuhkan agar pengetahuan siswa terhadap Covid-19 lebih tinggi.Hal ini disebabkan juga karena orang tua merupakan pendidik yang pertama, sehingga orang tua diharapkan memberikan arahan dan bimbingan yang baik kepada anak(9).

Pengetahuan merupakan domain yang penting dalam terbentuknya perilaku. Selain pengetahuan dari masyarakat,pengetahuan, sikapdan tindakandari tokoh masyarakat atau pemerintah mampu mengambarkan perilaku mereka untuk mendorong masyarakat dalam upaya pencegahan. Sehingga masyarakat mampu berperilaku dengan baik. Perilaku adalah sebagian tindakan seseorang yang dapat dipelajari dan diamati. Salah satunya faktor yang mempengaruhi perilaku manusia atau masyarakat adalah tingkat pengetahuan. Pengetahuan diperlukan sebagai dorongan psikis dalam menumbuhkan peserta didik dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Idealnya, individu bertindak dengan didasarkan pada pengetahuan yang dimilikinya karena tindakan merupakan cerminan dari pengetahuan yang dimiliki (10).

Berdasarkan uraian diatas, 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. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Permainan *Puzzle* Sebagai Media Edukasi Dalam Pencegahan Covid-19 Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri 188 Pinrang karena saat ini masih banyak Siswa Sekolah Dasar Negeri 188 Pinrang belum mematuhi dan menerapkan protokol kesehatan yakni menggunakan masker saat keluar rumah dan atau berinteraksi dengan orang lain, mencuci tangan, serta menjaga jarak yang merupakan salah satu upaya untuk menekan penyebaran virus Covid-19. Sehingga dengan adanya media edukasi dengan Permainan Puzzle sebagai Promosi kesehatan untuk meningkatkan pencegahan terhadap Covid-19.

## B. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh permainan *puzzle* terhadap tingkat pengetahuan pencegahan Covid-19 pada siswa Sekolah Dasar Negeri 188 Pinrang?
2. Adakah pengaruh permainan *puzzle* terhadap perilaku pencegahan Covid-19 pada siswa Sekolah Dasar Negeri 188 Pinrang?

## C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh permainan *puzzle* terhadap perubahan tingkat pengetahuan pencegahan Covid-19 pada siswa Sekolah Dasar Negeri 188 Pinrang.
2. Untuk mengetahui pengaruh permainan *puzzle* terhadap perubahan perilaku dalam pencegahan Covid-19 pada siswa Sekolah Dasar Negeri 188 Pinrang.

## D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini disusun dengan harapan dapat memberi manfaat antara lain:

1. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi mengenai pengaruh permainan puzzle sebagai media edukasi promosi kesehatan terhadap pencegahan Covid-19 pada anak Siswa Sekolah Sekolah Dasar 188 Pinrang.
2. Permainan *Puzzle*dapat membantu meningkatkan kemampuan anak dalam melakukan pencegahan Covid-19 serta dapat menambah pengetahuan anak tentang Covid-19. Sehingga siswa sudah bisa melakukan pencegahan sejak dini.
3. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber informasi untuk mengetahui pengaruh permainan *Puzzle* terhadap pencegahan Covid-19 padaanak Siswa Sekolah Sekolah Dasar 188 Pinrang.

# BAB II
# TINJAUAN PUSTAKA

## A. Telaah Pustaka

1. Covid-19

   a. Pengertian Covid-19

      *Coronavirus* adalah keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit mulai dari gejala ringan sampai berat. Ada setidaknya dua jenis coronavirus yang diketahui menyebabkan penyakit yang dapat menimbulkan gejala berat seperti Middle East Respiratory Syndrome (MERS) dan Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS). *Coronavirus Disease* 2019 (COVID-19) adalah penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Virus penyebab COVID-19 ini dinamakan Sars-CoV-2. Virus corona adalah zoonosis (ditularkan antara hewan dan manusia). Adapun, hewan yang menjadi sumber penularan COVID-19 ini masih belum diketahui.

      Dilansir dari Alodokter, virus Corona merupakanvirus yang menyerang sistem pernapasan. Penyebab Covid-19 berasal dari coronavirus, yaitu kelompok virus yang menginfeksi sistem pernapasan. Coronavirus umumnya hanya menyebabkan infeksi pernapasan ringan sampai sedang, seperti influenza. Lebih jauh, coronavirus juga bisa menyebabkan infeksi pernapasan berat, seperti pneumonia, *Middle-East RespiratorySyndrome* (MERS) *dan Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS). Beberapa ahli menduga coronavirus awalnya ditularkan dari hewan ke manusia, seperti gayahidup warga Wuhan, China, yang mengonsumsi daging hewan

ekstrem. Kemudian diketahui bahwa virus Corona juga menular antar manusia.

b. Gejala Covid-19

Gejala awal infeksi Covid-19 bisa menyerupai gejala flu, yaitu demam, pilek, batuk kering, sakit tenggorokan, dan sakit kepala. Setelah itu, gejala dapat hilang dan sembuh atau malah memberat. Penderita dengan gejala yang berat bisa mengalami demam tinggi, batuk berdahak bahkan berdarah, sesak napas, dan nyeri dada.Gejala-gejala tersebut muncul ketika tubuh bereaksi melawan virus Covid-19.

Gejala-gejala COVID-19 ini umumnya muncul dalam waktu 2 hari sampai 2 minggu setelah penderita terpapar virus Corona. Sebagian pasien yang terinfeksi virus Corona bisa mengalami penurunan oksigen tanpa adanya gejala apapun. Kondisi ini disebut *happy hypoxia*. Tanda dan gejala umum infeksi Covid-19 antara lain gejala gangguan pernapasan akut seperti demam, batuk dan sesak napas. Masa inkubasi rata-rata 5-6 hari dengan masa inkubasi terpanjang 14 hari. Pada kasus COVID-19 yang berat dapat menyebabkan pneumonia, sindrom pernapasan akut, gagal ginjal, dan bahkan kematian. Tanda-tanda dan gejala klinis yang dilaporkan pada sebagian besar kasus adalah demam, dengan beberapa kasusmengalami kesulitan bernapas, dan hasil *rontgen* menunjukkan infiltrat pneumonia luas di kedua paru-paru.

c. Penularan Covid-19

Seseorang dapat tertular Covid-19 melalui berbagai cara, yaitu (10):

1) Tidak sengaja menghirup percikan ludah (droplet) yang keluar saat penderita Covid-19 batuk atau bersin.

2) Memegang mulut atau hidung tanpa mencuci tangan terlebih dulu setelah menyentuh benda yang terkena cipratan ludah penderita Covid-19.
3) Kontak jarak dekat dengan penderita Covid-19

Virus Corona dapat menginfeksi siapa saja, tetapi efeknya akan lebih berbahaya atau bahkan fatal bila terjadi pada orang lanjut usia, ibu hamil, orang yang memiliki penyakit tertentu, perokok, atau orang yang daya tahan tubuhnya lemah, misalnya pada penderita kanker. Karena mudah menular, virus Corona juga berisiko tinggi menginfeksi para tenaga medis yang merawat pasien Covid-19.Oleh karena itu, para tenaga medis dan orang-orang yang memiliki kontak dengan pasien Covid-19 perlu menggunakan alat pelindung diri (APD).

d. Pencegahan Covid-19

Cara pencegahan agar tidak mudah terinfeksi virus Covid-19, yaitu:

1) Menerapkan *physical distancing*, yaitu menjaga jarak minimal 1 meter dari orang lain, dan jangan dulu ke luar rumah kecuali ada keperluan mendesak.
2) Menggunakan masker saat beraktivitas di tempat umum atau keramaian, termasuk saat pergi berbelanja bahan makanan dan mengikuti ibadah di hari raya, misalnya Idul Adha.
3) Rutin mencuci tangan dengan air dan sabun atau *hand sanitizer* yang mengandung alkohol minimal 60%, terutama setelah beraktivitas di luar rumah atau di tempat umum.
4) Tidak menyentuh mata, mulut, dan hidung sebelum mencuci tangan.

5) Meningkatkan daya tahan tubuh dengan pola hidup sehat, seperti mengonsumsi makanan bergizi, berolahraga secara rutin, beristirahat yang cukup, dan mencegah stres.
6) Hindari kontak dengan penderita Covid-19, orang yang dicurigai positif terinfeksi virus Corona, atau orang yang sedang sakit demam, batuk, atau pilek.
7) Tutup mulut dan hidung dengan tisu saat batuk atau bersin, kemudian buang tisu ke tempat sampah.
8) Jaga kebersihan benda yang sering disentuh dan kebersihan lingkungan, termasuk kebersihan rumah.

Mengurangi penyebaran merupakan strategi paling realistis untuk menekan tingkat kematian yang diakibatkan infeksi Covid-19, sambil menunggu tersedianya vaksin bagi virus ini. Menurut cetak birupenelitian yang disusun WHO, apabila sesuai rencana vaksin virus covid-19, baru akan tersedia pada Februari 2021. Oleh karena itu, strategi mengurangi penyebaran virus perlu terus diterapkan agar bisa memutus rantai penularan Covid-19. Secara konkret, langkah pengurangan penyebaran dapat dilakukan dengan berbagai cara yang saling berkaitan, mulai dari pengetesan, isolasi, karantina, pembatasan fisik, penelusuran kontak, identifikasi kontak, hingga pencarian pola penyebaran(11).

Menjaga kebersihan dan kesehatan lingkungan rumah sangatlah penting dilakukan. Lingkungan rumah yang bersih dan sehat tentunya dapat mencegah semua penghuni rumah terserang bahkan tertular suatu penyakit.

Selain menjaga lingkungan rumah, setiap orang juga harus menjaga lingkungan kerja, lingkungan sekolah, dan tempat-tempat umum. Penyakit berbasis lingkungan yang banyak terjadi saat ini di Indonesia adalah penyakit Covid-19. Tingginya kasus ini karena kurangnya pengetahuan dan kesadaran masyarakat dalam melakukan pencegahan terhadap penyakit tersebut. Penyakit ini dapat menyerang pada semua umur terutama anak-anak usia sekolah.

2. Pengertian Bermain

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar yang baik pada anak. Utami Munandar menyebutkan bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang membantu anak meencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Dengan demikian tujuan bermain merupakan sarana untuk mencapai seluruh perkembangan anak usia dini, mulai dari fisik motorik sampai pada sosial emosionalnnya.

Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang dapat disamakan dengan bekerja pada orang dewasa. Bermainmemiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan seorang anak. Tujuan bermain merupakan untuk mengetahui peeranan bermain dalam perkembangananak usia dini.

Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri atau bakat diri untuk beraktivitas. Motivasi bermain anak-anak muncul dari dalam diri mereka sendiri untuk menikmati

aktivitas, untuk merasakan bahwa mereka mampu dan untuk menyempurnakan apa saja yang telah ia dapat dengan baik melalui hal-hal yang baru (12).

3. Pengertian *Puzzle*

Masa anak usia dini adalah masa yang sangatstrategis untuk mengenalkan suatu alat permaian karenapada usia ini sangat pekaterhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan sekitar. Menurut Budiono, kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang.

*Puzzle* merupkan salah satu alat bermain yang dapat membantu perkembangan psikososial pada anak usia sekolah. *Puzzle* merupakan alat permainan asosiatif sederhana.Permainan mengenai terapi bermain menggunakan*puzzle* untuk mengatasi kecemasansendiri telah dilakukan, dengan hasil terapi bermain *puzzle* dapat mengatasi kecemasan pada anak yang dihospitalisasi (13).

Bermain *puzzle* dapat menurunkan kecemasan pada anak. Hal ini karena saat bermain *puzzle* anak dituntut untuk sabar dan tekun dalam merangkainya. Lambat laun hal ini akan berakibat pada mental anak sehingga anak terbiasa bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menghadapi sesuatu. Bermain *puzzle* tidak hanya memiliki manfaat untuk mengatasi kecemasan namun juga membantu untuk perkembangan anak.

Permainan *puzzle* adalah konsep permainan menyusun gambar secara benar, dengan melihat bentuk, warna dan juga ukuran. Permainan puzzle ini mengandalkan insting atau kecerdasan. Permainan dilakukan dengan cara membongkar dan memasang ulang dalam kesesuaian bentuk, pola atau warna. Dengan permainan ini anak diharapkan dapat berlatih

menemukan, menata ulang dan menjadikan sesuatu yang tampaknya tidak berhubungan menjadi suatu bentuk kesatuan yang bermakna.

Dengan menggunakan alat permainan edukatif semua bisa dikembangkan dengan mudah misalnya. 1) memudahkan anak untuk belajar; 2) untuk melatih konsentrasi anak; 3) untuk media kreativitas dan imajinasi anak; 4) untuk menghilangkan kejenuhan anak; 5) untuk menambah ingatan anak; 6) untuk bahan percobaan anak(14).

a. Manfaat Bermain *Puzzle*

Ada 5 manfaat bermain puzzle sebagai berikut :

1) Melatih dan membantu keterampilan kognitif

Kemampuan anak untuk belajar dan memecahkan masalah, melakukan analisis rasional dan kemampuan mengabstraksikan sesuatu merupakan indikasi dari kemampuan kognitif.

2) Meningkatkan keterampilan motorik halus

Keterampilan motorik halus juga berperan penting dalam bermian puzzle karena keterampilan ini akan mendorong anak untuk aktif menggunakan jari-jari tangannya. Agar puzzle bisa tersusun membentuk gambar maka bagian puzzle harus disusun secara hati-hati.

3) Meningkatkan keterampilan sosial

Apabila *puzzle* dimainkan secara berkelompok maka hal itu sekaligus menjadi ajang bagi anak untuk berinteraksi denganlingkungan satu sama lain. Hal ini meningkatkan kemampuan sosialnya yaitu keterampilan yang berhubungan dengan bagaimana cara berinteraksi dengan orang lain.

4) Merangsang Perkembangan Kreativitas

Berkreasi adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu dan mewujudkan dalam bentuk objek atau kegiatan yang dilakukan, melalui kegiatan bermain puzzle anak dapat belajar dan mencoba untuk merealisasikan ide yang ada di otaknya.

5) Meningkatkan Perkembngan Moral

Anak mempelajari nilai benar dan salah dari lingkunganya, terutama dari orang tua dan guru. Dengan melakukan aktivitas bermain, anak akan mendapatkan kesempatan untuk menerapkan nilai-nilai tersebut sehingga dapat diterima dilingkungannya dan dapat menyesuaikan diri dengan aturan-aturan kelompok yang ada di dalamnya.

b. Fungsi Media *Puzzle*

Suparno mengemukakan bahwa pada umumnya, sisi edukasi permainan*puzzle*ini berfungsi untuk:(14)

1) Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran
2) Melatih koordinasi mata dan tangan. Anak belajar mencocokkan keeping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar.
3) Memperkuat daya ingat
4) Mengenalkan anak pada konsep hubungan
5) Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berfikir matematis (menggunakan otak kiri)
6) Melatih logika anak**.**Misalnya *puzzle* bergambar manusia. Anak dilatih menyimpulkan di mana letak kepala, tangan, dan kaki sesuai logika.

c. Penggunaan Media *Puzzle*

Media *puzzle* merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Media *puzzle* sangat sering digunakan di Sekolah Negeri 188 Pinrang yaitu siswa kelas IV, V, dan VI karena media *puzzle* adalah salah satu bentuk permainanyang memiliki nilai-nilai edukatif. Dalam bermain *puzzle* membutuhkan ketelitian, anak akan dilatih untuk memusatkan pikiran, karena anak harus berkonsentrasi ketika meyusun kepingan-kepingan *puzzle* tersebut hingga menjadi sebuah gambar yang utuh dan lengkap (13).

Jenis permainan *puzzle* yang baik untuk anak sesuai dengan usianya untuk SD keatas potongan *puzzle*nya tidak lebih dari tujuh biji. Seperti sentra-sentra lainnya sentra *puzzle* pun bisa dikemas sedemikian rupa, oleh karena itu semua kecerdasan anak terealisasikan dengan baik. Rancangan *puzzle* yang digunakan yaitu dengan memberikan pesan pengetahuan dan perilaku mengenai Covid-19 serta cara pencegahannya, jika permainan *puzzle* ini dilakukan oleh anak-anak maka akan mengasah daya kompetitif anak dan lain-lain.

4. Perilaku

Menurut Teori *Lawrence Green*, perilaku ditentukan oleh tiga faktor utama, faktor itu meliputi :(15)

a. Faktor Predisposisi (*Predisposing factors*)

Faktoryang dapat mempermudah terjadinya perilaku pada diri seseorang adalah pengetahuan dan sikap seseorang tersebut terhadap apa yang akan dilakukan. Salah satu contohnya adalah perilaku anak dalam mencuci tangan yang baik dan benar.

b. Faktor Pemungkinan (*Enabling factors*)

Faktor pemungkinan disebut juga dengan faktor pendukung suatu perilaku adalah fasilitas, sarana atau prasarana yang mendukung terjadinya perilaku pada seseorang. Sebagai contoh agar anak dapat melakukan perilaku dalam pencegahan Covid-19 seperti dengan memakai masker.

c. Faktor Penguat (*Reinforcing factors*)

Apabila masyarakat sudah memiliki pengetahuan yang benar dan juga sudah tersedia fasilitas yang memadai akan tetapi kadang masih tidak berperilaku yang benar. Sebagai contoh adalah perilaku anak sekolah dalam melakukan cara mencuci tangan yang baik dan benar akan tetapi mereka jarang mematuhi kebiasaan tersebut.

5. Pengetahuan

Domain perilakuberdasarkan perkembangannya untuk kepentingan pendidikan praktis dikembangkan menjadi tiga tingkat ranah perilaku salah satunya adalah pengetahuan. Pengetahuan (K*nowledge*) adalah hasil penginderaan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap obyek melalui indera yang dimilikinya. Dengan sendirinya pada waktu pengeinderaan sampai menghasilkan pengetahuan tersebut sangat di pengaruhi oleh intensitas perhatian dan persepsi terhadap obyek. Pengetahuan seseorang terhadap obyek mempunyai intensitas atau tingkat yang berbeda-beda.

a. Promosi Kesehatan

Promosi kesehatan pada hakikatnya ialah suatu kegiatan atau usaha menyampaikan pesan kesehatan kepada masyarakat, kelompok atau individu. Harapannya adalah pesan yang disampaikan kepada masyarakat dapat meningkatkan pengetahuan tentang kesehatan. Pengetahuan yang meningkat juga

dapat mempengaruhi perilaku kesehatan masyarakat. Promosi kesehatan adalah segala bentuk kombinasi pendidikan kesehatan dan intervensi yang terkait dengan ekonomi, politik dan organisasi yang dirancang untuk memudahkan perubahan perilaku dan lingkungan yang kondusif bagi kesehatan (15).

Promosi kesehatan merupakan suatu proses yang mempunyai masukan (*input*) dan keluaran (*output*). Proses promosi kesehatan untuk mencapai suatu tujuan yaitu perubahan perilaku pada seseorang dipengaruhi oleh berbagai macam faktor. Faktor-faktor tersebut meliputi materi pendidikan kesehatan itu sendiri, faktor metode yang digunakanpendidik atau petugas, dan alat–alat peraga pendidikan yang digunakan (7).

1) Ruang Lingkup Promosi Kesehatan Berdasarkan Tatanan Pelaksanaan

   Ruang lingkup promosi kesehatan berdasarkan tempat pelaksanaan ini dapat dikelompokkan menjadi :

   a) Promosi kesehatan pada tatanan keluarga (rumah tangga)

      Salah satu upaya untuk mencapai perilaku masyarakat yang sehat harus dimulai di dalam keluarga. Terbentuknya di dalam lingkup rumah tangga dimulai dari orang tua mereka. Oleh karena itu, sasaran utama promosi kesehatan ini adalah keluarga.

   b) Promosi Kesehatan Pada Tatanan Sekolah

      Sekolah merupakan tempat dimana anak-anak mendapatkan pendidikan termasuk pendidikan tentang kesehatan. Lingkungan sekolah yang sehat juga akan berpengaruh terhadap perilaku sehat anak-anak tersebut

c) Promosi Kesehatan di Tempat Kerja

Produktivitas kerja karyawan dipengaruhi juga oleh kesehatan karyawan dan juga kesehatan lingkungan kerja. Oleh karena itu promosi kesehatan di tempat kerja juga diperlukan. Selain untuk meningkatkan produtivitas karyawan promosi kesehatan di tempat kerja juga dapat mencegah terjadinya kecelakaan kerja.

d) Promosi di Tempat-Tempat Umum

Tempat–tempat umum seperti terminal, stasiun, bandara, pusat perbelanjaan dan tempat rekreasi. Tempat–tempat ini harus selalu dijaga kebersihannya. Selain itu, juga harus dilengkapi dengan fasilitas sanitasi sehingga kesehatan pengunjung dan petugas juga akan terjaga. Bentuk promosi kesehatan yang ada di tempat-tempat umum adalah seperti penempelan poster pada lokasi yang dapat dilihat banyak orang, kemudian dapat melalui pengeras suara maupun *leaflet.*

e) Fasilitas pelayanan kesehatan

Fasilitas kesehatan yang terdiri dari Rumah sakit, puskesmas, dan poliklinik. Pegawai di instansi ini bertanggung jawab terhadap terlaksananya pendidikan dan promosi kesehatan. Seluruh pegawai seharusnya mendapatkan pelatihan tentang promosi kesehatan.

2) Media Promosi Kesehatan

Media merupakan bentuk jamak dari medium dan secara harfiah berarti perantara atau pengantar sumber pemberi pesan dengan

penerimannya. Media pembelajaran adalah tekonologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagaisarana fisik untuk menyampaikan isi/atau materi pembelajaran seperti: buku, film, video, pamflet, leaflet, poster dan sebagainnya (13).

Media promosi kesehatan adalah alat bantu yang digunakan untuk mempermudah penerimaan pesan-pesan kesehatan dalam pendidikan kesehatan. Penggunaan media ini untuk menyalurkan informasi kesehatan ke masyarakat dengan menarik dan dapat mudah diterima. Media promosi kesehatan dibagi menjadi media cetak, elektronik dan media pesan (5).

Media yang digunakan pada promosi kesehatan ini adalah melalui *Puzzle* dengan tujuan untuk meningkatkan pendidikan tentang kesehatan terhadap siswa SD 188 Pinrang dalam melakukan pencegahan terhadap penyakit Covid-19. Media ini akan sangat membantu dalam pelaksanaan penyuluhan agar pesan kesehatan dapat tersampaikan lebih jelas dan dapat diterima dengan baik.

a) Media cetak

Media cetak yang digunakan untuk menyampaikan pesan kesehatan terdiri dari berbagai macam bentuk, yaitu sebagai berikut:

a) *Booklet,* adalah suatu media untuk menyampaikan pesan-pesan kesehatan dalam bentuk buku, baik berupa tulisan atau gambar.
b) *Leaflet,* adalah penyampaian informasi kesehatan melalui lembaran yang dilipat

dan berisi kalimat, gambar maupun kombinasi keduanya.

c) *Flyer* (selebaran), adalah selebaran yang berisi kalimat, gambaran maupun kombinasi keduannya akan tetapi tidak berbentuk lipatan.

b) Media elektronik

Media elektronik yang digunakan untuk memberikan informasi kesehatan serta membantu dalam membuat suatu karya yang memiliki berbagai macam jenis, yaitu terdiri dari :

a) Video,penyampaian informasi menggunakan video yang berisi gambar bergerak dan berisi pesan-pesan kesehatan.

b) Aplikasi, yang dapat membantu membuat sebuah desain serta dapat memermudah dalam merancang berbagai jenis material kreatif secara online, misalnya seperti membuat poster.

3) Faedah Alat Bantu atau Media Promosi Kesehatan

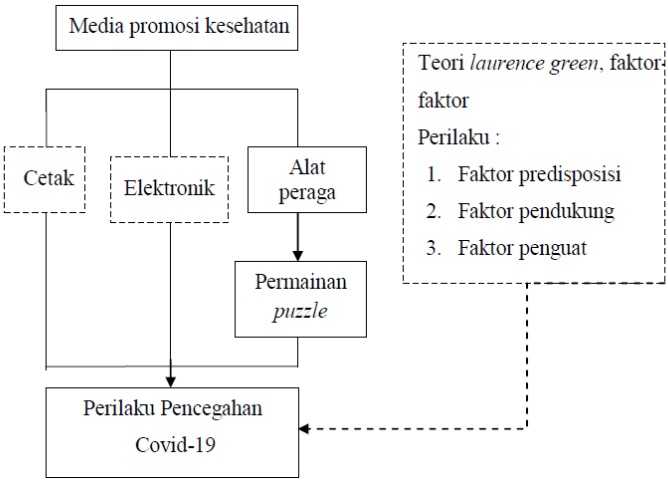
Alat bantu atau media ini secara terperinci mempunyai faedah sebagai berikut :

a) Menimbulkan minat dari peserta pendidikan.
b) Mencapai peserta yang lebih banyak
c) Membantu dalam mengatasi banyak hambatan dalam pemahaman
d) Merangsang sasaran pendidikan agar dapat meneruskan pesan kesehatan yang diterima kepada orang lain
e) Mempermudah bahan penyuluhan oleh petugas

f) Mempermudah penerimaan informasi oleh peserta
g) Mendorong keingintahuan pada diri seseorang kemudian dapat mendalaminya
h) Menegakkan kembali pengetahuan yang pernah diterima sehingga tidak mudah melupakannya.

## B.Kerangka Teori

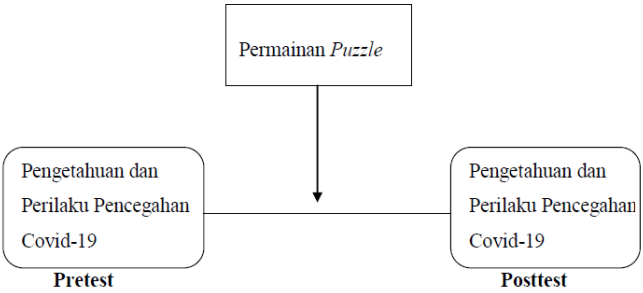
Adapun kerangka teori di bawah ini sebagai berikut :




**Gambar 1. kerangka Teori berdasarkan konsep teori Lawrence Green (Azizah,2018)**

## C. Kerangka Pikir

Adapun kerangka pikir di bawah ini sebagai berikut :




**Gambar s2. Bagan Kerangka Pikir**

## D. Hipotesis Penelitian

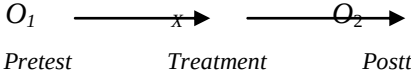
1. HipotesisAlternatif (Ha)
   a. Terdapat pengaruhyang signifikan antara tingkat pengetahuan dalam pencegahan Covid-19 pada siswa Sekolah Dasar Negeri 188 Pinrang sebelum dan sesudah permainan *puzzle*.
   b. Terdapat pengaruhyang signifikan antara perilaku dalam pencegahan Covid-19 pada siswa Sekolah Dasar Negeri 188 Pinrang sebelum dan sesudah permainan *puzzle*.
2. Hipotesis Nol (Ho)
   a. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara tingkat pengetahuan dalam pencegahan Covid-19 pada siswa Sekolah Dasar Negeri 188 Pinrang sebelum dan sesudah permainan *puzzle*.
   b. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antaraperilaku dalam pencegahan Covid-19 pada

siswa Sekolah Dasar Negeri 188 Pinrang sebelum dan sesudah permainan *puzzle*.

# BAB III
# METODE PENELITIAN

## A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimen* dengan desain *one group pretest-posttest* yang merupakan quasi eksperimen dimana sebuah kelompok diukur dan diobservasi sebelum dan setelah perlakuan (*treatment*) diberikan seperti di tunjukkan pada gambar berikut.




**Gambar 3. Model Penelitian One Group Pretest Posttest Design**

Pada *one group prestest* dan *posttest design* variabel terikat diukur sebagai satu kelompok sebelum *(pretest)* dan sesudah *(posttest)* sebuah perlakuan diberikan terhadap kelompok tersebut, nilai sebelum dan sesudah perlakuan dibandingkan (mengukur tingkat pemahaman). Pada subjek penelitian ini untuk mengetahui hasil perubahannya setelah diberikan intervensi tersebut. Dalam peneltian ini tidak ada kelompok kontrol (pembanding).

*Design* penelitian ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel Media Permainan *Puzzle* terhadap Pencegahan Covid-19 Pada Siswa SD 188 Pinrang.

Keterangan :

$O_1$ = Sebelum perlakuan

X = Perlakuan

$O_2$ = Setelah pelakuan

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus 2021 dengan jadwal yang terlampir dan dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 188 Pinrang.

## C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

   Adapun populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas IV 12, kelas V 11, kelas VI 10 Sekolah Dasar Negeri 188 Pinrang, dengan jumlah populasi yaitu 33 siswa.

   Sampel adalah bagian dari populasi terjangkau yang dapat digunakan sebagai subjek penelitian dengan menggunakan tehnik *sampling* aitu siswa kelas 4,5 dan 6 di Sekolah Dasar Negeri 188 Pinrang. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan metode *Total Sampling*.

## D. Variabel, Definisi Operasional, Cara Pengukuran dan Skala Data

1. *Puzzle*

   Permainan *Puzzle* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *Puzzle* tentang pencegahan Covid-19 yang diberikan kepada siswa.

2. Pengetahuan

   Pengetahuan responden tentang pencegahan Covid-19 yang diukur sebelum dan sesudah permainan *Puzzle.*

   Jumlah Pertanyaan = 15
   Skor tertinggi = Benar = 1
   Skor terendah = Salah = 0
   Skala data : Skala rasio

3. Perilaku

   Perilaku responden tentang pencegahan Covid-19 yang diukur sebelum dan sesudah permainan *Puzzle.*

   Jumlah pertanyaan = 10
   Skor tertinggi = Baik = 3
   Skor terendah = Kurang = 1
   Skala data : Skala rasio

## E. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen yaitu :

1. Lembar kuesioner *pretest* dan *posttest* berisi pertanyaan mengenai pengetahuan, dan lembar *checklist* yang berkaitan dengan perilaku siswa dalam pencegahan Covid-19 yang terdapat pada permainan *puzzle.*
2. *Puzzle* sebagai media penyuluhan pencegahan Covid-19. *Puzzle* yang dimaksud adalah alat bermain bongkar pasang yang di desain sendiri oleh peneliti.

## F. Cara Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi :

1. Data primer

   Data primer berupa pengetahuan dan perilaku responden dalam pencegahan Covid-19 yang diperoleh melalui penyuluhan.
2. Data sekunder

   Data sekunder berupa jumlah yang diperoleh dari guru SDN 188 Pinrang.

## G. Alur Penelitian

Adapun alur penelitian sebagai berikut :

1. Pemberian kuesioner *pretest* kepada responden tentang pengetahuan dan perilaku mengenai pencegahan Covid-19.
2. Setelah dilakukan *pretest* kemudian peneliti menjelaskan tentang pencegahan Covid-19.
3. Melakukan permainan *puzzle* sehingga responden dapat memahami isi dari *puzzle.*
4. Setelah intervensi dilakukan maka diberikan kembali kuesioner *posttest* pertama untuk melihat peningkatan dan perilaku responden terkait upaya pencegahan Covid-19.
5. Kemudian setelah satu minggu pemberian kuesioner posttest pertama maka responden diberikan kembali kuesioner *posttest* kedua untuk melihat kembali peningkatan perubahan pengetahuan dan perilaku responden terkait pencegahan Covid-19.

## H. Analisis Data

Analisis univariat merupakan analisis yang bertujuan untuk mengetahui distribusi frekuensi ada setiap variabel penelitian. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan Uji *Paired T-test*, sedangkan jika tidak terdistribusi normal akan menggunakan Uji Wilcoxom. Nilai kepercayaan yang digunakan adalah 95%, sehingga nilai signifikan ($\alpha$)adalah 0.05. Jika hasil *p* value < 0.05, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Adapun rumus Uji *Paired T-test*adalah sebagai berikut :

$$t \quad \frac{\frac{\sum D}{n}}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan :

D = $O_1 - O_2$

$t$ = Nilai T-test

$s$ = Standar defiasi

## I. Tehnik Pengolahan Data

1. Penyuntingan (*Editing*)

   Berfungsi untuk mengoreksi kembali apakah kuesioner yang diisi sudah lengkap. Tahap ini dilakukan secara langsung setelah pengumpulan kuesioner, sehingga kekurangan yang belum diisi dapat dikembailkan untuk kemudian di lengkapi oleh responden.

2. Pemberian kode (*Coding*)

   Pemberian kode merupakan langkah klarifikasi yaitu dengan menandai setiap jawaban dengan kode berupa angka dan kemudian memasukkanya ke dalam lembar tabel kerja.

3. Memasukkan data ke dalam komputer (*Entry*)

   Memasukkan data yang diperoleh dalam program aplikasi komputer seperti MS Word, MS Excel dan SPSS. Sehingga mudah untuk melakukan pengolahan data.

4. Memasukkan data ke dalam tabel (*Tabulating*)

   Berupa kegiatan memasukkan jawaban-jawaban yang telah diolah ke dalam suatu tabel dan selanjutnya akan dianalisa.

# BAB IV
# HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

## A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

   SD Negeri 188 Pinrang adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD di Tiroang, Kec.Tiroang, Kab.Pinrang, Sulawesi Selatan. Dalam menjalankan kegiatannya, SD Negeri 188 Pinrang berada di bawah naungan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.Adapun fasilitas yang disediakan SD Negeri 188 Pinrang untuk menunjang kegiatan belajar mengajar dan memilki kegiatan ekstrakulikuler. Dan sudah terakreditasi B selama 5 tahun. Berdasarkan data yang diperoleh jumlah siswa SD Negeri 188 Pinrang terdapat 93 terdiri dari kelas I 13 siswa, kelas II 18 siswa, kelas III 12 siswa, kelas IV 18 siswa, kelas V 17 siswa, kelas VI 15 siswa.

   Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli-Agustus 2021 di SD Negeri 188 Pinrang. Dan yang dilakukan yang pertama yaitu pengisian kuesioner pretest oleh responden kemudian setelah itu dilakukan edukasi berupa permainan *Puzzle* kepada setiap siswa kelas IV, kelas V, kelas VI. Setelah edukasi dilakukan maka diberikan kuesioner posttest yang diisi oleh responden, seminggu kemudian dilakukan lagi pengisian kuesioner posttest kedua. Data yang diperlukan berupa gambaran umum karakteristik responden serta hasil penilaian pengetahuan dan perilaku sebelum dan sesudah diberikan edukasi permainan *Puzzle* pada 33 responden.

2. Analisis Univariat

   Analisis univariat dalam penelitian ini menggambarkan mengenai distribusi frekuensi karakteristik responden yang meliputi jenis kelamin, umur, kelas.

a. Karakteristik Responden

1) Jenis kelamin

Distribusi frekuesni karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin di SD Negeri 188 Pinrang dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut :

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

| Jenis Kelamin | N | % |
|---|---|---|
| Laki-laki | 17 | 51,5 |
| Perempuan | 16 | 48,5 |
| **Total** | **33** | **100,0** |

*Sumber: Data Primer,2021*

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%).

2) Umur

Distribusi frekuesni karakteristik responden berdasarkan Umur di SD Negeri 188 Pinrang dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut :

**Tabel 2**
**Distribusi Karakteristik Siswa Berdasarkan Umur di SDN 188 Pinrang**

| Umur | N | % |
|---|---|---|
| 9 | 12 | 36,4 |
| 10 | 11 | 33,3 |
| 11 | 10 | 30,3 |
| **Total** | **33** | **100,0** |

*Sumber: Data Primer,2021*

Tabel 2 menunjukkan bahwa distribusi frekuensi 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%.

3) Kelas

Distribusi frekuesni karakteristik responden berdasarkan Kelas di SD Negeri 188 Pinrang dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut :

**Tabel 3**
**Distribusi Karakteristik Siswa Berdasarkan Kelas di SDN 188 Pinrang**

| Kelas | N | % |
|---|---|---|
| Kelas IV | 12 | 36,4 |
| Kelas V | 11 | 33,3 |
| Kelas VI | 10 | 30,3 |
| **Total** | **33** | **100,0** |

*Sumber: Data Primer,2021*

Tabel 3 menunjukkan bahwa distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan Kelas di SDN 188 Pinrang tertinggi pada Kelas IV sebanyak 12 responden (36,4%).

3. Uji Paired T-Test

a. Tingkat Pengetahuan

**Tabel 4**
**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 | |

*Sumber: Data Primer,2021*

Tabel 5. 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). Maka Ha diterima dan Ho ditolak, artinya ada perubahan pengetahuan responden sebelum dan sesudah edukasi permainan *Puzzle* terkait pencegahan Covid-19 baik pada posttest 1 dan posttest 2.

b. Perilaku

**Tabel 5**
**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 | |

*Sumber: Data Primer,2021*

Tabel 6 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). ini menunjukkan bahwa nilai p < dari nilai α (0.05) maka Ha diterima dan Ho ditolak, artinya ada perubahan perilaku responden sebelum dan sesudah edukasi permainan *Puzzle* terkait pencegahan Covid-19.

## B. Pembahasan

### 1. Karakteristik Responden

Pada penelitian ini, umur responden yang dijadikan sampel penelitian yaitu siswa umur 9-11 tahun, dimana 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, dimana anak mulai memiliki lingkungan lain selain keluarga, dan anak usia sekolah bisa disebut anak usia pertengahan (21).

Dengan adanya pandemi, pengetahuan Covid-19 untuk siswa sangatlah penting. 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 tersebut, dengan 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.

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

Hasil penelitian 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).

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 mataeri yang ada pada permainan*Puzzle* yang telah diberikan pada siswa sehingga memberi kesan menarik pada siswa serta dapat mengulangi permainan *Puzzle* selama dirumah. Kemudian penurunan nilai rata-rata pengetahuan yang diperoleh responden sebelum permainan *Puzzle* karena siswa belum sepenuhnya memahami maeteri 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 pertanyaaan mengenai dibawah ini yang dapat tertular Coviod-19 dan 19% yang menjawab benar.

Pengunaan media *puzzle* dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan media *puzzle* yaitu gambar nya menarik minat atau perhatian siswa , menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa untuk menyelesaikan masalah, melatih nalar anak dalam memecahkan masalah. Sedangkan kelemahan yang dimiliki media *puzzle* adalah lebih menekankan pada indera penglihatan (visual), pemilihan gambar yang tidak tepat atau terlalu kompleks menjadikan pembelajaran kurang efektif dan penggunaan gambar kurang maksimal bila diterapkan dalam kelompok besar (16).

Belajar adalah suatu perilaku. Atau belajar merupakan kegiatan yang kompleks. bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu. Dilihat dari pendapat yang dikemukakan oleh para ahli bahwa setelah mengalami proses belajar yang terus-menerus akan menghasilkan yang disebut hasil belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar atau pembelajaran. Sebelum mengetahui hasil belajar siswa harus dilakukan proses pembelajaran yaitu dengan melakukan kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dengan berakhirnya suatu proses belajar, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. (17)

Manfaat dari permainan ini sebagai berikut: 1) Mengasah otak. *Puzzle* adalah cara yang bagus untuk mengasah otak si kecil, melatih sel-sel saraf, dan memecahkan masalah. 2) Melatih koordinasi mata dan tangan. *Puzzle* dapat melatih koordinasi tangan dan mata anak. Mereka harus mencocokkan keepingkeping *Puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. Permainan ini membantu anak mengenal bentuk dan merupakan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca. 3) Melatih nalar. *Puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar mereka. Mereka akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lain-lain sesuai dengan logika. 4) Melatih kesabaran. *Puzzle* juga dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu tantangan. 4) Pengetahuan. Dari *Puzzle* anak akan belajar. Misalnya, *Puzzle* tentang warna dan bentuk maka anak dapat belajar tentang warna-warna dan bentuk yang ada. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya lebih mengesankan bagi anak dibanding dengan pengetahuan yang dihafalkan. Anak juga dapat belajar konsep dasar, binatang, alam sekitar, jenis buah, alphabet, dan lain-lain. Tetapi dalam permainan ini tentunya harus dengan bantuan ibu atau orang lain yang dapat mendampinginya (17).

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

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku sebelum permaianan *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. Kemudian penurunan nilai rata-rata perilaku yang diperoleh responden seminggu setelah pemberian kuesioner posttest pertama mengalami penurunan.

Perilaku merupakan seperangkat perbuatan atau tindakan seseorang dalam melalukan respon terhadap sesuatu dan kemudian dijadikan kebiasaan karena adanya nilai yang diyakini. Perilaku manusia pada hakekatnya adalah tindakan atau aktivitas dari manusia baik yang diamati maupun tidak dapat diamati oleh interaksi manusia dengan lingungannya yang

terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan tindakan. Perilaku secara lebih rasional dapat diartikan sebagai respon organisme atau seseorang terhadap rangsangan dari luar subyek tersebut. Respon ini terbentuk dua macam yakni bentuk pasif dan bentuk aktif dimana bentuk pasif adalah respon internal yaitu yang terjadi dalam diri manusia dan tidak secara langsung dapat dilihat dari orang lain sedangkan bentuk aktif yaitu apabila perilaku itu dapat diobservasi secara langsung (18).

Perilaku dipandang dari segi biologis adalah suatu kegiatan atau aktivitas organisme yang bersangkutan. Jadi perilaku manusia pada hakekatnya adalah suatu aktivitas dari pada manusia itu sendiri. Perilaku manusia sangat kompleks dan mempunyai ruang lingkup yang sangat luas. Perilaku terbagi dalam tiga domain dan untuk kepentingaan pengukuran hasil pendidikan, ketiga domain ini diukur dari pengetahuan, Sikap dan psikomotor berupa praktek atau tindakan yang ketiganya saling berkaitan (19)

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan di SDN pacar keling 1 Surabaya, bahwa pada kelompok perlakuan, sebelum dilakukan intervensi terdapat (24,4%) memiliki tindakan baik dan (70,6%) memilikiti tindakan kurang baik. Setelah dilakukan intervensi (20).

Dengan demikian data hasil respon siswa terhadap penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran menunjukkan lebih banyak siswa yang merespon baik, setuju dan tertarik dibandingkan yang tidak menyukai penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran

Selaras dengan pendapat (Arikunto, 2016 :5) bahwa siswa yang tekun belajar diketahui nilainya tinggi. Dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa, maka pemahaman konsep dan materi siswa juga akan

meningkat dan siswa lebih merasa tertarik dan senang pada saat pembelajaran IPS berlangsung dengan penggunaan media puzzle sehingga mereka mudah untuk mengingat dan memahami hal-hal penting yang ada di dalam permaianan *Puzzle* (17).

# BAB V
# KESIMPULAN DAN SARAN

## A. Kesimpulan

1. Ada pengaruh permainan Puzzle terhadap tingkat pengetahuan anak usia sekolah sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Diperoleh nilai rata-rata sebelum perainan sebesar 41,79 dan setelah diberikan permainan diperoleh hasil perubahan pengetahuan meningkat dengan nilai rata-rata sebesar 44,42, seminggu kemudia diperoleh nilai rata-rata sebesar 44,43 (p= 0.000).
2. Ada pengaruh permainan Puzzle terhadap perubahan perilaku anak usia sekolah sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Perilaku sebelum permainan diperoleh nilai rata-rata sebesar 21.21, setelah dilakukan permainan nilai rata-rata meningkat sebesar 24.97, seminggu kemudian diperoleh nilai rata-rata sebesar 23.33 (p= 0.000).

## B. Saran

1. Bagi siswa perlu menerapkan protokol kesehatan dengan rajin mencuci tangan untuk mencegah Covid-19. Sehingga mereka dapat menerapkan protokol kesehatan dengan baik dan benar.
2. Bagi sekolah, dapat memanfaatkan media puzzle sebagai media untuk mengedukasi pencegahan Covid-19.
3. Bagi peneliti, dapat mengembangkan terkait metode permainan edukatif salah satunya adalah lewat permainan Puzzle sebagai metode alternative dalam memberikan pendidikan kesehatan..
4. Bagi petugas kesehatan/puskesmas, perlu mengadakan penyuluhan terkait cara pencegahan Covid-19 dengan menggunakan media Puzzle sehingga dapat memberikan daya tarik pada siswa.

# DAFTAR PUSTAKA


1. Kemenkes RI. Kesiapsiaagaan Menghadapi Covid-19. Kementrian Kesehatan Republik Indonesia. 2020.
2. COVID-19 STP. Data WHO (World Health Organization), hingga Juli 2021. 2021.
3. Fatir MD. Pasien positif COVID-19 di Sulsel bertambah 511 orang. 2021.
4. Angreani N. Update Covid-19 di Pinrang Hari Ini. 2021.
5. Dalle D. Warga Pinrang Diminta Tetap Disiplin Terapkan Protokol Kesehatan. 2021.
6. Ilma ainun nafiah azzahra. Pengetahuan Terhadap Corona Virus Disiase 2019 (Covid-19) Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri Karangnongko 1 Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman. Vol. 53, Journal of Chemical Information and Modeling. universitas negeri yogyakarta; 2021.
7. Disdik Jambi. Edukasi adalah Pendidikan, Ketahui Jenis-jenis dan Manfaatnya. 2021.
8. Srimulyanti. Pengembangan Puzzle Edukatif Sebagai Media Pengenalan Angka Untuk Kelompok A Di TK Purbonegaran, Gondokusuman, Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta; 2016.
9. Khalimah SN. Peran Orang Tua Dalam Pembelajaran Daring Di Mi Darul Ulum Pedurungan Kota Semarang Tahun Pelajaran 2020/2021. Institut Agama Islam Negeri (Iain) Salatiga; 2020.

10. Schiavo. Pengertian Pengetahuan. 2014;10–34.

11. Kesehatan D. Efektivitas Vaksinasi Dalam Pemutusan Rantai Penularan Covid-19. 2021.

12. Hanrianto S. Pengaruh Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Peningkatan Kemampuan Penyesuaian Sosial Siswa Kelas Iv Di Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang. Fak Psikol Univ Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. 2015;11–46.

13. Hasri H. penerapan permainan leg puzzle untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak di RA Nurinsani Tamarunang kabupaten Gowa. 2015;6.

14. Pendidikan P, Anak I, Dini U. Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak 5-6 Tahun Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Oleh : Mefi Wulandari Nim . 1416253006 Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Istitut Agama Islam Negeri . 2019.

15. Yusuf Sukman J. Penggunaan Sampul Pintar Dan Poster Untuk Meningkatkan Perilaku Pencegahan Demam Berdarah Dengue Siswa Sekolah Dasar Negeri Dua Wojo Bantul. Pengguna Sampul Pint Dan Poster Untuk Meningkat Perilaku Pencegah Demam Berdarah Dengue Siswa Sekol Dasar Negeri Dua Wojo Bantul. 2017;4:9–15.

16. Realita La. Gambaran Pengetahuan Anak Tentang Menjaga Kesehatan Gigi Dan Mulut Dengan Metode Ceramah Dan Media Puzzle Pada Siswa/I Sd Negeri Lubuk Pakam. Politeknik Kesehatan Kemenkes Ri Medan; 2019.

17. Khomsoh R. Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. Pengguna Media Puzzle Untuk Meningkat Has Belajar [Internet]. Available From: Https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/250946-Penggunaan-Media-Puzzle-Untuk-Meningkatk-252f878f.Pdf

18. Arthini N. Keterampilan Menyikat Gigi Sebelum Dan Sesudah Penyuluhan Kesehatan Gigi Dan Mulut Di Kecamatan Mengwi Kabupaten Badung. Politek Kesehat Denpasar [Internet]. 2019;53(9):1689–99. Available From: Http://Repository.Poltekkes-Denpasar.Ac.Id/1861/

19. Binti Ida Umaya. Perilaku Mahasiswa Dalam Menyikapi Pemberitaan Hoax Di Media Sosial Facebook. Univ Nusant Pgri Kediri [Internet]. 2017;01:1–7. Available From: Http://Www.Albayan.Ae

20. Permainan P, Bergambar K, Perilaku T, Jajanan T, Pada S, Usia A. Ir - perpustakaan universitas airlangga skripsi. 2018;