PERMAINAN *PUZZLE* SEBAGAI MEDIA EDUKASI DALAM PENCEGAHAN COVID-19 PADA SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI 188 PINRANG

Puzzle Games As Educational Media In Prevention Of Covid-19 In School Students 188 Pinrang State Basis

Maryam[1]*, Makhrajani Majid[2], Usman[3]

1. Jurusan Epidemiologi, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Parepare, Indonesia (Email : Ralifamaryam@gmail.com)
2. Jurusan AKK, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Parepare,Indonesia (Email : ninimakhrajani@gmail.com)
3. Jurusan AKK, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Parepare,Indonesia (Email : usmanfikes86@gmail.com)

ABSTRAK

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

Kata Kunci : *Puzzzle*, Covid-19, Pengetahuan

ABSTRACT

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

***Keywords**: Puzzle, Covid-19, Knowledge*

1. PENDAHULUAN

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 (COVID-19, 2021).

Pada Juni 2021 Dinas kesehatan Provinsi Sulawesi Selatan mencatat sebanyak 5.771 anak usia 0-17 tahun positif terinfeksi Covid-19. Untuk golongan anak usia 0 hingga 17 tahun ada 5.771 kasus. Sehingga hal ini telah diperbolehkan untuk memberikan vaksin kepada anak-anak agar 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 di Kabupaten Pinrang sendiri berdasarkan data Dinas Kesehatan Pinrang,data kasus Covid-19 per tanggal 07 Juli 2021 telah mencapai 823 dan 770 pasien diantaranya telah dinyatakan sembuh dan 45 orang meninggal dunia dan masih terdapat 8 kasus aktif (Angreani, 2021).

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 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 (Ilma ainun nafiah azzahra, 2021).

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(Disdik Jambi, 2021).

Dengan adanya media Permainan *puzzle* akan menambah variasi dalam pembelajaran sehingga tidak terkesan monoton. Karena media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar, yang berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan sehingga lebih mudah untuk dipahami oleh anak-anak. 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.

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 MediaEdukasi 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.

2. METODE

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

Data di analisis secara univariat 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.

3. HASIL

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

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

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

Hasil penelitian pada 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%.

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

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

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

Hasil penelitian pada Tabel 4menunjukkan skor rata-rata pengetahuan responden sebelum permainan *Puzzle* yaitu 41.79, setelah permainan siswa meningkat menjadi nilai rata-rata menjadi 44,42 dan seminggu kemudian nilai rata-rata menjadi 44.43. Hasil uji statistik *Wilcoxon signed rank test* menunjukkan pada kelompok *pretest*, *posttest* 1 dan *posttest* 2 nilai p (0.000).

Tabel 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

Hasil penelitian pada Tabel 5 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).

4. PEMBAHASAN

a. 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.

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

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan responden diperoleh nilai rata-rata sebelum permainan *Puzzle* sebesar 41.79 dan setelah diberikan permainan diperoleh hasil perubahan pengetahuan meningkat dengan nilai rata-rata sebesar 44,42, seminggu kemudian diperoleh nilai rata-rata sebesar 44.43. Hal tersebut merupakan hasil penelitian yang dilakukan sebelum diberikan permainan *Puzzle* terkait pencegahan Covid-19 bahwa didapatkan data rata-rata responden memiliki tingkat pengetahuan yang terbilang tinggi, setelah diberikan permainan *Puzzle* kepada setiap siswa.Hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan responden. Hasil ini menunjukkan bahwa memang pemberian media edukasi permainan *Puzzle* mampu menghasilkan peningkatan nilai pengetahuan yaitu (p= 0.000).

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 (REALITA, 2019).

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 (Khomsoh, n.d.).

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 (Khomsoh, n.d.).

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

Berdasarkan 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 (Arthini, 2019).

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 (Binti Ida Umaya, 2017).

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 (Permainan et al., 2018).

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, 2010:5) 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* (Khomsoh, n.d.).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 188 Pinrang, di dapatkan kesimpulan permainan puzzle sebagai media edukasi dalam pencegahan Covid-19 yaitu Ada pengaruh permainan Puzzle terhadap tingkat pengetahuan anak usia sekolah sebelum dan sesudah diberikan intervensi. 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).

Bagi siswa perlu menerapkan protokol kesehatan dengan rajin mencuci tangan untuk mencegah Covid-19. Sehingga mereka dapat menerapkan protokol kesehatan dengan baik dan benar, Bagi sekolah, dapat memanfaatkan media puzzle sebagai media untuk mengedukasi pencegahan Covid-19,

Bagi peneliti, dapat mengembangkan terkait metode permainan edukatif salah satunya adalah lewat permainan Puzzle sebagai metode alternative dalam memberikan pendidikan kesehatan.

6. Ucapan terima kasih

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari banyak hambatan dan kesulitan. Namun, berkat bimbingan, arahan, bantuan, dan partisipasi dari berbagai pihak, hal tersebut dapat teratasi. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Terkhusus untuk kedua orang tuaku, Bapak Ramli Kawa dan Ibu Fatma yang telah memberikan doa, didikan, dukungan maupun materi, serta motivasi kepada penulis demi kelancaran dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Makhrajani Majid, SKM, M.kes, M.P selaku dosen pembimbing I yang selalu meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran dan motivasi dalam menyelesaikan penelitian hasil ini.
3. Bapak Usman, SKM, M.kes, M.P selaku dosen pembimbing II yang senantiasa memberikan saran dan motivasi dalam menyelesaikan penelitian hasil ini.
4. Ibu Fitriani Umar, SKM.M.Kes selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan arahannya dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Drs. H. Ramlan, M.Pd selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan arahannya dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Haniarti, S.Si, Apt, M.kes selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan UM Parepare
7. Civitas akademik Fakultas Ilmu Kesehatan yang telah memberikan bantuan kepada penulis selama menjadi mahasiswa, serta memberikan ilmu yang bermanfaat sebagai bekal pengetahuan bagi penulis.
8. Teman-teman seperjuangan terutama Hisma, Ningsi, Sri, Risma dan Ainun yang telah memberikan semangat, motivasi, saran dan dorongan serta para teman seangkatan di Fikes yang telah membantu sehingga proses penelitian hingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Angreani, N. (2021). *Update Covid-19 di Pinrang Hari Ini*.

Arthini, N. (2019). Keterampilan Menyikat Gigi Sebelum dan Sesudah Penyuluhan Kesehatan Gigi dan Mulut di Kecamatan Mengwi Kabupaten Badung. *Politeknik Kesehatan Denpasar*, *53*(9), 1689–1699. http://repository.poltekkes-denpasar.ac.id/1861/

Binti Ida Umaya. (2017). Perilaku Mahasiswa Dalam Menyikapi Pemberitaan Hoax Di Media Sosial Facebook. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, *01*, 1–7. http://www.albayan.ae

COVID-19, S. T. P. (2021). *Data WHO (World Health Organization), hingga Juli 2021*.

Disdik Jambi. (2021). *Edukasi adalah Pendidikan, Ketahui Jenis-jenis dan Manfaatnya*.

Ilma ainun nafiah azzahra. (2021). Pengetahuan Terhadap Corona Virus Disiase 2019 (Covid-19) Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri Karangnongko 1 Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). universitas negeri yogyakarta.

Khomsoh, R. (n.d.). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. https://media.neliti.com/media/publications/250946-penggunaan-media-puzzle-untuk-meningkatk-252f878f.pdf

Permainan, P., Bergambar, K., Perilaku, T., Jajanan, T., Pada, S., & Usia, A. (2018). *Ir - perpustakaan universitas airlangga skripsi*.

REALITA, L. A. (2019). *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.