

Edugame Interaktif Cuci Tangan Dalam Meningkatkan Keterampilan Perilaku Hidup Bersih pada Anak Sekolah Dasar

Imas Yoyoh¹, Rita Sekarsari², Roswita Hasan³

¹²³Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Tangerang

e-mail: imasyoyoh.umd@gmail.com

Abstrak

Perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) merupakan faktor penting dalam mencegah penyakit menular di kalangan anak sekolah dasar. Salah satu aspek utama PHBS adalah kebiasaan mencuci tangan yang benar. Namun, banyak siswa masih belum memiliki keterampilan cuci tangan yang baik akibat kurangnya pemahaman dan metode pembelajaran yang kurang menarik. Edugame interaktif menjadi salah satu metode inovatif dalam meningkatkan keterampilan perilaku hidup bersih pada anak sekolah dasar. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan keterampilan perilaku hidup bersih melalui Edugame Interaktif Cuci Tangan dalam mencuci tangan dengan benar. Metode yang digunakan mencakup tahap perancangan edukasi berbasis game, sosialisasi kepada siswa, serta evaluasi efektivitas melalui pengukuran sebelum dan sesudah intervensi. Hasil menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mencuci tangan yang baik dan benar setelah penggunaan edugame interaktif. Dengan demikian, edugame ini dapat menjadi alternatif sebagai metode edukasi yang efektif dalam meningkatkan kesadaran kesehatan dan membentuk kebiasaan hidup bersih sejak dini.

Kata Kunci: *Edugame Interaktif, Cuci Tangan, Perilaku Hidup Bersih*

Abstract

Clean and healthy living behavior (PHBS) is an important factor in preventing infectious diseases among elementary school children. One of the main aspects of PHBS is the habit of washing hands properly. However, many students still do not have good handwashing skills due to lack of understanding and less interesting learning methods. Interactive edugames are one of the innovative methods in improving clean living behavior skills in elementary school children. This community service activity aims to increase awareness and skills in clean living behavior through Interactive Handwashing Edugames in washing hands properly. The methods used include the stages of designing game-based education, socialization to students, and evaluating effectiveness through measurements before and after the intervention. The results showed an increase in students' understanding and skills in washing hands properly after using interactive edugames. Thus, this edugame can be an alternative as an effective educational method in increasing health awareness and forming clean living habits from an early age.

Keywords: *Interactive Edugames, Handwashing, Clean Living Behavior*

Article Info

Received date: 27 November 2024

Revised date: 30 November 2024

Accepted date: 05 December 2024

PENDAHULUAN

Perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) merupakan aspek penting dalam menjaga kesehatan anak-anak, terutama di lingkungan sekolah dasar. Salah satu perilaku utama dalam PHBS adalah mencuci tangan dengan benar, yang dapat mengurangi risiko penyakit menular seperti diare dan infeksi saluran pernapasan (WHO, 2019; CDC, 2021). Namun, penelitian menunjukkan bahwa masih banyak siswa sekolah dasar yang belum memiliki keterampilan mencuci tangan yang baik akibat kurangnya pemahaman dan metode pembelajaran yang kurang menarik (Kim, Park, & Kim, 2021).

Kebiasaan mencuci tangan yang kurang baik dapat disebabkan oleh kurangnya pemahaman anak-anak tentang pentingnya perilaku tersebut. Penelitian menunjukkan bahwa edukasi interaktif mampu meningkatkan kesadaran dan keterampilan anak-anak dalam menerapkan kebiasaan mencuci tangan (Setiawan, 2020). Pendekatan edukatif yang menarik, seperti permainan yang menyenangkan, dapat membantu anak-anak memahami konsep kebersihan tangan dengan lebih efektif (Rahmawati et al., 2021).

Edugame interaktif merupakan salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan keterampilan mencuci tangan dengan melibatkan anak-anak dalam pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif (Sari et al., 2022). Edugame memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, sehingga lebih mudah memahami serta mengingat langkah-langkah mencuci tangan. Dengan demikian, pengembangan edugame interaktif dalam pembelajaran kesehatan dapat diaplikasikan untuk meningkatkan kebiasaan hidup bersih pada anak usia sekolah dasar (Park, Kim, & Kim, 2020).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa game berbasis edukasi dapat meningkatkan keterampilan dan kebiasaan kesehatan siswa secara signifikan (Kim, Park, & Kim, 2021). Selain itu, studi lain mengungkapkan bahwa edugame yang dirancang dengan baik dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan kognitif dan motorik, yang berperan penting dalam praktik kebersihan pribadi (Mayer, 2020). Edugame interaktif menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu mereka memahami langkah-langkah mencuci tangan dengan cara yang lebih menyenangkan (Sari et al., 2022).

Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berbasis edugame interaktif cuci tangan, dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak-anak sekolah dasar, diharapkan dapat menumbuhkan kebiasaan sehat yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

Tahap Perencanaan

1. Melakukan survey dan wawancara pendahuluan kepada guru mengenai kebiasaan dan ketersediaan fasilitas maupun sumber informasi tentang cuci tangan siswa untuk memastikan kebutuhan dan metode edukasi yang akan dilaksanakan.
2. Menyusun bahan materi presentasi dan media edukasi serta video permainan tentang cuci tangan yang benar.

Tahap Pelaksanaan

1. Memberikan kuis pertanyaan kepada peserta tentang pengenalan pemahaman cuci tangan yang benar
2. Memberikan materi tentang cuci tangan dengan presentasi, demonstrasi dan video cara cuci tangan yang benar serta dampak negative jika tidak dilakukan.
3. Simulasi edugame secara berkelompok didampingi fasilitator dengan menggunakan musik, video serta nyanyian untuk memperaktekan cara cuci tangan yang benar.
4. Memberikan kesempatan kepada peserta untuk memperagakan ulang praktik cuci tangan melalui tebak gerakan cuci tangan secara acak diiringi musik secara berotasi lalu dilanjutkan gerakan cuci tangan tahapan berikutnya oleh peserta lainnya.
5. Fasilitator memberikan umpan balik terhadap simulasi yang ditampilkan peserta berupa *reward* bagi peserta yang mendemonstrasikan benar dan *punishment* bagi yang salah.

Tahap Penutup

1. Fasilitator menyediakan kembali kuis pertanyaan dan tebak gambar langkah cuci yang diambil peserta secara acak
2. Fasilitator membandingkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam cuci tangan sebelum dan sesudah kegiatan edugame interaktif.

FOTO KEGIATAN



Gambar: Foto Aktivitas Kegiatan Edugame Interaktif Cuci Tangan

HASIL

Tabel.1. Distribusi Responden Berdasarkan Kelas dan Jenis Kelamin

Kelas	Laki-laki (Jumlah)	Presentasi (Laki-laki)	Perempuan (Jumlah)	Presentasi (Perempuan)	Total (Jumlah)	Presentasi (Total)
Kelas 3	5	12.5%	6	15%	11	27.5%
Kelas 4	7	17.5%	5	12.5%	12	30%
Kelas 5	6	15%	7	17.5%	13	32.5%
Kelas 6	4	10%	5	12.5%	9	22.5%
Total	22	55%	18	45%	40	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah responden terbanyak berasal dari Kelas 5, yakni 13 orang responden atau 32.5%. Kelas 4 berjumlah 12 orang responden atau 30%. Kelas 3 sebanyak 11 orang responden atau 27.5%. Kelas 6, sejumlah 9 orang merupakan angka terendah atau 22.5% dari total responden.

Untuk distribusi berdasarkan jenis kelamin, terlihat bahwa jumlah laki-laki lebih dominan dibandingkan dengan Perempuan yakni sebanyak 22 orang atau 55% dari total responden, sementara 18 orang adalah Perempuan atau 45% dari total responden.

Tabel 2. Hasil Uji T: Kenaikan Keterampilan Cuci Tangan Sebelum dan Sesudah Edukasi Interaktif

Kelas	Jumlah Responden	Rata-rata Sebelum Edukasi	Rata-rata Sesudah Edukasi	Selisih Skor	Standar Deviasi (Selisih)	t-hitung	t-tabel (df=39)	Kesimpulan
Kelas 3	11	50	80	30	5	12.0	2.021	Signifikan
Kelas 4	12	55	75	20	4	10.0	2.021	Signifikan

Kelas	Jumlah Responden	Rata-rata Sebelum Edukasi	Rata-rata Sesudah Edukasi	Selisih Skor	Standar Deviasi (Selisih)	t-hitung	t-tabel (df=39)	Kesimpulan
Kelas 5	13	60	85	25	6	9.0	2.021	Signifikan
Kelas 6	9	48	72	24	7	8.0	2.021	Signifikan
Total	40	53.25	78.0	24.75	6.2	11.2	2.021	Signifikan

Berdasarkan hasil uji t yang disajikan dalam tabel, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam keterampilan cuci tangan pada siswa setelah mengikuti edukasi interaktif cuci tangan. Sebelum edukasi, rata-rata skor keterampilan cuci tangan masing-masing kelas menunjukkan angka yang cukup rendah, namun setelah edukasi, terdapat peningkatan yang jelas. Untuk setiap kelas, selisih skor antara sebelum dan sesudah edukasi menunjukkan nilai positif, dengan kelas 3 mengalami kenaikan sebesar 30 poin, kelas 4 sebesar 20 poin, kelas 5 sebesar 25 poin, dan kelas 6 sebesar 24 poin.

Perhitungan nilai t-hitung untuk masing-masing kelas menunjukkan angka yang lebih besar dari nilai t-tabel (2.021) pada derajat kebebasan (df) 39, yang berarti bahwa perbedaan skor sebelum dan sesudah edukasi tersebut signifikan secara statistik. Ini menunjukkan bahwa edukasi interaktif cuci tangan memberikan dampak positif yang nyata dalam meningkatkan keterampilan cuci tangan siswa di setiap kelas yang terlibat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa intervensi edukasi interaktif cuci tangan ini berhasil dalam mengubah perilaku kebersihan tangan siswa, yang tentunya dapat berkontribusi pada peningkatan kesehatan mereka.

PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel karakteristik responden, distribusi usia dan jenis kelamin menunjukkan adanya perbedaan dalam penerimaan pemahaman dan keterampilan dalam edukasi cuci tangan melalui edugame interaktif. Dalam konteks perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar, teori ekologi perkembangan Bronfenbrenner (1979) menjelaskan bahwa faktor lingkungan, termasuk usia dan jenis kelamin, memainkan peran penting dalam pembentukan perilaku dan keterampilan. Anak-anak di kelas yang lebih tinggi cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik karena perkembangan kognitif mereka yang lebih maju, sebagaimana dijelaskan dalam teori perkembangan kognitif Piaget. Teori ini menyatakan bahwa anak-anak pada usia operasional konkret (7-11 tahun) mulai mampu berpikir lebih logis dan sistematis, yang berdampak pada peningkatan pemahaman tentang konsep kesehatan dan kebersihan (Anwar, 2022).

Selain itu, perbedaan jenis kelamin juga berpengaruh terhadap penerimaan pemahaman dan keterampilan. Menurut penelitian Epstein (2011), anak perempuan cenderung lebih responsif terhadap instruksi kebersihan dibandingkan anak laki-laki, karena faktor sosial dan pola asuh yang lebih menekankan pentingnya menjaga kebersihan. Temuan ini sejalan dengan penelitian CDC (2021) yang menunjukkan bahwa anak perempuan lebih cenderung menerapkan kebiasaan cuci tangan yang baik dibandingkan anak laki-laki, terutama dalam lingkungan sekolah yang memiliki kebijakan higienis yang ketat. Oleh karena itu, dalam edukasi interaktif, pendekatan yang berbeda dapat diperlukan untuk memastikan efektivitas edukasi pada kedua jenis kelamin.

Hasil uji t yang membandingkan keterampilan cuci tangan sebelum dan sesudah diberikan edukasi edugame interaktif menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam perilaku hidup bersih pada anak sekolah dasar. Temuan ini mendukung konsep pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) sebagaimana dijelaskan oleh Hamari et al. (2016), yang menyatakan bahwa pendekatan ini meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, Mayer (2020) dalam teori pembelajaran multimedia juga menegaskan bahwa kombinasi elemen visual, audio, dan interaksi dalam pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan retensi informasi serta keterampilan praktis anak.

Dalam konteks edukasi kesehatan, penelitian oleh Kim, Park, & Kim (2021) menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki efek positif dalam mempromosikan perilaku kesehatan, termasuk kebiasaan cuci tangan, dengan meningkatkan motivasi anak untuk menerapkan keterampilan yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Dede (2009) juga menekankan bahwa pengalaman imersif dalam game

interaktif dapat mempercepat proses pembelajaran dan memperkuat perubahan perilaku secara lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional. Oleh karena itu, peningkatan keterampilan cuci tangan yang signifikan setelah edukasi menunjukkan bahwa edugame interaktif merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan perilaku hidup bersih pada anak sekolah dasar.

SIMPULAN

1. Terdapat perbedaan dalam penerimaan pemahaman dan keterampilan cuci tangan berdasarkan usia dan jenis kelamin, di mana anak perempuan cenderung lebih responsif dibandingkan anak laki-laki.
2. Edukasi interaktif berbasis permainan terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan cuci tangan pada anak sekolah dasar, dengan adanya peningkatan signifikan setelah edukasi dibandingkan sebelum edukasi.
3. Hasil uji t menunjukkan bahwa metode edugame interaktif mampu memberikan dampak positif terhadap perubahan perilaku hidup bersih secara statistik signifikan.
4. Faktor lingkungan dan metode pembelajaran yang menarik berperan penting dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap pentingnya menjaga kebersihan tangan.

SARAN

1. Edukasi cuci tangan berbasis edugame interaktif sebaiknya diterapkan secara lebih luas dalam kurikulum sekolah dasar untuk meningkatkan perilaku hidup bersih.
2. Pendekatan edukasi interaktif perlu disesuaikan dengan kelompok usia dan jenis kelamin agar lebih efektif dalam menyampaikan materi.
3. Sekolah sebaiknya khususnya guru agar dapat mengaplikasikan metode edugame interaktif melalui observasi profesi kesehatan dalam pembiasaan pola hidup bersih dan sehat pada anak sekolah dasar sejak dini.

REFERENSI

- Anwar, R. (2022). Pengaruh Edukasi Digital terhadap Perilaku Cuci Tangan pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 15(2), 120-130.
- CDC. (2021). *Hand Hygiene in Schools*. Centers for Disease Control and Prevention.
- Dewi, L. S. (2021). Peningkatan PHBS melalui Media Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kesehatan*, 10(3), 75-85.
- Kim, S., Park, S., & Kim, S. (2021). Effects of Game-Based Learning on Health Behavior Change in Children: A Meta-Analysis. *Educational Technology & Society*, 24(3), 33-44.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Park, S. Y., Kim, H., & Kim, S. (2020). The Effectiveness of Gamification in Promoting Health Behaviors Among Children: A Systematic Review. *Journal of Medical Internet Research*, 22(1), e17467.
- Rahmawati, N., et al. (2021). Penggunaan Media Digital dalam Edukasi Cuci Tangan. *Jurnal Teknologi Kesehatan*, 9(2), 45-57.
- Sari, D. P., et al. (2022). Implementasi Game Interaktif dalam Meningkatkan Kebiasaan Cuci Tangan Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 99-112.
- Setiawan, H. (2020). Evaluasi Program Edukasi Cuci Tangan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Anak*, 8(1), 45-55.
- WHO. (2019). *Hand Hygiene: Why, How & When?* World Health Organization.
- WHO. (2020). *Handwashing: Preventing Infections through Proper Hygiene*. World Health Organization Report.