



# Efektivitas Media Audio Visual dan Ular Tangga Cuci Tangan Terhadap Pengetahuan Anak Usia Sekolah

## *The Effectiveness of Audio Visual Media and Snakes and Ladders Washing Hands on Knowledge of School Age Children*

Nutrisia Nu'im Haiya<sup>1\*</sup>, Iwan Ardian<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Fakultas Ilmu Keperawatan, Universitas Islam Sultan Agung

### ABSTRACT

**Introduction:** Education through health education is one of the efforts to prevent diarrhea in children. The key to the success of health education for children lies in the media used, snakes and ladders media and audio-visual media are media that can be used in health education for children, but there has been no research related to differences in their effectiveness on knowledge about hand washing in school-age children. **Methods:** Experimental research with a quasi-experimental design with nonequivalent pretest-posttest technique, random sampling being a sampling technique, with school-age children as respondents and a total of 80 respondents consisting of 40 health education intervention groups with snakes and ladders media and 40 audio-visual media intervention groups. data were measured before and after the intervention in both groups, and data were analyzed by the Wilcoxon test and Mann-Whitney test. **Results:** The snake and ladder media was effective in increasing children's knowledge with  $p$  value  $0.001 < 0.05$  and audio-visual media was equally effective in increasing children's knowledge with  $p$  value  $0.008 < 0.05$ , while the Mann-Whitney test showed that there was no significant difference in posttest results between the intervention groups with a value of  $0.241 > 0.05$ . **Conclusion:** Snakes and ladders media and audio-visual media are equally effective in increasing children's knowledge about hand washing, so this can become a media basis for health promotion by related stakeholders.

### ABSTRAK

**Pendahuluan :** Edukasi melalui pendidikan kesehatan menjadi salah satu dari upaya pencegahan penyakit diare pada anak. Kunci keberhasilan pendidikan kesehatan pada anak terletak pada media yang digunakan, media ular tangga dan media audio visual menjadi media yang dapat digunakan dalam pendidikan kesehatan pada anak, namun belum ada penelitian terkait perbedaan efektivitasnya pada pengetahuan tentang cuci tangan pada anak usia sekolah. **Tujuan:** membandingkan efektivitas dan membandingkan perbedaan efektivitas media ular tangga dan media audio visual terhadap pengetahuan anak tentang cuci tangan pada anak usia sekolah. **Metode:** Eksperimen dengan desain quasi experimental dengan teknik nonequivalent pretest posttest, random sampling menjadi teknik pengambilan sampel, dengan responden anak usia sekolah dan jumlah 80 yang terdiri dari 40 kelompok intervensi pendidikan kesehatan dengan media ular tangga dan 40 kelompok intervensi media audio visual, data diukur sebelum dan sesudah intervensi pada kelompok kedua kelompok, data dianalisa dengan uji Wilcoxon, serta uji Manwhitney. **Hasil :** Media ular tangga efektif meningkatkan pengetahuan anak dengan  $p$  value  $0,001 < 0,05$  dan media audio visual sama efektif meningkatkan pengetahuan anak dengan  $p$  value  $0,008 < 0,05$ , sedangkan uji manwhitney menunjukkan tidak terdapat perbedaan signifikan hasil posttest diantara kelompok intervensi tersebut dengan nilai  $0,241 > 0,05$ . **Simpulan:** Media ular tangga dan media audio visual sama efektif dalam meningkatkan pengetahuan anak tentang cuci tangan, sehingga ini dapat menjadi landasan media untuk health promotion oleh stake holder yang terkait.

**Keywords :** Audio visual, Hand washing, Knowledge, Snakes and ladders, School age

**Kata Kunci** Audio visual, Cuci tangan, Pengetahuan, Ular tangga, Usia sekolah

**Correspondence :** Nutrisia Nu'im Haiya

Email : [haiya@unissula.ac.id](mailto:haiya@unissula.ac.id)

• Received 6 Desember 2022 • Accepted 29 Maret 2023 • Published 31 Juli 2023

• p - ISSN : 2088-7612 • e - ISSN : 2548-8538 • DOI: <https://doi.org/10.25311/keskom.Vol9.Iss2.1398>

## PENDAHULUAN

Anak Indonesia akan menjadi generasi penerus bangsa, sehingga anak menjadi aset penting yang harus dijaga, salah satu bagian kunci yaitu dengan menjaga kesehatan, terutama dalam masa pertumbuhan dan perkembangan, bagian tahap pertumbuhan anak yaitu saat berada di Usia sekolah, sehingga penting untuk anak usia sekolah mendapatkan upaya kesehatan optimal, karena kurang tepatnya perilaku kesehatan dapat merusak tatanan kesehatan anak dan dapat menyebabkan kematian anak (1).

Penyebab kematian anak terbanyak adalah diare, utamanya negara yang sedang berkembang diare menjadi, dan anak usia sekolah berisiko lebih untuk terkena diare (2). Rentannya anak usia sekolah untuk terkena masalah kesehatan ini karena anak usia sekolah merupakan masa dimana anak memiliki risiko untuk terpapar dengan penyakit yang berkaitan dengan masalah perut seperti kecacingan dan diare yang disebabkan oleh kebiasaan makan jajanan sembarangan dan kebiasaan tidak melakukan cuci tangan (3).

Cuci tangan merupakan salah satu bentuk personal hygiene yang dilakukan dengan tujuan untuk mencegah penyakit akibat infeksi atau mencegah perpindahan bakteri, kebiasaan mencuci tangan pada anak masih dalam kategori kurang terbukti kebiasaan mencuci tangan yang baik serta benar dalam data WHO yang menunjukkan hanya 13,7% anak di Dunia yang memiliki dan data dari Kemenkes RI (2016) menunjukkan hanya terdaat 17% anak Indonesia yang memiliki kebiasaan mencuci tangan yang baik dan benar, masih rendahnya perilaku cuci tangan pada anak ini disebabkan oleh kurangnya informasi atau pendidikan kesehatan (4).

Pendidikan kesehatan pada anak memiliki perbedaan dengan pendidikan kesehatan pada orang dewasa, ini dapat terjadi karena anak usia sekolah lebih fokus dan mengerti daripada orang tua atau orang dewasa, hal ini membuat anak dapat menjadi *change agent* yang dapat menyatukan berbagai komponen pendidikan atau sekolah, rumah tangga, dan masyarakat, namun kurangnya pendidikan kesehatan pada anak menyebabkan

pengetahuan anak masih rendah (5). Faktor lain yang juga dapat berpengaruh dalam memberikan pendidikan kesehatan adalah media (6).

Media memegang peran penting dalam pendidikan kesehatan pada anak karena perhatian anak dapat tertuju melalui media yang sesuai, selain itu media juga membantu mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran (7). Salah satu media pendidikan kesehatan pada anak yang dapat digunakan yaitu melalui permainan dengan media ular tangga, kegiatan promosi kesehatan dengan melakukan permainan simulasi atau lazim disebut *simulation game* merupakan kegiatan dengan engabungan unsur dari *role play* atau bermain peran dengan diskusi kelompok dimana terdapat unsur pesan tentang kesehatan yang dikemas dalam bentuk permainan, salah satu permainan tersebut adalah ular tangga, dimana ini menggunakan media ular tangga sebagai permainan menjadi proses belajar dengan sifat aktif dan lebih menyenangkan (8).

Media dengan ular tangga menjadi permainan yang dimainkan diberbagai kalangan usia dari anak – anak hingga dewasa (9). Ular tangga menjadi media yang digunakan dalam studi ini, hal ini dikarenakan ular tangga menjadi sebuah permainan yang sesuai untuk anak sekolah dengan media ular tangga cuci tangan ini maka pesan dapat tersalurkan, lalu merangsang pikiran juga kemuan dan perasaan sehingga proses belajar dapat terdorong (10). Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media ular tangga layak untuk digunakan sebagai media untuk mengubah PHBS anak (11). Media ular tangga sendiri dimaknai sebagai sebuah permainan dengan papan permainan yang akan dimainkan oleh dua atau lebih dan berupa kota kotak kecil yang didalm beberapa kotak ada gambar ular dan tangga yang saling berkait, sehingga metode ini efektif untuk digunakan dalam pendidikan kesehatan pada anak (9).

Pendidikan kesehatan yang dilakukan pada anak dibutuhkan sebuah metode yang tepat, selain media pendidikan kesehatan dengan media ular tangga, metode lain yang digunakan adalah media audio visual, kemudian penggunaan media audio

visual menjadi media yang tepat dalam memberikan pendidikan kesehatan pada anak usia sekolah, karena pada usia ini perkembangan kognitif anak berada pada tahap praoperasional sehingga anak dapat lebih cepat belajar dari hal yang didengar dan dirasakan (12). Pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian yang menunjukkan terdapat pengaruh media audio visual terhadap kepatuhan pelaksanaan protokol kesehatan pencegahan Covid 19 pada anak usia sekolah (13).

Refleksi dari prevalensi pengetahuan atau perilaku cuci tangan pada anak yang masih rendah yang dikarenakan kurangnya pendidikan kesehatan pada anak dan melihat bahwa media permainan ular tangga dan media audio visual sama-sama menjadi media yang dapat digunakan dalam pendidikan kesehatan pada anak usia sekolah, namun belum terdapat penelitian secara langsung yang membandingkan efektivitas media ular tangga dan media audio visual pada tingkat pengetahuan anak usia sekolah ini yang menarik dan menjadi sebuah keterbaruan untuk melakukan penelitian eksperimen terkait efektivitas media audio visual dan media ular tangga cuci tangan dalam meningkatkan pengetahuan anak tentang cuci tangan pada anak usia sekolah.

## METODE

Penelitian ini adalah studi eksperimen, dengan desain quasi experimental dengan teknik *nonequivalent pretest-posttest*, dengan variabel independent yaitu media ular tangga cuci tangan dan media audio visual, dan variabel dependen yaitu pengetahuan tentang cuci tangan yang diukur dengan menggunakan kuesioner yang telah valid dan reliabel dengan nilai *cronbach alpha* 0.817. Populasi dalam penelitian ini pada anak sekolah dasar dengan teknik pengambilan sampel yaitu random sampling. Penelitian telah lolos uji etik di komite etik penelitian kesehatan Fakultas Ilmu Keperawatan Unissula dengan Nomor : 76/A.1-S1/FIK-SA/X/2021, sehingga penelitian dapat dilakukan dengan kriteria inklusi dalam studi ini yaitu Siswa kelas 3 - 5 SD di Kota Semarang, dan siswa bersedia menjadi responden. Kriteria eksklusi

dalam studi ini yaitu siswa yang sedang sakit dan yang mengalami keterbelakangan mental.

Sampel dalam studi ini dibagi dalam dua kelompok yaitu kelompok intervensi ular tangga cuci tangan dan kelompok intervensi audio visual dengan jumlah masing masing kelompok yaitu 40 responden atau total keseluruhan kelompok yaitu 80 responden. Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober 2022 di Sekolah Dasar di Kota Semarang.

Data dianalisa dengan menggunakan uji distribusi frekuensi untuk mengetahui karakteristik responden dan untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah intervensi pada setiap kelompok dinilai dengan menggunakan uji Wilcoxon, dan untuk melihat efektivitas antara media ular tangga cuci tangan dengan media audio visual terhadap pengetahuan anak tentang cuci tangan dilakukan dengan menggunakan uji *manwhitney*

## HASIL

Penelitian ini diawali dengan proses persiapan, pada proses persiapan yaitu dengan mengurus perizinan, dengan mengajukan surat permohonan untuk melakukan studi pendahuluan dan penelitian ke pihak Fakultas Ilmu Keperawatan Unissula, kemudian mengajukan permohonan ijin studi pendahuluan dan penelitian ke kepala sekolah dengan membawa surat ijin penelitian yang telah dibuat oleh pihak Fakultas Ilmu Keperawatan Unissula. Selanjutnya setelah mendapat ijin dari pihak kepala sekolah, peneliti mengurus uji etik di KEPK Fakultas Ilmu Keperawatan Unissula, setelah lolos uji etik penelitian dilakukan dengan tetap menerapkan protokol kesehatan.

Pelaksanaan penelitian diawali dengan pemilihan sampel dengan cara acak atau random sampling dengan menggunakan lotre, setelah itu dikelompokkan kedalam dua kelompok yaitu intervensi media audiovisual dan media ular tangga, setelah dibagi kedalam kedua kelompok peneliti melakukan *pretest* pada kelompok media audiovisual kemudian diberikan intervensi melalui pemutaran video tentang cuci tangan selama 15 menit, setelah itu mempraktekan cuci tangan bersama dan dilakukan kegiatan *posttest*.

Kelompok media ular tangga pertama dilakukan *pretest* kemudian diberikan intervensi melalui permainan ular tangga cuci tangan selama 1 kali Permian yang dilakukan pada beberapa kelompok selama 15 menit, setelah itu mempraktekan cuci tangan bersama dan dilakukan kegiatan *posttest*. Kuesioner *pretest* dan *posttest* menggunakan jenis kuesioner yang sama dengan menggunakan skala guttman data yang terkumpul dilakukan uji analisa.

Uji distribusi frekuensi menunjukkan bahwa hasil pada variabel usia menunjukan bahwa usia mayoritas baik pada kelompok intervensi ular tangga dan intervensi audio visual berusia 8-9 tahun, pada kelompok intervensi ular tangga sebanyak 29 (72,5%) responden, dan pada

kelompok intervensi audio visual sebesar 31 (77,5%) responden atau siswa. dengann pada jenis kelamin menunjukan untuk kelompok intervensi ular tangga mayoritas berjenis kelamin perempuan dengan jumlah 25 (62,5%), sedangkan untuk kelompok intervensi audio visual mayoritas berjenis kelamin laki – laki dengan jumlah 25 (62,5%) dan untuk pekerjaan orang tua menunjukan pada kedua kelompok mayoritas orangtua responden memiliki pekerjaan swasta ditunjukan pada kelompok intervensi ular tangga terdapat 20 (50%) responden dan pada kelompok intervensi audio visual sebanyak 27 (67,5%) responden.

**Tabel 1 Distribusi Frekuensi Usia, Jenis Kelamin, dan Pekerjaan Orang Tua Siswa Sekolah Dasar (n=80).**

Variabel		Kelompok Ular Tangga		Kelompok Audio visual		Total	
		n	%	n	%		
Usia	8 - 9 Tahun	29	72,5	31	77,5	60	75
	9 -10 Tahun	11	27,5	9	22,5	20	25
Jenis Kelamin	Laki – laki	15	37,5	25	62,5	40	50
	Perempuan	25	62,5	15	37,5	40	50
Pekerjaan Orang Tua	Swasta	20	50	27	67,5	47	58,8
	Wiraswasta	16	40	11	27,5	27	33,8
	PNS	2	5	1	2,5	3	3,8
	Petani	2	5	1	2,5	3	3,8
<b>Total</b>		40	100	40	100	80	100

**Tabel 2 Hasil Pretest dan Posttest skor pengetahuan anak usia sekolah dengan menggunakan metode ular tangga cuci tangan dan audio visual (n=80).**

Kelompok		Kurang		Cukup		Baik		Total	
		n	%	n	%	n	%		
Ular Tangga	Pretest	3	7,5	20	50	17	42,5	40	100
	Post test	0	0	7	17,5	33	82,5	40	100
Audio Visual	Pretest	2	5	19	47,5	19	47,5	40	100
	Post test	2	5	7	17,5	31	77,5	40	100

Pengetahuan anak tentang cuci tangan terpotret pada kelompok yang dengan intervensi media ular tangga dan kelompok dengan media audio visual, dari hasil penelitian yang dilakukan menunjukan pada kelompok media ular tangga cuci tangan hasil *pretest* yang dilakukan kepada 40 siswa Sekolah Dasar menunjukan mayoritas siswa memiliki tingkat pengetahuan tentang cuci tangan yang cukup dengan jumlah 20 (50%) responden,

dan setelah diberikan pendidikan kesehatan menunjukan *post test* dengan mayoritas memiliki pengetahuan dalam kategori baik yaitu terdapat 33 (82,5%) responden. Hasil pada kelompok audio visual menunjukan sebelum diberikan intervensi hasil *pretest* yang dilakukan juga kepada 40 siswa Sekolah Dasar menunjukan hasil mayoritas memiliki tingkat pengetahuan tentang cuci tangan dengan kategori cukup yaitu 19 (47,5%) responden

atau siswa dan setelah diberikan perlakuan dengan media audio visual dan setelah dilakukan *post test* menunjukan mayoritas memiliki tingkat pengetahuan dalam kategori baik yaitu terdapat 31 (77,5%) responden atau siswa.

Hasil uji signifikansi pada Tabel 3 dengan uji *Wilcoxon signed Rank Test* menunjukkan pada kedua kelompok terdapat perbedaan pengetahuan terkait cuci tangan sebelum dan sesudah perlakuan yaitu kelompok ular tangga cuci tangan (UTCT) *p value* 0,001 < 0,05, kemudian untuk perlakuan dengan audio visual menunjukkan *p value* 0,008 <

0,05. Rerata pengetahuan anak tentang cuci tangan juga menunjukan terjadi peningkatan pengetahuan pada kedua kelompok, mengacu haluan *pretest* dan *posttest*, tetapi demikian selisih rerata menunjukan pada kelompok ular tangga cuci tangan (UTCT) lebih tinggi dibandingkan kelompok audio visual yaitu pada kelompok ular tangga cuci tangan (UTCT) menunjukan selisih 11,9% sedangkan kelompok audio visual menunjukan selisih skor *pretest* dan *post test* sebesar 7,40%.

**Tabel 3 Analisis perbedaan hasil pretest dan posttest tingkat pengetahuan dengan menggunakan metode ular tangga cuci tangan dan audio visual (n=80)**

Kelompok		n	Rerata Pengetahuan anak tentang cuci tangan pakai sabun	p value
Ular Tangga	Pretest	40	72,7%	0,001
	Post test	40	84,6%	
Audio Visual	Pretest	40	73,03%	0,008
	Post test	40	80,43%	

**Tabel 4 Perbedaan tingkat pengetahuan dari hasil posttest dengan menggunakan metode ular tangga cuci tangan dan audio visual (n=80)**

Kelompok	n	Rerata hasil Post test Pengetahuan anak tentang cuci tangan pakai sabun Median (Minimum-Maksimum)	p value
Ular Tangga	40	84,6% (67%- 100%)	0.241
Audio Visual	40	80,43% (44%- 100%)	

Hasil Tabel 4 menunjukan rerata hasil *posttest* pada kelompok ular tangga cuci tangan (UTCT) berada dalam skor 84,6% atau tergolong dalam kategori baik dan pada kelompok audio visual juga menunjukan hasil yang sama – sama memiliki rerata dalam kategori baik yaitu sebesar 80,41%, tidak terdapat perbedaan rerata inilah yang menyebabkan pada hasil *uji Manwhitney p value* 0.241>0,05 sehingga tidak menunjukan adanya perbedaan signifikan hasil *posttest* pada kedua kelompok.

## PEMBAHASAN

Hasil studi dalam penelitian ini menunjukan bahwasanya usia mayoritas baik pada kelompok intervensi ular tangga dan intervensi audio visual berusia 8-9 tahun, pada kelompok intervensi ular tangga sebanyak 29 (72,5%) responden, dan pada kelompok intervensi audio

visual sebesar 31 (77,5%) responden atau siswa. usia 8 – 9 tahun merupakan bagian dari usia sekolah yang mana dalam masa ini anak menjadi rentan terpapar penyakit seperti diare dan cacangan, penyebabnya PHBS, oleh karenanya untuk anak dengan usia tersebut diperlukan sebuah tindakan pendidikan kesehatan untuk meningkatkan pengetahuan agar PHBS anak dapat berubah (14). Pendidikan kesehatan pada usia sekolah sangat tepat untuk diberikan karena anak usia sekolah memiliki suatu keunikan yang mana dalam teori piaget yaitu *operasional concert* yang mana pada tahap usia ini anak cakap untuk berpikir dengan logis dalam bidang kemampuan kognitif dan pada usia sekolah dasar ini pula anak berada dalam fase kritis dan mampu berpikir objektif dan konkret serta dapat mengingat peristiwa secara berulang sehingga usia ini tepat untuk diberikan pendidikan

kesehatan dengan media ular tangga cuci tangan (15).

Jenis kelamin anak dalam studi ini menunjukkan pada kelompok intervensi ular tangga mayoritas berjenis kelamin perempuan dengan jumlah 25 (62,5%), sedangkan untuk kelompok intervensi audio visual mayoritas berjenis kelamin laki – laki dengan jumlah 25 (62,5%) .Jenis kelamin menjadi sebuah faktor predisposing atau faktor yang mempermudah seseorang untuk berperilaku biasanya anak dengan jenis kelamin perempuan lebih rajin dalam menjaga kebersihan diri dan lingkungan atau biasanya anak perempuan dibiasakan untuk melakukan kegiatan menyapu dengan maksud untuk menjaga kebersihan lingkungan (16).

Hasil penelitian ini menunjukkan pada hasil pretest baik pada kelompok intervensi ular tangga cuci tangan (UTCT) atau kelompok intervensi audio visual menunjukkan mayoritas berpengetahuan pada kelompok intervensi media ular tangga cuci menunjukkan mayoritas siswa memiliki tingkat pengetahuan tentang cuci tangan yang cukup dengan jumlah 20 (50%) responden, dan pada kelompok audiovisual menunjukkan tingkat pengetahuan tentang cuci tangan dengan kategori cukup yaitu 19 (47,5%) responden atau siswa, hal ini dapat menunjukkan kesamaan hasil pretest atau tidak ada perbedaan kemampuan pada kedua kelompok, sehingga layak untuk dilakukan penelitian untuk melihat efektivitas dari media.

### **Efektivitas media ular tangga cuci tangan terhadap pengetahuan anak usia sekolah**

Efektivitas media ular tangga cuci tangan dalam penelitian ini menunjukkan efektif atau mampu meningkatkan pengetahuan anak tentang cuci tangan terbukti dalam perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah perlakuan, kelompok ular tangga (UTCT)  $p\ value\ 0,001 < 0,05$ . Hasil tersebut sejalan dengan hasil studi yang menunjukkan terdapat perbedaan pengetahuan pemeliharaan terkait kesehatan gigi dan mulut yang signifikan, sebelum dan sesudah intervensi menggunakan media ular tangga (17).

Media ular tangga dapat efektif menjadi media pendidikan kesehatan yang dapat meningkatkan pengetahuan anak usia sekolah karena memiliki kelebihan anak dapat langsung ikut dalam permainan, sehingga materi atau isi yang ada dalam pendidikan kesehatan dapat lebih mudah ditangkap atau dimengerti, selain itu permainan ular tangga dapat memberikan simulasi komunitas dimana anak atau siswa dapat saling bekerja sama atau dapat sebagai media sarana sosialisasi antar anak sekolah atau teman sebaya (18). Peran teman sebaya menjadi kontribusi penting dalam mengubah perilaku anak mengingat anak sekolah banyak berinteraksi dengan teman sebayanya, sehingga media ular tangga ini tepat digunakan dalam meningkatkan pengetahuan anak (19). Faktor lain pengetahuan pada anak usia sekolah mampu menunjukkan peningkatan, karena desain permainan ular tangga yang membuat anak membuat anak perhatian sehingga anak tertarik untuk ikut bermain, mengingat sifat usia 8 tahun, hingga 12 tahun merupakan masa dengan sifat yang mulai mengerti suatu permainan yang penuh warna, oleh nalar dan logika yang bersifat objektif, sehingga media ini dapat efektif digunakan untuk meningkatkan pengetahuan (20).

Pengetahuan dipengaruhi oleh berbagai faktor, pengetahuan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang diantaranya lain ada media, pendidikan dan informasi yang diberikan. Media ular tangga memiliki pola *learning by doing*, karena dengan permainan ular tangga anak dapat memecahkan masalah selain itu mampu menimbulkan rasa gembira, yang mampu membuat anak merasa antusias, sehingga tanpa disadarinya mereka masuk dalam sebuah proses pembelajaran, media ini juga dapat membuat untuk terjadinya interaksi dengan individu lain dan terjadilah persilangan atau transfer ide antar siswa yang mana hal ini dapat meningkatkan pengetahuan anak (21). Permainan ular tangga juga dapat digunakan sebagai salah satu bentuk sarana *edutainment*, sehingga efektif dan efisien untuk kegiatan mengajar (22).

## Efektivitas Media Audiovisual terhadap pengetahuan anak usia sekolah

Penelitian ini juga menunjukkan hasil pada kelompok audiovisual menunjukkan  $p$  value  $0,008 < 0,05$ , dapat ditafsirkan efektif atau mampu meningkatkan pengetahuan, dan terjadi perbedaan pengetahuan sebelum serta sesudah perlakuan, penelitian ini searah dengan hasil memotret hasil media audiovisual mampu meningkatkan kemampuan anak (4).

Efektifitas dari media audiovisual karena menggunakan media audiovisual memiliki kelebihan dapat membuat anak ikut menyanyi dan anak dapat lebih mudah menghafal langkah – langkah cuci tangan, dan tayangan yang mempraktekan cuci tangan dengan model anak – anak ini akan membuat anak lebih tertarik dan memahami isi materi pendidikan kesehatan (23). Media audiovisual menjadi media yang mempunyai unsur suara dan gambar (24), sehingga media ini dapat menjadi penghubung yang mudah dipahami dengan indera penglihatan dan pendengaran (25). Pernyataan tersebut juga sesuai dengan pernyataan yang menuturkan bahwa pada media audio visual mampu meningkatkan pengetahuan anak karena pada media video atau audio visual membuat anak memiliki fokus pada sebuah titik, yang berupa cahaya, yang mampu mempengaruhi pemikiran dan emosi seseorang, dan ketika anak dalam keadaan fokus maka dapat berpengaruh pada emosi dan psikologi, dengan semikian membuat anak tertarik dengan tayangan dalam video, sehingga membuat anak lebih mudah memahami dan menangkap materi yang diberikan, hal ini yang menyebabkan media audio visual efektif dalam meningkatkan pengetahuan anak (26). Kelebihan lain media audiovisual adalah media ini dapat sebagai bahan ajar yang mudah dipahami siswa, kemudia pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak hanya sekedar komunikasi verbal, anak juga dapat lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran karena tidak hanya mendengarkan penjelasan namun juga mengamati, mendemonstrasikan dan mengimajinasikan informasi pembelajaran, namun selain kelebihan media audiovisual juga memiliki kelemahan yaitu

lebih banyak menggunakan suara dan bahasa verbal, sehingga hanya dipahami oleh pendengar yang memiliki tingkat penguasaan bahasa yang baik (24).

Efektivitas dari media ular tangga dan cuci tangan dan media audio visual dalam meningkatkan pengetahuan anak, yang terbukti keduanya sama – sama efektif untk meningkatkan pengetahuan anak, fakta ini yang menyebabkan megapa pada hasil uji perbandingan hasil *post test* pada kedua kelompok intervensi tidak menunjukkan adanya perbedaan signifikan hasil *posttest* pada kedua kelompok dengan nilai  $p$   $0,241 > 0,05$ , serta menunjukkan rerata hasil *post test* pada kelompok ular tangga cuci tangan (UTCT) berada dalam skor 84,6% atau tergolong dalam kategori baik dan pada kelompok audiovisual juga menunjukkan hasil yang sama – sama memiliki rerata dalam kategori baik yaitu sebesar 80,41%. Walaupun tidak menunjukkan hasil *post test* yang signifikan tetapi jika dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* namun selisih rerata menunjukkan pada kelompok ular tangga cuci tangan (UTCT) lebih tinggi dibandingkan kelompok audiovisual yaitu pada kelompok ular tangga cuci tangan (UTCT) menunjukkan selisih 11,9% sedangkan kelompok audiovisual menunjukkan selisih skor *pretest* dan *post test* sebesar 7,40%, karenanya hasil – hasil dari penelitian ini dapat ditarik garis simpul bahwa baik media ular tangga cuci tangan (UTCT) dan media audio visual sama – sama efektif untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang cuci tangan karena sama – sama mampu meningkatkan pengetahuan anak dan hanya menunjukkan selisih sedikit pada hasil *posttest*, sehingga kedua media ini dapat digunakan untuk untuk media pendidikan kesehatan pada anak.

## SIMPULAN

Efektivitas media ular tangga cuci tangan dan media audio visual dalam peneitian terbukti sama efektif untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang cuci tangan , dan tidak menunjukkan perbedaan hasil *posttest* yang signifikan pada kedua kelompok, namun pada setiap kelompok menunjukkan perbedaan hasil *pretest* dan *posttest*

yang signifikan, sehingga baik media ular tangga atau media audio visual sama efektif dalam meningkatkan pengetahuan anak. Temuan ini dapat menjadi acuan agar perawat komunitas atau guru dapat menjadikan media ular tangga cuci tangan dan media audiovisual sebagai media pendidikan kesehatan atau media pembelajaran bagi guru atau orang tua, dan untuk penelitian lanjut dapat menggabungkan dua media ini pada tema kesehatan lain.

### KONFLIK KEPENTINGAN

Tidak terdapat konflik kepentingan pada penelitian ini.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Haturkan terimakasih kepada Universitas Islam Sultan Agung yang telah mendukung penelitian dan kelurahan dan sekolah yang telah mendukung dan mengizinkan penelitian ini.

### DAFTAR PUSTAKA

1. Anggraini NV, Anggraeni DT, Rosaline MD. Peningkatan Kesadaran PHBS Cuci Tangan Dengan Benar Pada Anak Usia Sekolah. *J Kreat Pengabd Kpd Masy*. 2022;5(4):1172–9.
2. Kaunang PV, Pangemanan M, Bokau JJ, Program ), Ilmu S, Masyarakat K, et al. Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Kejadian Diare Pada Siswa Sd Gmim 46 Sukur Kecamatan Airmadidi. *J Kesehat Masy UNIMA*. 2021;02(03):60–5.
3. Wulandari, Yuliawati R. Literatur Review Analisis Hubungan Perilaku Cuci Tangan Pakai Sabun dengan Kejadian Diare pada Anak Sekolah. *Borneo Student Res*. 2021;3(1):589–97.
4. Criony J. Efektifitas Media Promosi Kesehatan Audio Visual Lagu Cuci Tangan Terhadap Pelaksanaan Cuci Tangan 6 Langkah Pada Anak. *J Public Heal Educ*. 2022;1(02):57–63.
5. Aditya RD, Wandu, Saputra DDY, Djuwadi G, Kholidah D. Pengaruh Media Promosi Kesehatan Terhadap Pengetahuan Cuci Tangan Pakai Sabun. *J Inf Kesehat Indones*. 2022;8(1):82–9.
6. Rosyadi MD, Noor H. Pelatihan Pemanfaatan Game Edukasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pada Dosen Stikes Husada Borneo Program Studi Rekam Medis Dan Informasi Kesehatan. In: *Prosiding Hasil - Hasil Pengabdian Masyarakat Tahun 2019 Dosen - Dosen Universitas Islam Kalimantan*. 2019. p. 358–61.
7. Ilmiah NH, Sumbawati MS. Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *J Inf Eng Educ Technol*. 2019;3(1):46–50.
8. Maksum E, Nurharlina, Nugrahaeni DK, Inayah L, Lukman M. Efektivitas Promosi Kesehatan Permainan Ular Tangga Modifikasi Terhadap Tingkat Pengetahuan Tentang Protokol Kesehatan Covid 19. *J Telenursing*. 2022;4(2):449–58.
9. Hastuti S, Dantes N, Suranata K. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Perilaku Coping pada Siswa. *J Bimbingan Konseling Indones*. 2021;6(1):115–23.
10. Pahendra P, Selman H, Said H, Sasnita U, Indah Rusli T. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Univ Muhammadiyah Kendari [Internet]. 2021;4(2):2025–36. Available from: <https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/1077>
11. Jannah PI, Djannah RSN. Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Promosi Kesehatan Tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat. *Med Respati J Ilm Kesehat*. 2021;15(4):245–52.
12. Nugroho T, Rosidah S. Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Media Audiovisual Terhadap Pengetahuan Cuci Tangan Pakai Sabun Pada Anak SD Kelas 2. *Heal J*. 2020;8(1):41–8.
13. Mansa G, Faidiban R, Mustamu AC. Efektifitas Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Kepatuhan Pelaksanaan Protokol Kesehatan Pencegahan Covid-19 Pada Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah J Pendidik Madrasah Ibtidaiyah*. 2022;6(2):377.
14. Mustain M, Wulansari W. Peningkatan Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Melalui Permainan Ular Tangga. *Disem Fak Kesehat*. 2021;1(1):9–13.
15. Oktavani E, Susmini, Feri J. Formation And Training Of Young Ners Cadres With Educational Games Snakes And Ladders. *J Character Educ Soc*. 2021;4(3):652–60.

16. Notoatmodjo. Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan. Jakarta : Rineka Cipta. 2012;
17. Salsa DT, Isnanto, Hidayati S. Pengetahuan Pemeliharaan Kesehatan Gigi dan Muut Sebelum dan Sesudah Penyuluhan Menggunakan Media Ular Tangga. *J Ilm Keperawatan Gigi* [Internet]. 2022;3(2):262–71. Available from: <http://ejurnal.poltekkestasikmalaya.ac.id/index.php/jikg/index>
18. Ariessanti HD, Trisetoyo A, Suparta W, Abudurahman E. Concept of gamification in adaptation of snake ladder online representation education covid-19. *Int Conf Inf Technol Syst Innov ICITSI 2020 - Proc.* 2020;19(23):435–42.
19. Kusumawardani LH, Rekawati E, Fitriyani P, Ni Luh YSDP. Improving clean and healthy living behaviour through snakes and ladders board game among school children. *Sri Lanka J Child Heal.* 2020;49(4):341–6.
20. Malik AA, Padilah NS, Nurparida E, Rosmawati A, Desiyanti SS, Triyana G. Snakes and Ladders Game as a Media for PHBS Counseling at SDN 3 Muktisari. *Kolaborasi J Pengabdian Masy* [Internet]. 2021;1(2):112–20. Available from: <https://journal.inspira.or.id/index.php/kolaborasi/article/view/23>
21. Prasetyanti DK, Yanuaringsih GP. Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (Phbs) Pada Anak Sekolah Dasar. *J Penelit Keperawatan.* 2019;5(1).
22. Samiksha C, Kalmath S. A study to assess the effectiveness of snake and ladder game on knowledge and practice regarding healthy habits among school children in selected school in .... *Int J Recent Innov Med Clin Res.* 2021;3(3):1–6.
23. Bahrah, Wigunarti M. Edukasi Perilaku Cuci Tangan Melai Funhandwashing Menggunakan Media Audio Visual Dalam Pencegahan Covid 19. *J Kreat Pengabdian Masy.* 2022;5(8):2479–96.
24. Nurhayati, Agusniatih A. Development of Moral Religious Values Through Audio Visual Media in Group B of Aisyiyah Kindergarten 1 Palu. In: *Proceedings of the 2nd Early Childhood and Primary Childhood Education (ECPE).* 2020. p. 158–64.
25. Achjar KAH, Putri NLPT. Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Media Audio Visual Terhadap Perilaku Landia Dalam Penguatan Menerapkan Protokol Kesehatan. *J Keperawatan.* 2022;14(3):739–46.
26. Gunawan D. Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. *EDUPROXIMA J Ilm Pendidik IPA.* 2020;2(1):1–9.