

## PENGARUH PENDIDIKAN KESEHATAN DENGAN PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP PENGETAHUAN *PERSONAL HYGIENE* PADA ANAK USIA SEKOLAH DI SD NEGERI 1 SUMERTA

Ni Made Oktariani Atmaja<sup>\*1</sup>, Luh Mira Puspita<sup>1</sup>, Ni Luh Putu Shinta Devi<sup>1</sup>,  
Kadek Cahya Utami<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Sarjana Keperawatan dan Pendidikan Profesi Ners Fakultas Kedokteran Universitas Udayana

\*korespondensi penulis, e-mail: oktarianiatmaja@gmail.com

### ABSTRAK

Perilaku *personal hygiene* yang rendah pada anak sekolah dasar dapat meningkatkan risiko anak mengalami berbagai penyakit seperti diare, sakit gigi, dan penyakit kulit. Upaya pencegahan sangat diperlukan untuk meningkatkan perilaku ini. Pemberian intervensi berupa pendidikan kesehatan menggunakan metode yang menarik minat dan interaksi anak selama pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan perilaku *personal hygiene*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pendidikan kesehatan dengan permainan monopoli terhadap pengetahuan *personal hygiene* anak usia sekolah di SD Negeri 1 Sumerta. Penelitian ini menggunakan desain *pra experimental* dengan jenis *one group pre-test and post-test design*. Dengan jumlah sampel penelitian sebanyak 32 siswa, teknik pengambilan sampel menggunakan metode *total sampling*. Hasil analisis data menggunakan uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai  $p=0,00$  ( $\alpha<0,05$ ), yang berarti adanya perbedaan yang bermakna antara skor pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan dengan menggunakan permainan monopoli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata pengetahuan anak tentang *personal hygiene* sebelum intervensi berada pada kategori baik sebesar 37,4%, dan meningkat menjadi 100% dalam kategori baik setelah intervensi. Diharapkan hasil ini dapat berkontribusi bagi anak usia sekolah dalam meningkatkan pengetahuan terkait *personal hygiene*, sehingga mereka mampu menerapkan dan mempertahankan pola hidup bersih dan sehat secara konsisten.

**Kata kunci:** anak usia sekolah, pengetahuan, permainan monopoli, *personal hygiene*

### ABSTRACT

Poor personal hygiene behavior in elementary school children can increase their risk of developing various diseases such as diarrhea, tooth decay, and skin diseases. It takes an effort to improve the personal hygiene attitude of elementary school children. Providing health education interventions using methods that attract the interest and interaction of the child during learning is expected to improve personal hygiene behavior. The aim of this research was to find out the influence of health education with monopoly games on the knowledge of personal hygiene of school-age children in SD State 1 Sumerta. The research used pre-experimental designs with one group pre-test and post-test designs. With a total sample of 32 students, the sampling technique uses total samplings. The data analysis using the Wilcoxon test showed a  $p=0,00$  value ( $\alpha<0,05$ ), which means that there is a significant difference between the knowledge scores before and after being given health education using monopoly games. The results of the study showed that the average child's knowledge of personal hygiene before intervention was in the good category of 37,4% and increased to 100% in the bad category after intervention. It is hoped that these results can contribute to improving the knowledge of personal hygiene in school-age children, so that they are able to implement and maintain a clean and healthy lifestyle consistently.

**Keywords:** knowledge, monopoly games, personal hygiene, school age children

## PENDAHULUAN

Perilaku *personal hygiene* merupakan perwujudan sikap kebersihan dan kesehatan perorangan dengan tujuan untuk sebagai tindakan pencegahan terhadap penyakit fisik maupun psikologis yang muncul pada diri sendiri maupun orang lain (Suprobo *et al.*, 2022). Gangguan kesehatan akibat perilaku *personal hygiene* yang tidak tepat pada anak usia sekolah dapat dipengaruhi oleh minimnya pengetahuan dan rendahnya kesadaran mengenai kesehatan meliputi infeksi, gangguan pada kulit, masalah pada sistem pencernaan seperti diare dan cacingan, serta kerusakan gigi (Mukendah, Deli, & Nurchayati, 2023; Fitriani *et al.*, 2020).

Infeksi jamur merupakan salah satu penyebab gangguan integritas kulit yang dapat mengganggu kesehatan anak dengan data kasus secara global yang mendekati satu miliar kejadian, atau sekitar 20-25% penduduk di dunia (Atzmardina & Sunardi, 2022). Berdasarkan hasil data Riset Kesehatan Dasar pada tahun 2018, terdapat adanya peningkatan kejadian diare pada anak usia sekolah, yang mana hal ini berkaitan dengan masalah *personal hygiene*, yaitu terdapat dari 4,1% kasus pada tahun 2013 menjadi 6,2% kasus di 2018. Masalah *personal hygiene* yang dialami oleh anak usia sekolah, seperti tidak mampu potong kuku sendiri sebanyak 53%, tidak mencuci tangan sebelum makan sebanyak 8%, tidak bisa menggosok gigi sendiri maupun dengan benar sebanyak 42%, dan masalah pada gigi sebanyak 86%. Masalah kesehatan yang paling sering dialami oleh anak usia sekolah, seperti penyakit karies gigi sebanyak 74,4%, dan penyakit cacingan sebesar 60-80% (Akbar *et al.*, 2023).

Anak usia sekolah yaitu kelompok umur 5-9 tahun memiliki perilaku *personal hygiene* yang dipengaruhi oleh pengetahuan, sikap, fasilitas, dan peran orang tua dalam tindakannya (Suniarti, Nengsih, & Nugraha, 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Riesti (2016) menyatakan, terdapat siswa sekolah dasar yang tidak paham mengenai perilaku

*personal hygiene* yang benar dan edukasi yang diberikan oleh sekolah perlu ditingkatkan. Siswa dengan pengetahuan *personal hygiene* yang kurang tidak dapat menerapkan perilaku *personal hygiene* secara maksimal dalam kehidupan sehari-hari, hal ini tentu akan memengaruhi status kesehatan tubuh yang dapat menurun. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan sebuah upaya untuk meningkatkan pengetahuan siswa terkait *personal hygiene*. Contoh upaya yang dapat diberikan, yaitu dengan kegiatan edukasi kesehatan mengenai perilaku *personal hygiene*.

Edukasi dapat diberikan melalui beberapa media dan metode, sehingga dapat mempermudah dan memperjelas responden terkait dalam pemahaman materi yang disampaikan untuk peningkatan nilai pengetahuan (Putri *et al.*, 2023). Media edukasi pembelajaran merupakan aspek yang sangat penting untuk anak usia sekolah karena pada usia rata-rata 7-12 tahun, mereka memasuki tahap yang disebut sebagai operasional konkret, yang berarti mereka mulai berpikir logis dengan bantuan objek nyata atau konkret. Dalam tahap ini, media edukasi pembelajaran harus membantu anak usia sekolah berpikir logis dan memahami materi (Ardhani, Ilhamdi, & Istiningsih, 2021).

Media yang mengandung permainan yang menarik perhatian lebih sering menarik perhatian anak usia sekolah dasar pada tingkat perkembangan mereka. Kegiatan bermain selama proses pembelajaran akan menyenangkan anak usia sekolah dasar. Dengan demikian, permainan yang bersifat edukatif untuk anak usia sekolah dasar dapat dikombinasikan dengan penggunaan media interaktif (Rahma dan Nurhayati, 2021).

Edukasi dengan media permainan merupakan proses yang bertujuan meningkatkan kemampuan responden dalam memelihara dan pengetahuan dengan dibantu media yang interaktif (Luthfi *et al.*, 2021). Penelitian oleh Hikmah *et al* (2023) menyebutkan bahwa ada banyak manfaat

positif dari permainan edukasi, seperti dapat merangsang indera, kemampuan motorik, sikap sosial, keseimbangan kognitif dan afektif. Penelitian lain dari Kellams *et al* (2018) menyatakan permainan edukasi dinilai dapat digunakan sebagai sarana promosi dan edukasi yang lengkap, menyeluruh, dan mudah dimengerti untuk dapat meningkatkan pengetahuan, sikap, dan perilaku kesehatan pada anak. Salah satu contoh edukasi dengan permainan dalam meningkatkan kognitif pada anak, yaitu dengan bermain dengan menggunakan monopoli (Veronica, 2023). Metode permainan monopoli merupakan model pembelajaran berbasis peta yang bertujuan untuk membantu siswa memaksimalkan sistem kerja otak mereka dengan menyeimbangkan fungsi otak kanan dan kiri. Penggunaan simbol, gambar, dan warna dalam model ini dapat menarik perhatian siswa. Tujuan dari model pembelajaran metode permainan monopoli adalah untuk menambah kemampuan berpikir siswa. Maka dari itu, fase-fase pembelajaran disusun secara sistematis di setiap model pembelajaran (Martialiani, Istianti, & Arifin, 2021).

Sebanyak 718 siswa di sekolah dasar Denpasar memiliki gigi berlubang, menurut data dari Dinas Kesehatan Kota Denpasar pada triwulan terakhir. Pada hasil survei mengenai diare pada tahun 2020, terdapat 9.738 orang anak terkena diare (Denpasar,

2021).

Hasil studi pendahuluan di UPTD Puskesmas 1 Dinas Kesehatan Kecamatan Denpasar Timur didapatkan hasil bahwa siswa di SD Negeri 1 Sumerta memiliki masalah di perilaku *personal hygiene* pada kelas 2. Data ini diperkuat saat dilakukan studi pendahuluan lebih lanjut di SD Negeri 1 Sumerta, terdapat masalah perilaku *personal hygiene* pada anak-anak. Dari hasil wawancara yang sudah dilaksanakan, terdapat beberapa masalah, seperti gigi yang berlubang, anak-anak yang masih belum tahu cara menggosok gigi yang benar, mencuci tangan yang benar, mandi yang baik dan benar, serta masih banyak yang belum mengetahui mencuci rambut dalam seminggu. Dari pihak puskesmas sudah memberikan edukasi mengenai perilaku *personal hygiene* dengan memaparkan melalui media poster pada kelas 2, namun menunjukkan tidak ada peningkatan pada perilaku *personal hygiene*.

Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pendidikan kesehatan metode monopoli memengaruhi pengetahuan anak-anak usia sekolah di SD Negeri 1 Sumerta tentang *personal hygiene*. Penelitian ini juga diharapkan dapat menggambarkan bagaimana pendidikan mempengaruhi perilaku *personal hygiene* pada anak-anak.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *one group pre-test and post-test design* dengan menggunakan rancangan *pra experimental* untuk mengevaluasi dampak intervensi yang diberikan kepada subjek. Populasi pada penelitian ini adalah anak kelas 2A di SD Negeri 1 Sumerta berjumlah 32 orang. Peneliti menggunakan teknik *total sampling* yaitu menggunakan jumlah populasi yang ada, dengan kriteria eksklusi yaitu anak-anak yang tidak hadir sekolah saat penelitian dan kriteria *drop out* yaitu anak-anak yang tidak mengikuti penelitian dari awal sampai akhir. Peneliti telah mengajukan permohonan kelaikan etik

(*ethical clearance*) dan telah disetujui dengan Keterangan Layak Etik Nomor 1645/UN14.2.2.VII.14/LT/2024 oleh Komisi Etik Fakultas Kedokteran Universitas Udayana.

Data dikumpulkan secara langsung ke responden dengan melibatkan delapan orang *enumerator* yang telah dilakukan penyamaan persepsi. Peneliti melakukan pengambilan data dengan menyerahkan dua kuesioner yaitu data demografi dan kuesioner pengetahuan kepada responden. Pengambilan data dilakukan satu hari dengan pengisian kuesioner *pre-test* kurang lebih 15 menit dengan menggunakan

kuesioner dalam bentuk *hardcopy*. Pemberian intervensi diberikan kurang lebih 30 menit dan dilaksanakan di halaman sekolah, dengan putaran pertama permainan dilakukan oleh responden berdasarkan pengetahuan mereka sendiri dan putaran kedua, responden tetap melakukan tindakan, dan fasilitator segera memperbaiki kesalahan saat responden mempraktikkan *personal hygiene*. Lalu dilanjutkan dengan pemberian *post-test* selama 15 menit. Setelah permainan selesai, edukasi diberikan menyeluruh.

Penelitian ini menggunakan permainan monopoli yang meliputi 6 petak yang berisi tentang peralatan dan pesan-pesan pendidikan kesehatan tentang

*personal hygiene* dan kuesioner pengetahuan dengan 20 item pertanyaan yang diadaptasi dari kuesioner yang dibuat oleh Kuniawati (2018) menggunakan skala Guttman, dengan salah = 0 dan benar = 1 untuk mengumpulkan data. Selain itu, instrumen yang digunakan telah dilakukan validitas dengan rentang nilai *pearson correlation* 0,304-0,760 dan reliabel dengan *Cronbach's Alpha* 0,821.

Karena hasil uji normalitas data menunjukkan bahwa hasilnya tidak normal, peneliti menggunakan uji statistik non parametrik. Untuk mengetahui nilai *pre-test* dan *post-test* pengetahuan berskala rasio, peneliti menggunakan uji Wilcoxon.

## HASIL PENELITIAN

Pengumpulan data penelitian ini dilakukan selama sehari di SD Negeri 1 Sumerta, Kecamatan Denpasar Timur, Kabupaten Denpasar. Hasil penelitian

dijelaskan dan disajikan berdasarkan pada hasil analisis uji univariat dan bivariat berikut:

**Tabel 1.** Gambaran Karakteristik Responden (n=32)

| Karakteristik Responden | Mean $\pm$ SD   | Frekuensi (%) |
|-------------------------|-----------------|---------------|
| Usia (Tahun)            | 8,22 $\pm$ 0,42 |               |
| Jenis Kelamin           |                 |               |
| Laki-laki               |                 | 17 (53,1%)    |
| Perempuan               |                 | 15 (46,9%)    |
| Total                   |                 | 58 (100%)     |

Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata anak kelas 2 di SD Negeri 1 Sumerta berusia 8,22 tahun dengan sebagian besar berjenis kelamin laki-laki, yaitu sebanyak

17 orang (53,1%), sedangkan responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 15 orang (46,9%).

**Tabel 2.** Karakteristik Pengetahuan pada Siswa Kelas II Sebelum dan Sesudah Diberikan Intervensi di SD Negeri 1 Sumerta (n=32)

| Kategori Pengetahuan | Pre-test      |      | Post-test      |      |
|----------------------|---------------|------|----------------|------|
|                      | Frekuensi (n) |      | Persentase (%) |      |
|                      | n             | %    | n              | %    |
| Baik                 | 5             | 29.4 | 7              | 46.6 |
| Cukup                | 6             | 35.3 | 4              | 26.7 |
| Kurang               | 6             | 35.3 | 4              | 26.7 |
| Total                | 17            | 100  | 15             | 100  |

Tabel 2 menunjukkan hasil bahwa sebelum mendapatkan pendidikan kesehatan, sebagian besar responden memiliki pengetahuan mengenai *personal hygiene* dalam kategori baik, yaitu sebesar 37,4% dan pengetahuan kurang sebesar 31,3%. Setelah diberikan intervensi

pendidikan kesehatan, menunjukkan hasil seluruh responden (100%) memiliki pengetahuan dalam kategori yang baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan responden sebelum dan setelah diberikan intervensi pendidikan kesehatan melalui permainan monopoli.

**Tabel 3.** Analisis Perbedaan Skor Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Diberikan Intervensi di SD Negeri 1 Sumerta pada Pengetahuan *Pre-Test* dan *Post-Test* (n=32)

| Pengetahuan      | Median | Min - Max | p-value |
|------------------|--------|-----------|---------|
| <i>Pre-Test</i>  | 16     | 5 - 20    | 0,000   |
| <i>Post-Test</i> | 20     | 17 - 20   |         |

Berdasarkan hasil menunjukkan nilai tengah skor pengetahuan *personal hygiene* siswa sebelum diberikan intervensi pendidikan kesehatan melalui permainan monopoli adalah 16. Skor setelah diberikan intervensi pendidikan kesehatan dengan

permainan monopoli didapatkan nilai tengah skor pengetahuan siswa menjadi 20. Hasil uji statistik menunjukkan terdapat terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil pengetahuan *pre-test* dan *post-test* (nilai  $p=0,000$ ;  $\alpha=0,05$ ).

## PEMBAHASAN

Media permainan monopoli merupakan media yang dapat melatih keberanian, melatih daya ingat, dan melatih kemampuan penguasaan modul dan konsep pembelajaran. Permainan monopoli dapat menyampaikan pesan atau ilmu kesehatan dapat disampaikan melalui kegiatan bermain, membuat anak-anak lebih tertarik untuk belajar tentang kesehatan. Manfaat dari media pembelajaran monopoli, yaitu membantu menarik perhatian dan memberi motivasi kepada anak untuk belajar, memudahkan mereka dalam pemahaman materi edukasi, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tanpa adanya tekanan, serta efisien waktu, dan juga menumbuhkan rasa ingin tahu anak untuk belajar (Lestari, Dewi, & Hasanah, 2021).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemberian edukasi melalui permainan monopoli mampu memengaruhi pemahaman anak dengan peningkatan nilai pengetahuan terkait *personal hygiene* dengan hasil yang menunjukkan bahwa semua anak dalam kategori baik sesudah bermain monopoli (100%). Hal ini didukung oleh peneliti Risma *et al* (2019) menyatakan penggunaan monopoli efektif karena petunjuk penggunaannya mudah untuk dipahami dan tampilan permainan seperti konsep, gambar, informasi, jenis, warna, serta ukuran huruf yang digunakan dalam permainan monopoli ini sesuai dengan kebutuhan anak. Permainan monopoli dapat membuat anak tertarik dan membantu mereka belajar selain buku pelajaran. Sebaliknya, penggunaan bahasa,

ejaan, dan tanda baca sesuai dengan standar yang benar sangat penting.

Hasil ini, sejalan dengan hasil penelitian oleh Nadine *et al* (2023) yang menyatakan adanya peningkatan signifikan dalam pengetahuan anak usia sekolah setelah mendapatkan intervensi, dengan persentase pengetahuan meningkat dari 20% dan 93,3% menjadi 100%. Penelitian oleh Kartiningrum dan Amilia (2021) juga menyatakan bahwa memberikan edukasi kepada anak usia sekolah dinilai sangat efektif dalam mendukung pembentukan perilaku bersih dan sehat. Hal ini menegaskan pentingnya peran edukasi dalam membentuk kebiasaan hidup bersih dan sehat sejak dini, yang berpotensi meningkatkan kesehatan dan kualitas hidup anak-anak di masa depan. Hasil ini mengindikasikan bahwa intervensi yang diberikan efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pengetahuan anak usia sekolah terhadap materi *personal hygiene*, serta menciptakan dasar yang kuat untuk penerapan praktik yang lebih baik dalam kehidupan sehari-hari anak usia sekolah.

Berdasarkan hasil analisis uji statistik dengan *wilcoxon signed ranks test*, didapatkan nilai signifikansi korelasi pada kelompok *pre-test* dan *post-test* sebesar  $p=0,000$  ( $<0,05$ ). Hal ini berarti ada efektifitas penerapan pendidikan kesehatan dengan permainan monopoli terhadap pengetahuan *personal hygiene* pada anak usia sekolah di SD Negeri 1 Sumerta. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Kuniawati (2018) yang menemukan ada pengaruh pemberian pendidikan kesehatan dengan permainan

monopoli terhadap tingkat pengetahuan anak usia sekolah mengenai *personal hygiene* dengan nilai  $p = 0,001$  ( $<0,05$ ).

Hasil uji statistik menunjukkan terdapat perbedaan yang bermakna antara skor pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan intervensi permainan monopoli, dengan nilai *p-value* kurang dari 0,05 ( $p < 0,05$ ). Perbedaan ini dipengaruhi oleh peningkatan konsentrasi setelah intervensi, yang menyebabkan siswa lebih memahami dan lebih fokus pada materi, sehingga berdampak positif pada peningkatan pengetahuan. Penelitian dari Solehati *et al* (2015) menyatakan terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah intervensi, dengan peningkatan *personal hygiene* pada siswa sekolah dasar setelah intervensi disebabkan oleh peningkatan fokus anak yang berdampak pada peningkatan pengetahuan anak.

Anak usia sekolah umumnya mengalami perkembangan penting dalam aspek kognitif, sosial, dan psikomotor. Mereka mampu memahami konsep-konsep yang membutuhkan pemikiran rasional, termasuk mengenai pentingnya menjaga *personal hygiene*. Selain itu, perkembangan psikomotor pada anak usia sekolah juga sangat mendukung proses pembelajaran melalui metode interaktif seperti permainan monopoli. Penggunaan permainan sebagai alat pembelajaran memungkinkan anak-anak untuk belajar sambil bermain, yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan psikomotor anak pada usia 6-12 tahun (Lestari *et al.*, 2021). Sejalan dengan penelitian Wijayanto (2024) menyatakan pembelajaran melalui permainan dapat mengembangkan kreativitas anak serta kemampuan anak dalam berkonsentrasi. Menurut Suprpto (2013), pemanfaatan permainan monopoli di sekolah dasar diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, inovatif, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Dengan demikian, metode permainan monopoli tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman anak-anak

tentang pentingnya menjaga *personal hygiene*.

Beberapa metode pemberian edukasi dapat dilakukan untuk meningkatkan pemahaman anak usia sekolah, salah satunya dengan menggunakan permainan monopoli yang dinilai membantu anak tetap fokus, kesalahan yang timbul lebih minimal, serta keterampilan psikomotor tercapai. Sejalan dengan penelitian Wijayanto (2024) menyatakan pembelajaran melalui permainan dapat mengembangkan kreativitas anak serta kemampuan anak dalam berkonsentrasi. Beberapa permainan memberikan kebebasan bagi anak-anak untuk berkreasi, yang dapat membangun minat dan motivasi mereka dalam pembelajaran. Pemanfaatan permainan monopoli di sekolah dasar diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, inovatif, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Dengan demikian, metode permainan monopoli tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman anak-anak tentang pentingnya menjaga *personal hygiene*.

Pada penelitian ini, penggunaan permainan monopoli yang dimodifikasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan pengetahuan siswa mengenai *personal hygiene*. Penelitian oleh Marini *et al* (2015) menunjukkan adanya pengaruh pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan intervensi melalui media permainan pada kelompok pengetahuan. Menurut Suprpto (2013), menyatakan permainan monopoli memiliki beberapa kelebihan, seperti meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Permainan monopoli juga dinilai mendorong siswa untuk belajar melalui simulasi praktis dan pengambilan keputusan, sehingga memperdalam pemahaman mereka tentang konsep *personal hygiene*.

Penelitian ini menggunakan pendidikan kesehatan melalui permainan

monopoli sebagai sarana edukasi komprehensif untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang *personal hygiene*. Hal ini didukung oleh penelitian dari Adventus *et al* (2019) yang menyatakan bahwa pendidikan kesehatan dapat meningkatkan akselerasi pemikiran dan perasaan, serta pengetahuan dan keterampilan psikomotorik pembelajar. Kemampuan pengetahuan ini ditingkatkan dalam keterampilan berkomunikasi sederhana dan sensitivitas terhadap tindakan orang lain, sehingga membentuk sikap peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Menurut Permatasari dan Suprayitno (2022), pendidikan kesehatan merupakan seluruh kegiatan yang bertujuan untuk memberikan pemahaman terkait topik kesehatan tertentu dan untuk meningkatkan aspek yang menunjang kesehatan individu atau kelompok, seperti tingkat pengetahuan, sikap, dan praktik mereka dalam memelihara serta meningkatkan kesehatan diri. Permainan monopoli merupakan permainan yang dapat dimodifikasi untuk mencakup konsep *personal hygiene* yang disederhanakan, dengan tujuan untuk menguasai semua petak pada papan permainan (Marwan, Sutardi, & Ramadhan, 2017).

Penelitian ini menggunakan metode permainan monopoli yang melibatkan delapan fasilitator dalam pelaksanaannya, yang berlangsung selama kurang lebih 30 menit, diikuti dengan evaluasi setelah intervensi diberikan. Anak usia sekolah dapat mencapai 100% karena pada hari yang sama, anak-anak usia sekolah masih mengingat materi yang diberikan, meskipun seharusnya ada jeda beberapa hari setelah intervensi untuk mengukur pemahaman mereka secara lebih akurat. Penelitian oleh Pramono *et al* (2018) menyebutkan bahwa

peningkatan pengetahuan anak usia sekolah dapat dipicu oleh intervensi yang diberikan secara simultan, sehingga mendorong peningkatan pemahaman anak usia sekolah. Dengan pendekatan ini, anak-anak dapat lebih cepat menginternalisasi materi pembelajaran dan memiliki kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan baru dalam situasi praktis, memperkuat serta memperdalam pemahaman secara menyeluruh.

Selain itu, hasil penelitian ini juga menunjukkan perbedaan tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah pendidikan kesehatan (*personal hygiene*). Perbedaan tersebut dapat diakibatkan oleh beberapa faktor seperti umur, minat, pengalaman, sumber penjelasan, dan metode yang dipakai. Dalam penelitian ini, faktor yang ditemukan berpengaruh secara langsung adalah sumber penjelasan atau informasi yang tersedia dan metode, yaitu pendidikan kesehatan yang disampaikan melalui permainan monopoli.

Penelitian ini menunjukkan bahwa kategori baik dapat dicapai setelah anak usia sekolah mendapatkan edukasi yang memadai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diberikan edukasi, anak-anak tersebut berhasil mencapai kategori baik dalam berbagai aspek yang dievaluasi. Sejalan dengan penelitian Handayani *et al* (2018) menyatakan setelah diberikan edukasi kepada anak usia sekolah, terjadi peningkatan signifikan dalam pengetahuan mereka sehingga mereka mencapai kategori baik. Penelitian ini juga menyatakan bahwa hasil edukasi ini tidak hanya berdampak pada peningkatan akademis, tetapi juga berkontribusi positif terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan keterampilan interpersonal anak-anak tersebut.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa pendidikan kesehatan dengan permainan monopoli dapat meningkatkan pemahaman anak usia sekolah terkait *personal hygiene*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum

diberikan pendidikan kesehatan, anak usia sekolah masih kurang mengetahui tentang *personal hygiene* dengan benar, namun setelah diberikan pendidikan kesehatan, pengetahuan anak bertambah. Berdasarkan hasil ini, diharapkan bahwa metode edukasi

melalui permainan dapat meningkatkan kesadaran dan menerapkan *personal hygiene* dalam kehidupan sehari-hari anak usia sekolah. Selain itu, perawat dapat menerapkan metode bermain dan interaktif lainnya dalam memberikan edukasi atau penyuluhan kesehatan dengan sasaran anak

usia sekolah. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar melakukan penelitian serupa dengan memberikan intervensi setelah jeda minimal tiga hari dari intervensi sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk mengamati efek jangka panjang dari intervensi yang diberikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adventus, Jaya, M., & Mahendra, D. (2019). Buku ajar promosi kesehatan. *Program Studi Diploma Tiga Keperawatan Fakultas Vokasi UKI*, 1–107.
- Akbar, F., Adiningsih, R., DN, N., & Islam, F. (2023). Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sanitasi Profesional Indonesia*, 4(01), 44–53. <https://doi.org/10.33088/jspi.4.01.44-53>
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Atzmardina, Z., & Sunardi, C. P. (2022). Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Pelajar SMAN 4 Sukabumi Terkait Pencegahan Penyakit Akibat Tinea Versikolor. *Tarumanagara Medical Journal*, 4(2), 360–368. <https://doi.org/10.24912/tmj.v4i2.20819>
- Denpasar, D. K. K. (2021). Laporan Tahunan Dinas Kesehatan Kota Denpasar Tahun 2020. *Dinas Kesehatan Kota Denpasar*, 1–157.
- Fitriani, Farisni, T. N., Reynaldi, F., & Syahputri, V. N. (2020). Komunikasi Informasi Edukasi (KIE) Personal Hygiene pada Usia. *Pengabdian Masyarakat Darma Bakti Teuku Umar*, 2(2), 257–266.
- Handayani, I., Lubis, Z., & Aritinang, E. Y. (2018). Pengaruh Penyuluhan dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Tentang Buah dan Sayur pada Siswa MTS-S Almarar Kecamatan Hamparan Perak. *Penel Dosen Prodi Magister Ilmu Kesehatan Masyarakat Universitas Sumatera Utara Email*., 3(1), 115–123.
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.18860/jpips.v4i1.7301>
- Kartiningrum, E. D., & Amilia, K. F. (2021). Penerapan Program PHBS Terhadap Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada Anak Usia Sekolah Dasar Kelurahan Kanigaran RT 06 RW 02 Kota Probolinggo. *Medica Majapahit*, 10(2), 100–110.
- Kellams, A. L., Gurka, K. K., Hornsby, P. P., Drake, E., & Conaway, M. R. (2018). A Randomized Trial of Prenatal Video Education to Improve Breastfeeding Among Low-Income Women. *Breastfeeding Medicine*, 13(10), 666–673. <https://doi.org/10.1089/bfm.2018.0115>
- Kuniawati, L. (2018). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Metode Ular Tangga dan Bernyanyi Terhadap Perilaku Personal Hygiene pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Kecamatan Paron, Ngawi.
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Luthfi, A. H., Khairunnas, Siregar, M. Fitri, & Zakiyuddin. (2021). Pengaruh Edukasi Kesehatan Terhadap Peningkatan Pengetahuan Pencegahan Covid-19 pada Siswa SDN Peunaga Kec. Meureubo Kab. Aceh Barat. *Jurnal Jurnakemas*, 1(1), 97–109.
- Marini, A., Ratih, W., & Iriyani. (2015). Pengaruh Permainan Monopoli Dalam Peningkatan Pengetahuan, Sikap, dan tindakan Pola Konsumsi Buah dan Sayur pada Siswa SDN 021 Sungai Kunjang Samarinda. *Higiene*, 1(3), 155–161.
- Martialiani, I. S., Istianti, T., & Arifin, M. H. (2021). Analisis Penerapan Berbagai Model Pembelajaran Terhadap Materi Sejarah ASEAN Di SD. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIS)*, Desember, 2021(13), 209–214.
- Marwan, A., Sutardi, & Ramadhan, R. (2017). Penerapan Metode Linear Congruent Method (LCM) dalam Perancangan dan Pembuatan Game Monopoli Edukasi Untuk Tokoh Pahlawan Nasional. 3(1), 1–8.
- Mukendah, R. A. P., Deli, H., & Nurchayati, S. (2023). Gambaran Kemampuan dan Kemandirian Personal Hygiene Anak Usia Sekolah. 11.
- Mustar, Y. S., Susanto, I. H., & Bakti, A. P. (2018). Pendidikan kesehatan: Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di Sekolah Dasar. 2(2), 89–95.
- Nadine, N., Ibnu Malkan Bakhrul Ilmi, & Aprilian

- Tri Wibowo. (2023). Peningkatan Pengetahuan Anak Sekolah Dasar Kelas 4-6 Tentang PHBS dan PUGS Melalui Media Ular Tangga. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 5(3), 504–513. <https://doi.org/10.24912/jbmi.v5i3.20531>
- Permatasari, D., & Suprayitno, E. (2022). Pendidikan Kesehatan Reproduksi pada Remaja. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.37695/pkmcsr.v5i0.1461>
- Pramono, A., Puruhita, N., & Fatimah Muis, S. (2018). Pengaruh Pendidikan Gizi Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Gizi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Gizi Indonesia*, 3(1), 1858–4942.
- Putri, S. N. A. H., Marfuah, D., & Kusudaryati, D. P. D. (2023). *The Influence of Personal Hygiene to Knowledge and Food Handler Behavior at Assalaam Sukoharjo*. 1514–1526.
- Rahma, & Nurhayati. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 1(1), 38–41.
- Riesti, C. (2016). Tingkat Pengetahuan Perlaku Hidup Bersih Sehat (PHBS) Terhadap Kebersihan Pribadi Siswa Kelas IV dan V SD Negeri Kraton Yogyakarta Tahun 2015/2016. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 1–7.
- Risma, R., Bua, A. T., & Annisa, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Tema Ekosistem Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 92. <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.301>
- Solehati, T., Susilawati, S., Lukman, M., & Kosasih, C. E. (2015). Pengaruh Edukasi Terhadap Pengetahuan dan Skill Guru serta Personal Hygiene Siswa SD. *Kemas*, 11(1), 135–143.
- Suniarti, I., Nengsih, N. A., & Nugraha, M. D. (2022). Faktor-faktor yang Berhubungan dengan Personal Hygiene pada Anak Sekolah di Sekolah Dasar Negeri 1 Cibinong Kabupaten Kuningan Tahun 2022. *Jurnal Stikes Kuningan*, 2(2), 1–11.
- Suprpto, A. N. (2013). Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga di SMA. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 1, 37–43.
- Suprobo, N. R., Novembriani, R. P., Kurniawati, E. D., & Hasanah, W. K. (2022). Edukasi Kebersihan Diri (Personal Hygiene) pada Anak Untuk Meningkatkan Kebersihan Diri Anak. *Dimastara*, 2(1), 25–32.
- Veronica, N. (2023). Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bina Dharma*, 3(3), 223–232. <https://doi.org/10.33557/pengabdian.v3i3.2658>
- Wijayanto, A. (2024). *Revitalisasi Penggunaan Media Serta Metode Belajar dalam Pembelajaran Matematika dan Teknik*. (Issue January).