

# **THE INFLUENCE OF TURN OVER GAME ON HAND WASHING ABILITY IN CHILDREN AGE 2-3 YEARS IN KB BINTANG CENDEKIA TAMPAN DISTRICT PEKANBARU CITY**

**Ayu Oktafia, Daviq Chairilsyah, Ria Novianti**

Ayuoktafia0210@gmail.com (081261356147), daviqch@yahoo.com, rianovianti79@yahoo.com

*Program Study Of Early Childhood Teacher Education  
Faculty Of Teaching And Education  
University Of Riau*

**Abstract:** *Based on the results of field observations on the ability to hand washing knowledge of students has not developed optimally. So it is necessary to apply the turn over game. The purpose of this study was to examine the effect of using turn over game on the ability to hand washing knowledge of children age 2-3 years. This research was conducted at KB Bintang Cendekia Tampan District Pekanbaru City, during January 2019 to Apr 2019 for observation and research. The research used experimental method with one group pre-test post-test design with 12 samples. The data collection technique used in this research is using observation sheet the ability to hand washing knowledge of student. Data anlisis technique using t-test by using SPSS program ver 20. From result of data analysis obtained  $t_{count}$  equal to 19,768 bigger than  $t_{table} = 2,201$  with sig  $0.000 < 0.05$ . It can be concluded that there are differences in the ability to hand washing knowledge significantly before and after the application of the turn over game. Based on hypothesis test results obtained there is the effect of use turn over game to the ability to hand washing knowledge of children age 2-3 years KB Bintang Cendekia Tampan District Pekanbaru City of 61,64% .*

**Key Words:** *Turn Over, Hand Washing Knowledge*

# **PENGARUH PERMAINAN *TURN OVER* TERHADAP PENGETAHUAN MENCUCI TANGAN PADA ANAK USIA 2-3 TAHUN DI KB BINTANG CENDEKIA KECAMATAN TAMPAN KOTA PEKANBARU**

**Ayu Oktafia, Daviq Chairilisyah, Ria Novianti**

Ayuoktafia0210@gmail.com (081261356247), daviqch@yahoo.com, rianovianti79@yahoo.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Riau

**Abstrak:** Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan terhadap pengetahuan mencuci tangan anak didik belum berkembang dengan optimal. Sehingga perlu dilakukan penggunaan permainan yaitu permainan *turn over*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengkaji pengaruh permainan *turn over* terhadap pengetahuan mencuci tangan anak usia 2-3 tahun. Penelitian ini dilakukan di KB Bintang Cendekia Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru dari bulan Januari 2019 sampai April 2019 untuk observasi dan penelitian. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain one group pre-test post-test design dengan jumlah sampel 12 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar observasi pengetahuan mencuci tangan anak. Teknik analisis data menggunakan uji t-test dengan menggunakan program SPSS ver 20. Dari hasil analisis data diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 19,768 lebih besar dari  $t_{tabel} = 2,201$  dengan  $sig\ 0.000 < 0.05$ . Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengetahuan mencuci tangan anak yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan permainan *turn over*. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh terdapat pengaruh permainan *turn over* terhadap pengetahuan mencuci tangan anak usia 2-3 tahun di KB Bintang Cendekia Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru sebesar 61,64%.

**Kata Kunci:** *Turn Over*, Pengetahuan Mencuci Tangan

## PENDAHULUAN

Besarnya nama suatu bangsa dan negara bukan karena luasnya wilayah dan jumlah penduduk yang dimiliki saja tetapi terletak juga pada kualitas sumber daya manusia. Sumber daya manusia yang berkualitas menjadi suatu tuntutan di dalam kehidupan di era globalisasi. Indonesia sebagai negara berkembang menyadari benar harus memperbaiki dirinya terutama dalam hal pendidikan, karena sumber daya manusia yang berkualitas ditentukan oleh salah satu faktor yang sangat penting yaitu pendidikan. Melalui pendidikan diharapkan mampu mencetak manusia yang inovatif dan kreatif. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan emosional, serta keterampilan yang diperlukan oleh peserta didik.

Kemajuan suatu bangsa dapat dilihat bagaimana pendidikannya sehingga pendidikan menjadi faktor penting untuk Indonesia yang masih dalam kategori negara berkembang. Undang-undang sistem pendidikan nasional menyatakan secara tegas pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Merujuk kepada pernyataan undang-undang tentang sistem pendidikan nasional, dan Permendikbud RI Nomor 137 tahun 2014, anak usia dini yang berada di rentang usia 0-6 tahun mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat membentuk satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dan berkesinambungan. Berdasarkan tingkat perkembangan pencapaian anak dalam Permendikbud No 137 Tahun 2014 bahwa anak usia dini pada tingkatan usia 2-3 tahun telah mampu mencuci, membasuh, dan mengelap ketika mencuci tangan tanpa bantuan. Dalam usia 2-3 tahun anak diharapkan mempunyai kemandirian terutama dalam hal mencuci tangan tanpa bantuan.

Masalah kesehatan anak merupakan salah satu masalah utama dalam bidang kesehatan yang saat ini terjadi di Indonesia. Masalah kematian anak pun bukan menjadi hal yang dapat diabaikan lagi. Anak-anak, terutama bayi, lebih rentan terhadap penyakit dan kondisi hidup yang tidak sehat, sehingga hal ini menjadi tujuan keempat Millenium Development Goals (MDGs) untuk mengurangi jumlah kematian anak (Lundine, Hadikusumah, & Sudrajat, 2013). *World Health Organization* (WHO) pada tahun 2012 menyatakan bahwa terdapat 11 penyebab kematian anak usia di bawah lima tahun di Indonesia, dimana diare menduduki peringkat kedelapan. Di dunia, diare hampir mencapai 1,3 juta kematian per tahun untuk anak di bawah lima tahun, yang menyebabkan diare menjadi penyebab kedua kematian anak di seluruh dunia (UNICEF, 2009). Di Indonesia, diare merenggut nyawa sekitar 6% dari jumlah total anak di Indonesia (WHO, 2012). Diare adalah buang air besar lebih dari tiga kali sehari, atau lebih sering dari biasanya bagi seorang individu. Meskipun sebagian besar diare yang terjadi pada anak termasuk ringan, pada kasus akut dapat menyebabkan kehilangan cairan terus menerus hingga dehidrasi, yang dapat menyebabkan kematian atau konsekuensi berat lainnya (UNICEF, 2009).

Hal terpenting dalam penatalaksanaan penyakit diare adalah upaya preventif. Salah satu upaya preventif yang paling mudah dilakukan adalah dengan Perilaku Cuci Tangan Pakai Sabun (PCTPS). Berbagai upaya dilakukan pemerintah untuk mempromosikan kegiatan cuci tangan, salah satunya dengan peluncuran Hari Cuci

Tangan Pakai Sabun (HCTPS). Pentingnya PCTPS untuk mencegah penyebaran penyakit-penyakit infeksi terkait dengan sanitasi dan kebersihan diri, belum dipahami masyarakat secara luas, dan prakteknya pun masih belum banyak diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah dilakukan observasi didapatkan bahwa pengetahuan mencuci tangan anak di KB Bintang Cendekia Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru bahwa masih banyak anak usia 2-3 tahun yang belum tahu cara melakukan tahapan mencuci tangan yang baik dan sesuai dengan langkah-langkahnya, serta dalam hal waktu juga belum sesuai, terlihat ketika anak-anak ingin makan mereka disuruh mencuci tangan anak belum tahu cara mencuci tangan yang baik dan sesuai dengan langkah-langkah yang ada. Terlihat juga ketika mereka selesai bermain di area bermain mereka tidak melakukan cuci tangan kembali untuk menjaga kesehatan mereka dari berbagai kuman. Mengingat pentingnya manfaat cuci tangan untuk mencegah penyakit diare, maka tindakan ini perlu diajarkan pada masyarakat yang dimulai sejak usia kanak-kanak karena masa ini adalah tahap *concrete operational*, di mana anak bersungguh-sungguh dengan tingkah lakunya dan mulai berfikir logis. Selain itu, anak usia dini merupakan individu yang siap belajar sehingga sangat tepat menanamkan tindakan pencegahan penyakit salah satunya perilaku mencuci tangan.

Salah satu strategi yang dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan perilaku mencuci tangan pada anak usia 2-3 tahun yaitu melalui bermain. Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain, semua aspek perkembangan anak ditumbuhkan sehingga anak-anak menjadi lebih sehat sekaligus cerdas. Aspek perkembangan anak dapat ditumbuhkan secara optimal dan maksimal melalui kegiatan bermain. Mengajak anak-anak bermain pada usia dini telah terbukti mampu meningkatkan perkembangan mental dan kecerdasan anak. Adapun permainan yang tepat untuk meningkatkan pengetahuan mencuci tangan melalui permainan *turn over*. Peran guru menerapkan permainan *turn over* sangat diperlukan untuk pengetahuan mencuci tangan pada usia 2-3 tahun. Adapun tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan *turn over* terhadap pengetahuan mencuci tangan pada anak usia 2-3 tahun di KB Bintang Cendekia Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen one group pre-test post-test design yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok pembanding. Menurut Sugiyono (2017) penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Populasi adalah keseluruhan dari subjek atau objek penelitian (Suharsimi, 2010). Dalam penelitian ini, populasinya adalah anak usia 2-3 tahun di KB Bintang Cendekia Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru yang berjumlah 12 (dua belas) anak diantaranya 7 orang anak laki-laki dan 5 orang anak perempuan. Teknik analisis data yang digunakan di penelitian ini adalah uji t. Teknik ini sesuai dengan metode eksperimen yang dikemukakan oleh Arikunto (2010) adapun rumusannya adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum(xd)^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md : Mean dari deviasi (d) antara posttest dan pretest

Xd : Perbedaan deviasi dengan mean deviasi (d-Md)

$\sum(xd)$  : Jumlah kuadrat deviasi

Df : atau db adalah N-1

N : Banyaknya subjek penelitian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian eksperimen ini dilakukan pre-test dan post-test. Adapun paparan dari data hasil pre-test dan post-test pengetahuan mencuci tangan anak usia 2-3 tahun secara umum dapat dilihat dari tabel deskripsi data penelitian:

Tabel 1. Deskripsi Hasil Penelitian

| Variabel         | Skor X Dimungkinkan<br>(Hipotetik) |            |      |     | Skor X Yang Diperoleh<br>(Empirik) |            |       |      |
|------------------|------------------------------------|------------|------|-----|------------------------------------|------------|-------|------|
|                  | $X_{\min}$                         | $X_{\max}$ | Mean | SD  | $X_{\min}$                         | $X_{\max}$ | Mean  | SD   |
| <i>Pre test</i>  | 5                                  | 20         | 12,5 | 2,3 | 6                                  | 10         | 7,83  | 1,33 |
| <i>Post test</i> | 5                                  | 20         | 12,5 | 2,3 | 12                                 | 18         | 15,33 | 1,97 |

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel 1 di atas, maka dapat dilihat bahwa nilai rata-rata skor pengetahuan mencuci tangan terdapat pengaruh setelah diberikan perlakuan. Ini menandakan bahwa penggunaan permainan *turn over* berpengaruh positif untuk meningkatkan pengetahuan mencuci tangan pada anak usia 2-3 tahun di KB.

Tabel 2. Gambaran Umum Pengetahuan Mencuci Tangan Anak Usia 2-3 Tahun Di KB Bintang Cendekia Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru Sebelum Diberikan Permainan *Turn Over*

| Indikator                                                                | Skor Faktual | Skor Ideal | %     | Kriteria |
|--------------------------------------------------------------------------|--------------|------------|-------|----------|
| 1. Membasahi tangan seluruhnya dengan air bersih mengalir                | 22           | 48         | 45,83 | MB       |
| 2. Menggosok sabun ke telapak tangan, punggung tangan dan sela-sela jari | 17           | 48         | 35,42 | BB       |
| 3. Membersihkan bagian bawah setiap kuku                                 | 15           | 48         | 31,25 | BB       |

|                                                 |    |     |        |    |
|-------------------------------------------------|----|-----|--------|----|
| 4. Membilas tangan dengan air mengalir          | 23 | 48  | 47,92  | MB |
| 5. Mengkeringkan tangan dengan handuk atau tisu | 17 | 48  | 35,42  | BB |
| Jumlah                                          | 94 | 240 | 195,84 |    |
| Rata-rata                                       |    |     | 39,17  | BB |

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

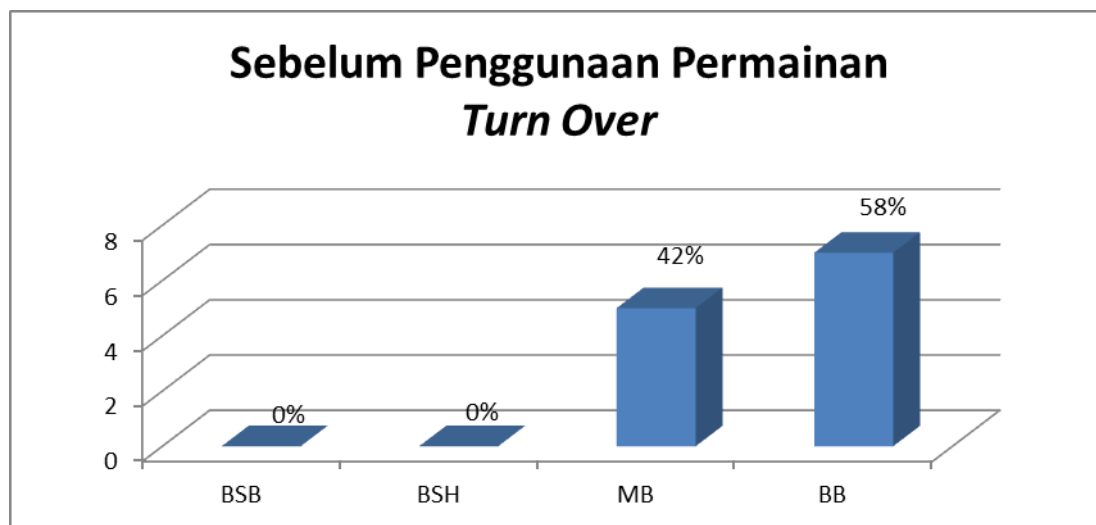
Berdasarkan perhitungan tabel 2 di atas maka dapat diketahui bahwa persentase pada indikator tersebut sebelum diberikan perlakuan yaitu 39,17% berada pada kriteria belum berkembang (BB).

Tabel 3. Pengetahuan Mencuci Tangan Pada Anak Usia 2-3 Tahun di KB Bintang Cendekia Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru Sebelum Diberikan Perlakuan (*Pretest*)

| No     | Kategori | Rentang Skor | F  | %    |
|--------|----------|--------------|----|------|
| 1      | BSB      | 76-100%      | 0  | 0%   |
| 2      | BSH      | 56-75%       | 0  | 0%   |
| 3      | MB       | 40-55%       | 5  | 42%  |
| 4      | BB       | <40%         | 7  | 58%  |
| Jumlah |          |              | 12 | 100% |

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel 3 diatas maka dapat diketahui bahwa pengetahuan mencuci tangan sebelum permainan *turn over* diperoleh data tidak ada anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 0%, anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) sebanyak 5 anak dengan presentase 42% dan belum berkembang (BB) sebanyak 7 anak dengan persentase 58%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 1 Diagram Pengetahuan Mencuci Tangan Permulaan Sebelum Perlakuan

Untuk mengetahui gambaran pengetahuan mencuci tangan pada anak didik setelah diberi perlakuan menggunakan permainan *turn over*, maka dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4 Gambaran Umum Pengetahuan Mencuci Tangan Anak Usia 2-3 Tahun Di KB Bintang Cendekia Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru Setelah Diberikan Permainan *Turn Over*

| Indikator                                                                | Skor Faktual | Skor Ideal | %      | Kriteria |
|--------------------------------------------------------------------------|--------------|------------|--------|----------|
| 1. Membasahi tangan seluruhnya dengan air bersih mengalir                | 40           | 48         | 83,33  | BSB      |
| 2. Menggosok sabun ke telapak tangan, punggung tangan dan sela-sela jari | 33           | 48         | 68,75  | BSH      |
| 3. Membersihkan bagian bawah setiap kuku                                 | 34           | 48         | 70,83  | BSH      |
| 6. Membilas tangan dengan air mengalir                                   | 37           | 48         | 77,08  | BSB      |
| 7. Menggeringkan tangan dengan handuk atau tisu                          | 40           | 48         | 83,33  | BSB      |
| Jumlah                                                                   | 184          | 240        | 383,32 |          |
| Rata-rata                                                                |              |            | 76,67% | BSB      |

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan perhitungan tabel 4 di atas maka dapat diketahui bahwa presentase pada indikator tersebut setelah diberikan perlakuan yaitu 76,67% berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB).

Untuk mengetahui gambaran pengetahuan mencuci tangan pada anak setelah diberikan perlakuan menggunakan permainan *turn over* maka dapat dilihat pada tabel berikut ini:

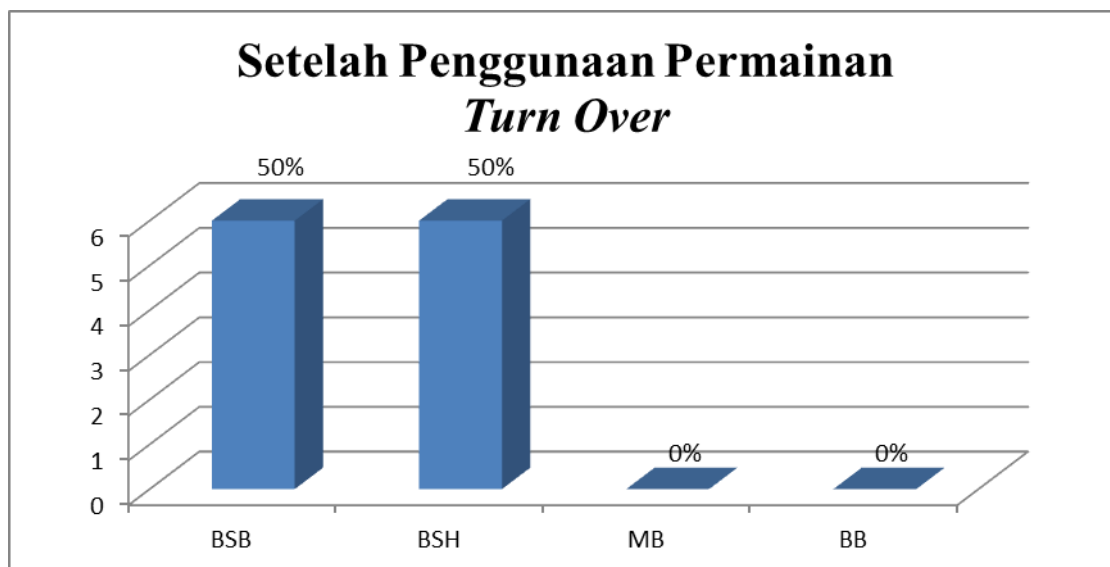
Tabel 5 Pengetahuan Mencuci Tangan Pada Anak Usia 2-3 Tahun di KB Bintang Cendekia Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru Setelah Diberikan Perlakuan (*Posttest*)

| No     | Kategori | Rentang Skor | F  | %    |
|--------|----------|--------------|----|------|
| 1      | BSB      | 76-100%      | 6  | 50%  |
| 2      | BSH      | 56-75%       | 6  | 50%  |
| 3      | MB       | 40-55%       | 0  | 0%   |
| 4      | BB       | <40%         | 0  | 0%   |
| Jumlah |          |              | 12 | 100% |

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel 5 di atas maka dapat diketahui bahwa pengetahuan mencuci tangan setelah perlakuan permainan *turn over* diperoleh data anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 6 anak dengan persentase 50%, anak

yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 6 anak dengan persentase 50% dan tidak ada anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dan belum berkembang (BB) dengan persentase 0%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 2 Diagram Pengetahuan Mencuci Tangan Setelah Perlakuan

Adapun hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Rekapitulasi Pengetahuan Mencuci Tangan Sebelum dan Setelah Penggunaan Permainan *Turn Over* Di KB Bintang Cendekia Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru

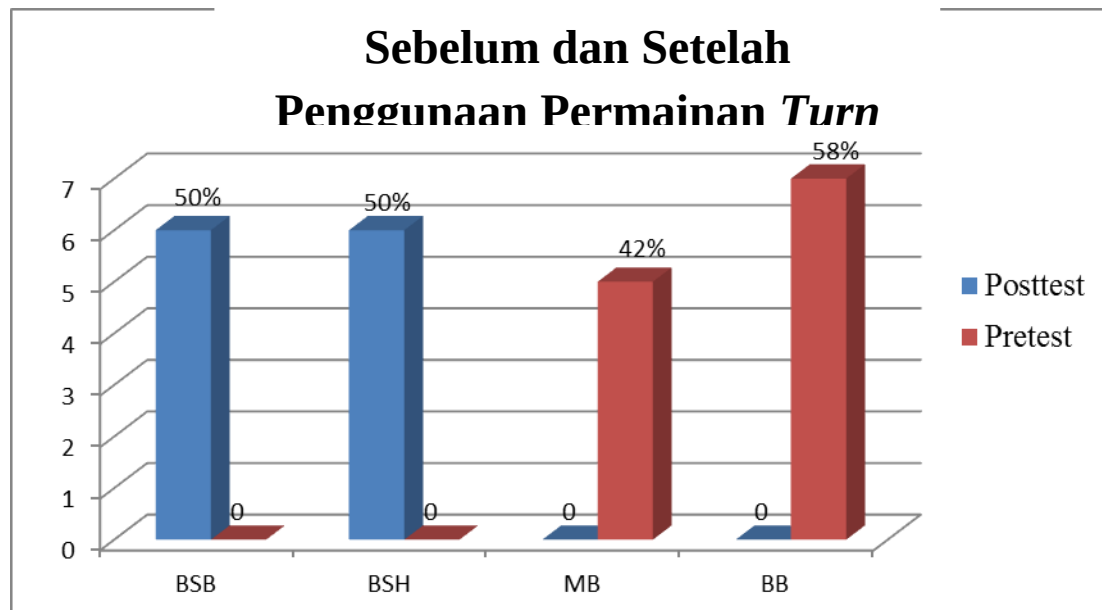
| No | Kategori | Rentang Skor | F | Sebelum | F | Setelah |
|----|----------|--------------|---|---------|---|---------|
| 1  | BSB      | 76-100%      | 0 | 0%      | 6 | 50%     |
| 2  | BSH      | 56-75%       | 0 | 0%      | 6 | 50%     |
| 3  | MB       | 40-55%       | 5 | 42%     | 0 | 0%      |
| 4  | BB       | <40%         | 7 | 58%     | 0 | 0%      |

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan Tabel 6 diatas, Perbandingan sebelum dan sesudah perlakuan di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar anak yang telah diberikan permainan *turn over* dapat mengalami peningkatan. Sebelum diberikan perlakuan tidak ada anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 0%, anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) sebanyak 5 anak dengan presentase 42% dan belum berkembang (BB) sebanyak 7 anak dengan persentase 58%. Kemudian terjadi peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan permainan *turn over* dimana terdapat anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 6 anak dengan persentase 50%, anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 6 anak dengan persentase 50% dan tidak ada anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB)



dan belum berkembang (BB) dengan persentase 0%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3 Diagram Pengetahuan Mencuci Tangan *Pretest* dan *Posttest*

## ANALISIS DATA

### Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang kita miliki sesuai dengan garis linear atau tidak (apakah ada hubungan antara variabel hendak dianalisis mengikuti garis lurus atau tidak).

Tabel 7. Uji Linearitas  
ANOVA Table

|                       |               |                          | Sum of Square | Df | Mean Square | F      | Sig. |
|-----------------------|---------------|--------------------------|---------------|----|-------------|--------|------|
| Pretest *<br>Posttest | (Combined)    |                          | 30,917        | 4  | 7,729       | 4,605  | ,039 |
|                       | Between       | Linearity                | 23,870        | 1  | 23,870      | 14,220 | ,007 |
|                       | Groups        | Deviation from Linearity | 7,047         | 3  | 2,394       | 1,399  | ,321 |
|                       | Within Groups |                          | 11,750        | 7  | 1,679       |        |      |
|                       | Total         |                          | 42,67         | 11 |             |        |      |

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel 7 di atas menunjukkan hasil pengujian linearitas data pengetahuan mencuci tangan dengan permainan *turn over* sebesar 0,39. Artinya adalah

nilai *sig combined* lebih kecil dari 0,05 ( $0,39 < 0,05$ ). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara sebelum dan sesudah penggunaan permainan *turn over* adalah linear.

### Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dimaksudkan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya. Analisis homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Chi-square test* dengan bantuan program *SPSS versi 20*. Kolom yang dilihat pada *print out* ialah kolom *Sig*, jika nilai pada kolom *Sig.*  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima.

Tabel 8 Uji Homogenitas  
*Test Statistics*

|                    | <i>Pretest</i>     | <i>Posttest</i>    |
|--------------------|--------------------|--------------------|
| <i>Chi-Square</i>  | 3,833 <sup>a</sup> | 2,000 <sup>a</sup> |
| <i>Df</i>          | 4                  | 5                  |
| <i>Asymp. Sig.</i> | ,429               | ,849               |

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan dari tabel 8 di atas diperoleh nilai *Asymp Sig* sebelum perlakuan 0,429 dan setelah perlakuan 0,849 yang berarti lebih besar dari 0,05 maka  $H_0$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen atau mempunyai varians yang sama.

### Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Penelitian menggunakan uji normalitas dengan cara *Kolmogorof* (uji K-S satu *sample*) pada *SPSS 20*. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 9. Uji Normalitas  
*One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

|                                 |                               | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
|---------------------------------|-------------------------------|----------------|-----------------|
|                                 | <i>N</i>                      | 12             | 12              |
| <i>Normal</i>                   | <i>Mean</i>                   | 7,8333         | 15,3333         |
| <i>Parameters<sup>a,b</sup></i> | <i>Std. Deviation</i>         | 1,33712        | 1,96946         |
| <i>Most Extreme</i>             | <i>Absolute</i>               | ,233           | ,183            |
| <i>Differences</i>              | <i>Positive</i>               | ,233           | ,121            |
|                                 | <i>Negative</i>               | -,225          | -,183           |
|                                 | <i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>   | ,233           | ,183            |
|                                 | <i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i> | ,076           | ,200            |

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Data dikatakan normal jika tingkat *Sig.* pada *Kolmogrov-Smirnov* lebih besar dari 0,05 maka data didistribusikan normal, jika kurang dari 0,05 maka data didistribusikan tidak normal. Nilai *Sig.* sebelum perlakuan sebesar 0,76 dan *Sig.* setelah perlakuan sebesar 0,200. Nilai tersebut menunjukkan bahwa *Sig.*>0,05 maka *H<sub>0</sub>* diterima, data tersebut berdistribusi normal.

## Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode *t-test* untuk melihat perbedaan pada sebelum dan setelah perlakuan serta untuk melihat seberapa besar pengaruh penggunaan permainan *turn over* terhadap pengetahuan mencuci tangan pada anak. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika *Sig.*<0,05. Jika *Sig.*>0,05 maka *H<sub>0</sub>* diterima, *H<sub>a</sub>* ditolak dan sebaliknya jika *Sig.*<0,05 maka *H<sub>0</sub>* ditolak, *H<sub>a</sub>* diterima.

Tabel 10. Uji Hipotesis  
*Paired Samples Test*

|        |                    | Paired Samples Test |                |                 |                                           |          | T       | df | Sig.       |
|--------|--------------------|---------------------|----------------|-----------------|-------------------------------------------|----------|---------|----|------------|
|        |                    | Mean                | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |          |         |    | (2-tailed) |
|        |                    |                     |                |                 | Lower                                     | Upper    |         |    | d)         |
| Pair 1 | Pre test-Post test | -7,5000             | 1,31426        | ,37939          | -8,33504                                  | -6,66496 | -19,768 | 11 | ,000       |

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel 10 di atas menunjukkan nilai uji statistik  $t_{hitung}$  sebesar -19,768 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono,2010) sehingga  $t_{hitung}$  -19,768 karena nilai (*Sig.2-tailed*) = 0,00<0,05. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat pengaruh pengetahuan mencuci tangan yang sangat signifikan setelah dilakukan penggunaan permainan *turn over* dalam pembelajaran.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data *SPSS* ver.20 dapat dilihat dari perbandingan hasil  $t_{hitung}$  dengan nilai  $t_{tabel}$  yaitu hasil dari perhitungan uji *t*, terlihat bahwa hasil  $t_{hitung}$  19,768 lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  = 2,201 dengan *df* yaitu:

$$\begin{aligned} Df &= (n-1) \\ &= 12-1 \\ &= 11 \end{aligned}$$

Dengan *df* = 11, maka dapat dilihat harga  $t_{hitung}$  = 19,768 lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  = 2,201. Dengan demikian *H<sub>0</sub>* = ditolak dan *H<sub>a</sub>* = diterima. Berarti dalam penelitian

ini terdapat pengaruh penggunaan permainan *turn over* terhadap pengetahuan mencuci tangan di KB Bintang Cendekia Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan permainan *turn over*, cara menghitung rumus gain menurut David E.Meltzer (Yanti Herlanti, 2006) sebagai berikut:

$$G = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{skor pretest}} \times 100\%$$

$$G = \frac{184 - 94}{240 - 94} \times 100\%$$

$$G = \frac{90}{146} \times 100\%$$

$$G = 61,64\%$$

Keterangan:

G = Selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*

*Posttest* = Nilai setelah dilakukan eksperimen

*Pretest* = Nilai sebelum dilakukan eksperimen

100% = Angka tetap

Untuk melihat klasifikasi nilai N-Gain ternormalisasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Kategori Gain Ternormalisasi

| Gain Ternormalisasi | Kategori Penilaian |
|---------------------|--------------------|
| G < 30%             | Rendah             |
| 30% < G < 70%       | Sedang             |
| G > 70%             | Tinggi             |

Berdasarkan rumus di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh yang diberikan penggunaan permainan *turn over* terhadap pengetahuan mencuci tangan di KB Bintang Cendekia Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru adalah sebesar 61,64%. Dimana pada kategori Gain ternormalisasi berada pada kategori sedang  $30\% < 67,27\% < 70\%$ .

Hal ini didukung pula oleh penelitian yang dilakukan Angga Dwi Saputra (2016). Pada penelitian ini menunjukkan media puzzle memberikan pengaruh yang positif terhadap responden, terbukti dengan adanya peningkatan perilaku dari hasil pretest pendidikan kesehatan, perilaku cuci tangan responden dikategorikan cukup baik berjumlah 11 siswa (55%) dan dikategorikan kurang baik berjumlah 9 siswa (45%). Hasil posttest pendidikan kesehatan, perilaku cuci tangan dikategorikan keseluruhan baik dengan jumlah 20 siswa (100%) Dari hasil pretest dan posttes dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan perilaku cuci tangan sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan melalui media puzzle. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan perilaku cuci tangan sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan melalui media puzzle.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan Permainan *Turn Over* dalam pembelajaran efektif untuk meningkatkan Pengetahuan Mencuci Tangan di KB Bintang Cendekia Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru.

## **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

### **Simpulan**

Pengetahuan mencuci tangan pada anak usia 2-3 tahun di KB Bintang Cendekia Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru sebelum diberi perlakuan berada pada kriteria belum berkembang (BB), dimana anak masih belum mampu membasahi tangan seluruhnya dengan air bersih mengalir, menggosok sabun ke telapak tangan, punggung tangan dan sela-sela jari, membersihkan bagian bawah setiap kuku, membilas tangan dengan air mengalir, menggeringkan tangan dengan handuk atau tisu.

Pengetahuan mencuci tangan pada anak usia 2-3 tahun di KB Bintang Cendekia Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru sesudah diberi perlakuan berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB), dimana anak sudah mulai mampu membasahi tangan seluruhnya dengan air bersih mengalir, menggosok sabun ke telapak tangan, punggung tangan dan sela-sela jari, membersihkan bagian bawah setiap kuku, membilas tangan dengan air mengalir, menggeringkan tangan dengan handuk atau tisu.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan setelah menggunakan Permainan *Turn Over* terhadap Pengetahuan Mencuci Tangan pada anak yaitu berpengaruh sebesar 61,64% dan 38,36% dipengaruhi oleh faktor lain. Berdasarkan hasil penelitian diatas mengidentifikasi bahwa penggunaan Permainan *Turn Over* dapat digunakan dalam meningkatkan Pengetahuan Mencuci Tangan pada anak dan membuat anak didik lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

### **Rekomendasi**

Pihak sekolah perlu menambahkan dan melengkapi fasilitas yang ada di sekolah untuk membantu para guru dalam menjalankan strategi dalam pembelajaran, agar dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak didik.

Guru dapat menggunakan Permainan *Turn Over* untuk dijadikan sumber media/alat dalam pembelajaran, sehingga anak lebih termotivasi dalam belajar dan sebagai guru hendaknya lebih kreatif dalam menentukan strategi pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta lebih bisa memanfaatkan berbagai media dalam pembelajaran.

Bagi peneliti lain hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan yang dalam hal ini di harapkan peneliti selanjutnya dapat menjadikan media *Double Box* sebagai bahan acuan dan media ini dapat di modifikasi kembali sesuai dengan kemampuan atau tahap perkembangan yang akan di teliti selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung Triharso. 2013. *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*. C.V Andi Offset. Yogyakarta.
- Angga Dwi Saputra. 2016. “Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Media Puzzle Terhadap Perilaku Cuci Tangan Pakai Sabun (Ctps) Anak Di Tk Aba Siliran I Karangsewu Galur Kulon Progo”. (Jurnal Unisayogya)
- Diana Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Prenada Media Group. Jakarta.
- Dindin Andul Muiz. 2017. *Penggunaan Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri*. Jurnal PAUD Agapedia. (Diakses 7 februari 2018).
- Departemen Kesehatan Republik Indonesia. 2013. *Strategi Nasional Sanitasi Total Berbasis Masyarakat*. Departemen Kesehatan RI. Jakarta.
- Fathya Artha Utami, dkk. 2016. *Anti Panik Mengasuh Bayi 0-3 Tahun*. Wahyu Media. Jakarta
- Hasnah Faizah. 2011. *Filsafat ilmu*. Cendikia Insani. Pekanbaru.
- Linda Tietjen, dkk. 2004. *Panduan Pencegahan Infeksi untuk Fasilitas Pelayanan Kesehatan dengan Sumber Daya Terbatas*. Yayasan Bina Pustaka Sarwono Prawirohardjo. Jakarta.
- Lesley Britton dalam Ade Kumalasari. 2017. *Montessori Play and Learn*. B Firs (PT Bintang Pustaka). Yogyakarta.
- Maimunah, Hasan. 2012. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Diva Press. Jogjakarta.
- Sugiyono. 2017. *Statistik Untuk Penelitian*. CV Alfabeta. Bandung.