

Pengaruh Terapi Bermain SCL (*Snake, Cards, and Ladders*)  
terhadap Keterampilan Mencuci Tangan Siswa Kelas I dan II di  
SDN Pakusari II Kabupaten Jember  
(*The Effect of SCL (Snake, Cards, and Ladders) Games Therapy  
to Hand Washing Skill of First and Second Grade Students in  
Elementary School of Pakusari II Jember District*)

Nurul Azizah, Tantut Susanto, Latifa Aini S  
Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember  
Jl. Kalimantan No.37 Kampus Tegal Boto Jember Telp./Fax. (0331)323450  
e-mail: nurulazizahuyunk@gmail.com

**Abstract**

*Hand washing behaviour in school-age children showed the lowest quality. Prevention effort to improve hand washing skill with SCL (Snake, Cards, and Ladders) games therapy. This study aimed to analyze the effect of SCL (Snake, Cards, and Ladders) games therapy to hand washing skill of first and second grade students in Elementary School of Pakusari II Jember District. The study used pre-experimental with pretest-posttest group design. Sampling technique used simple random sampling with 44 respondents. Data analysis used Wilcoxon Signed Rank Test. Hand washing skill of respondents after games therapy showed 70,4% had good hand washing skill and 29,6% had sufficient hand washing skill. The result showed point p value = 0.000. There was an effect of SCL (Snake, Cards, and Ladders) games therapy to hand washing skills of first and second grade students in Elementary School of Pakusari II Jember District. Recommendation for the school to supply hand washing facility like soap, tissue paper, and hand sanitizer to improve hand washing skill of students in Elementary School of Pakusari II Jember District.*

**Keywords:** *hand washing, school-aged children, skill, SCL (Snake, Cards, and Ladders), games therapy.*

**Abstrak**

Perilaku mencuci tangan pada anak usia sekolah menunjukkan kualitas terendah. Upaya pencegahan untuk meningkatkan keterampilan mencuci tangan dengan terapi bermain SCL (*Snake, Cards, and Ladders*). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh terapi bermain SCL (*Snake, Cards, and Ladders*) terhadap keterampilan mencuci tangan siswa kelas I dan II di SDN Pakusari II Kabupaten Jember. Penelitian menggunakan desain *pre-eksperimental* dengan *pretest posttest group*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling* dengan 44 responden. Analisis data menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*. Keterampilan mencuci tangan responden setelah terapi bermain menunjukkan 70,4% memiliki keterampilan mencuci tangan baik dan 29,6% mempunyai keterampilan mencuci tangan cukup. Hasil menunjukkan nilai *p value* = 0.000. Terdapat pengaruh terapi bermain SCL (*Snake, Cards, and Ladders*) terhadap keterampilan mencuci tangan siswa kelas I dan II di SDN Pakusari II Kabupaten Jember. Saran bagi sekolah untuk menyediakan fasilitas mencuci tangan seperti sabun, kertas *tissue*, dan *hand sanitizer* untuk meningkatkan keterampilan mencuci tangan siswa kelas I dan II di SDN Pakusari II Kabupaten Jember.

**Kata kunci:** mencuci tangan, anak usia sekolah, keterampilan, SCL (*Snake, Cards, and Ladders*), terapi bermain.

## Pendahuluan

Indonesia telah melaksanakan berbagai upaya dalam rangka meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan masyarakat selama lebih dari tiga dasawarsa. Departemen Kesehatan menetapkan visi dan misi serta strategi baru yang dicapai melalui program-program pembangunan kesehatan untuk mengatasi masalah-masalah kesehatan yang ada. Pembaruan ini membuat orientasi pembangunan kesehatan yang semula menekankan upaya kuratif dan rehabilitatif, secara bertahap diubah menjadi upaya kesehatan terintegrasi menuju kawasan sehat dan sejahtera dengan peran-aktif masyarakat. Pendekatan baru ini menekankan pentingnya upaya promotif dan preventif tanpa mengabaikan upaya kuratif dan rehabilitatif [1].

Menurut Graeff *et al.* [2] pelatihan keterampilan merupakan aktivitas utama dalam tahap implementasi suatu program kesehatan. Pelatihan keterampilan bertujuan untuk membangun dan memelihara perilaku-perilaku kesehatan serta merupakan hal penting dalam kelangsungan program kesehatan yang akan mengarah pada terbentuknya keterampilan. Keterampilan adalah kemampuan melaksanakan tugas atau pekerjaan dengan menggunakan anggota badan dan peralatan kerja yang tersedia. Keterampilan merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan afektif (perbuatan atau perilaku) [2]. Pemeliharaan perilaku kesehatan yang dapat mengarah pada terbentuknya keterampilan yaitu keterampilan mencuci tangan.

Mencuci tangan adalah proses menggosok kedua permukaan tangan dengan kuat secara bersamaan menggunakan zat pembersih yang sesuai dan dibilas dengan air mengalir dengan tujuan menghilangkan mikroorganisme sebanyak mungkin [3]. Tujuan mencuci tangan adalah menghilangkan mikroorganisme sementara yang mungkin ditularkan [4]. Mencuci tangan dapat mencegah menularnya penyakit yang ditularkan melalui tangan seperti diare, infeksi saluran pernafasan atas, difteri, cacangan, demam tifoid, infeksi kulit, infeksi mata, dan lainnya [5].

Sanitasi dan perilaku kebersihan yang buruk serta air minum yang tidak aman berkontribusi terhadap 88% kematian anak akibat diare di seluruh dunia [6]. Perilaku hidup bersih dan sehat pada anak usia sekolah masih rendah yaitu benar berperilaku buang air besar 68,2% dan benar mencuci tangan hanya 17,2%

[7]. Anak-anak termasuk dalam kelompok rentan terhadap penyakit akibat perilaku yang tidak sehat dan kurang mendukung kesehatan. Anak pada usia sekolah sangat aktif beraktivitas dan rentan terhadap penyakit, maka dibutuhkan peningkatan kesadaran anak usia sekolah (atau pengasuhnya) akan pentingnya mencuci tangan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kecamatan Pakusari merupakan salah satu kecamatan di Kabupaten Jember yang memiliki angka kejadian penyakit menular tinggi di Kabupaten Jember. Berdasarkan data Dinas Kesehatan Kabupaten Jember tahun 2012, jumlah kasus diare pada anak usia sekolah (5-14 tahun) di Kecamatan Pakusari merupakan peringkat pertama se-Kabupaten Jember dengan jumlah 681 kasus [8].

Berdasarkan data Puskesmas Pakusari, Desa Pakusari memiliki jumlah kasus diare tertinggi pada anak sekolah. SDN Pakusari II merupakan salah satu sekolah dasar yang berada di wilayah Desa Pakusari Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember. Hasil studi pendahuluan di SDN Pakusari II Kabupaten Jember didapatkan data dari puluhan anak usia sekolah yang ada di kelas I dan II SDN Pakusari II, lima belas anak mengatakan masih belum mencuci tangan setelah bermain dan sepuluh anak mengaku masih belum mencuci tangan sebelum dan setelah makan. Siswa-siswi kelas I dan II di SDN Pakusari II Pakusari masih belum menerapkan kegiatan mencuci tangan pada waktu-waktu penting mencuci tangan.

Permasalahan penyakit menular melalui tangan membutuhkan upaya pencegahan untuk meningkatkan perilaku hidup bersih dan sehat masyarakat khususnya pada anak usia sekolah. Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) adalah wadah yang mengurus berbagai hal terkait dengan kesehatan masyarakat sekolah. Salah satu kegiatan UKS adalah penyuluhan atau pendidikan kesehatan. Perawat dapat memberikan pendidikan kesehatan kepada anak dan warga sekolah untuk meningkatkan kesehatan dan sebagai upaya pencegahan tingkat pertama/primer bagi anak dan warga sekolah [9].

Banyak alat dan cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan perilaku hidup bersih dan sehat anak usia sekolah melalui pendidikan kesehatan. Salah satunya yaitu terapi bermain sebagai strategi pengajaran bagi perawat pendidik dalam mendidik anak-anak dengan usia sekolah [10]. Terapi bermain dapat membantu anak mengekspresikan perasaannya

baik senang, sedih, marah, dendam, tertekan, maupun emosi yang lain [11].

Media yang dipilih dan mudah diterapkan kepada anak usia sekolah sesuai karakteristik tumbuh kembangnya adalah permainan SCL (*Snake, Cards, and Ladders*) atau permainan ular, kartu, dan tangga. SCL adalah permainan inovasi dan modifikasi dari permainan ular tangga dan monopoli yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah. Permainan dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran dengan melakukan penyesuaian terhadap aturan main serta dengan memodifikasi papan main sedemikian rupa dengan beberapa sisipan materi yang menjadi tujuan pembelajaran [12].

Permainan SCL dapat menjadi sebuah terobosan dalam permainan edukatif bagi anak usia sekolah. Kemampuan anak dalam bersosialisasi dengan teman sebaya atau teman sepermainan menjadi meningkat. Permainan SCL dalam terapi bermain dapat meningkatkan dan memelihara perilaku hidup bersih dan sehat anak usia sekolah. Permainan SCL dapat meningkatkan keterampilan mencuci tangan anak usia sekolah sehingga anak menjadi mampu dan cekatan dalam berperilaku sehat serta terbiasa mencuci tangan dalam kehidupan sehari-harinya. Tujuan penelitian adalah menganalisis pengaruh terapi bermain SCL (*Snake, Cards, and Ladders*) terhadap keterampilan mencuci tangan siswa kelas I dan II SDN Pakusari II Kabupaten Jember.

## Metode Penelitian

Penelitian menggunakan desain penelitian eksperimental dengan rancangan pre eksperimental pendekatan one group pretest posttest. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas I dan II SDN Pakusari II Kabupaten Jember dengan jumlah siswa kelas I sebanyak 21 siswa dan kelas II sebanyak 29 siswa, total siswa berjumlah 50 siswa. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan simple random sampling yaitu cara pengambilan sampel secara acak dan didapatkan sampel siswa kelas I dan II SDN Pakusari II Kabupaten Jember berjumlah 44 siswa (18 siswa kelas I dan 26 siswa kelas II). Teknik pengumpulan data dengan lembar observasi tentang keterampilan mencuci tangan. Alat observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah check list. Keterampilan mencuci tangan responden dikatakan kurang apabila jumlah nilai pada lembar observasi mencuci tangan (check list) berjumlah 0-3, kategori

keterampilan cukup apabila jumlah nilai berjumlah 4-7, dan kategori keterampilan baik apabila jumlah nilai berjumlah 8-12 dengan nilai minimal = 0 dan nilai maksimal = 12.

Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan di SDN Pakusari II Kabupaten Jember dimulai tanggal 18-21 Desember 2013. Pengambilan data dilakukan pada siswa kelas I dan II SDN Pakusari II Kabupaten Jember berjumlah 44 siswa (18 siswa kelas I dan 26 siswa kelas II). Penelitian menggunakan uji Wilcoxon signed rank test untuk menguji perbedaan antara variabel dalam satu sampel. Hasil analisis perubahan dilihat dari nilai p pengolahan data dan pengambilan keputusan dengan membandingkan antara nilai p dengan  $\alpha$ . Hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak jika nilai p value  $< \alpha$  (0,05) dan  $H_0$  gagal ditolak jika nilai p  $> \alpha$  (0,05) dengan tingkat kepercayaan 95%.

Permainan SCL merupakan suatu permainan modifikasi yaitu permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain seperti ular tangga. Permainan ini menggunakan unsur monopoli yaitu kartu dana umum dan kesempatan berubah menjadi kartu tanya dan kartu perintah. Kartu tanya berisikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi mencuci tangan yang harus dijawab siswa dan kartu perintah berisikan perintah yang harus dilakukan oleh siswa sesuai isi kartu tersebut.

Instruksi berupa kartu tanya dan kartu perintah dapat menjadi sarana anak-anak untuk mengenal cuci tangan dan pentingnya menjaga kesehatan sejak dini sehingga dapat diterapkan dengan mudah dalam kehidupan sehari-hari. Bidak-bidak bergambar dalam permainan SCL yang harus dijelaskan atau dipraktikkan anak-anak dapat mengasah pengetahuan anak-anak tentang materi mencuci tangan dari pengertian, tujuan, waktu, penyakit yang dapat dicegah, dan cara-cara mencuci tangan. Kartu-kartu permainan dalam permainan SCL berupa kartu tanya dan kartu perintah memberi arahan pada anak-anak untuk bekerja sama dengan teman-teman sebayanya dalam menjawab pertanyaan atau mengikuti perintah yang ada dalam kartu. Peraturan permainan SCL memberi arahan pada anak untuk mempraktikkan gerakan-gerakan mencuci tangan yang ada dalam bidak-bidak permainan atau kartu tanya dan kartu perintah yang berisi pertanyaan dan perintah untuk mempraktikkan cara mencuci tangan.

Permainan ini dapat meningkatkan keterampilan anak untuk mencuci tangan.

### Hasil Penelitian

Tabel 1. Karakteristik Jenis Kelamin Siswa Kelas I dan II SDN Pakusari II Kabupaten Jember Tahun 2013

Jenis Kelamin	Jumlah (orang)	Persentase (%)
Laki-Laki	26	59,1
Perempuan	18	40,9
<b>Total</b>	<b>44</b>	<b>100</b>

Tabel 2. Karakteristik Umur Siswa Kelas I dan II SDN Pakusari II Kabupaten Jember Tahun 2013

Umur (tahun)	Jumlah (orang)	Persentase (%)	Rata-Rata
Enam	5	11,4	7,41
Tujuh	18	40,9	
Delapan	19	43,2	
Sembilan	2	4,5	
<b>Total</b>	<b>44</b>	<b>100</b>	

Tabel 3. Distribusi Keterampilan Mencuci Tangan Sebelum dan Setelah Pemberian Terapi Bermain SCL pada Siswa Kelas I dan II di SDN Pakusari II Kabupaten Jember Tahun 2013

Keterampilan Mencuci Tangan	Pretest		Posttest	
	Jumlah (orang)	Persentase (%)	Jumlah (orang)	Persentase (%)
Baik	0	0	31	70,4
Cukup	17	38,6	13	29,6
Kurang	27	61,4	0	0
<b>Total</b>	<b>44</b>	<b>100</b>	<b>44</b>	<b>100</b>

Keterampilan mencuci tangan siswa kelas I dan II sebelum diberikan terapi bermain SCL berada pada kategori kurang sebanyak 61,4% (27 orang), pada kategori cukup sebanyak 38,6% (17 orang), dan tidak ada responden yang memiliki keterampilan mencuci tangan pada kategori baik. Keterampilan mencuci tangan siswa kelas I dan II SDN Pakusari II Kabupaten Jember setelah pemberian terapi bermain SCL berada pada kategori baik sebanyak 70,4% (31 orang), pada kategori cukup sebanyak 29,6% (13 orang), dan tidak ada responden yang memiliki keterampilan mencuci tangan pada kategori kurang.

Tabel 4. menggambarkan perbedaan keterampilan mencuci tangan siswa kelas I dan

II SDN Pakusari II Kabupaten Jember sebelum dan setelah pemberian terapi bermain SCL. Perbedaan keterampilan mencuci tangan dapat diketahui dengan menggunakan uji *Wilcoxon*. Hasil uji *Wilcoxon* dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Distribusi Perbedaan Keterampilan Mencuci Tangan Sebelum (*Pretest*) dan Setelah (*Posttest*) Pemberian Terapi Bermain SCL pada Siswa Kelas I dan II di SDN Pakusari II Kabupaten Jember Tahun 2013

Kategori	Jumlah	Mean	SD	Min	Max	Z	p Value
<i>Pretest</i>	44	1.39	0.49	1	2	-	0,00
<i>Posttest</i>	44	2.7	0.46	2	3	6,037	0

Nilai rata-rata *pretest* keterampilan mencuci tangan adalah 1,39 dengan standar deviasi (SD) sebesar 0,493. Nilai minimal yang didapat responden sebelum pemberian terapi bermain SCL adalah satu (keterampilan kurang) dan nilai maksimal dua (keterampilan cukup). Nilai rata-rata *posttest* keterampilan mencuci tangan adalah 2,70 dengan standar deviasi (SD) sebesar 0,462. Nilai minimal yang didapat responden setelah pemberian terapi bermain SCL adalah dua (keterampilan cukup) dan nilai maksimal tiga (keterampilan baik). Standar deviasi adalah ukuran penyebaran data. Semakin rendah nilai standar deviasi maka nilai data mendekati mean dan semakin tinggi nilai standar deviasi maka nilai data jauh dari mean [13]. Nilai standar deviasi yang semakin rendah setelah pemberian terapi bermain SCL seperti pada tabel 4. menunjukkan nilai data mendekati nilai rata-rata.

Pengambilan keputusan uji *Wilcoxon* dapat menggunakan uji z dan berdasarkan probabilitas [13]. Nilai z tabel pada tingkat kepercayaan 95% dan uji dua sisi (standar perhitungan di SPSS) adalah  $\pm 1,96$  [14]. Nilai z hitung pada tabel 5.3 adalah -6,037. Hal ini menunjukkan bahwa z hitung terletak di daerah  $H_0$  ditolak yaitu  $z < z_{tabel} (-1,96)$  maka pengambilan keputusan adalah menolak  $H_0$  atau ada pengaruh terapi bermain SCL (*Snake, Cards, and Ladders*) terhadap keterampilan mencuci tangan siswa kelas I dan II SDN Pakusari II Kabupaten Jember.

Perbedaan nilai *mean* sebelum dan setelah pemberian terapi bermain SCL pada tabel 4. menandakan adanya pengaruh terapi bermain SCL (*Snake, Cards, and Ladders*) terhadap keterampilan mencuci tangan siswa kelas I dan II SDN Pakusari II Kabupaten

Jember. Hasil penelitian melalui nilai uji beda *Wilcoxon signed rank test* didapatkan *p value* sebesar 0,000. Pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat derajat kemaknaan ( $\alpha=0,05$ ) yaitu jika nilai *p value* <  $\alpha$  (0,05) maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Nilai *p value* penelitian ini menunjukkan nilai *p value* <  $\alpha$  (0,05) yang berarti memiliki nilai sangat bermakna sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh terapi bermain SCL (*Snake, Cards, and Ladders*) terhadap keterampilan mencuci tangan siswa kelas I dan II SDN Pakusari II Kabupaten Jember.

## Pembahasan

Usia 6-12 tahun disebut usia sekolah atau masa sekolah. Periode ini dimulai dengan masuknya anak ke lingkungan sekolah yang memiliki dampak signifikan dalam perkembangan dan hubungan anak dengan orang lain [9]. Anak usia sekolah yang termasuk dalam kelas rendah seperti kelas I dan II merupakan fase penyesuaian dalam lingkungan sekolah yang baru dan mulai lepas dari pengawasan orang tua. Kontak dengan berbagai penyebab penyakit akan menjadi lebih besar pada kelas rendah karena ketidaktahuan dan ketidaktahuan anak tentang kesehatan [15].

Masa anak-anak sekolah adalah periode perkembangan psikoseksual yang dideskripsikan oleh Freud sebagai periode laten. Masa perkembangan ini terlihat ketika anak-anak membina hubungan dengan teman sebaya sesama jenis. Anak usia sekolah ingin sekali mengembangkan keterampilan dan berpartisipasi dalam pekerjaan yang berarti dan berguna secara sosial. Menurut Erikson seorang anak perlu memiliki keterampilan tertentu karena dengan menguasai suatu keterampilan akan menimbulkan rasa percaya diri pada anak untuk menyiapkan diri memasuki masa dewasa [16].

Pelayanan kesehatan dibutuhkan oleh anak-anak usia sekolah khususnya kelas rendah untuk mencegah penyakit menular dan meningkatkan kesehatan anak sesuai masa tumbuh kembangnya. Perawat sekolah dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan anak sekolah untuk melakukan tindakan hidup sehat dalam rangka membentuk perilaku hidup sehat [15]. Hal ini sesuai dengan pernyataan Green [17] menyatakan kesehatan seseorang ditentukan tiga faktor yaitu faktor predisposisi, faktor pendukung, dan faktor penguat. Peran perawat sekolah termasuk faktor penguat yang berupa sikap dan perilaku petugas pelayanan

kesehatan untuk mendorong terjadinya perilaku individu atau masyarakat.

Stimulasi tumbuh kembang anak dapat dilakukan dengan cara memberikan permainan atau bermain [18]. Bermain merupakan aktivitas anak untuk melakukan atau mempraktikkan keterampilan dan menjadi kreatif. Kebutuhan stimulasi ini akan membantu proses pembelajaran dan pencapaian tumbuh kembang secara optimal. Media yang dapat dipilih dan mudah diterapkan kepada anak usia sekolah sesuai karakteristik tumbuh kembangnya adalah permainan SCL (*Snake, Cards, and Ladders*).

Peningkatan keterampilan mencuci tangan terlihat setelah pemberian terapi bermain SCL. Hal ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang berpengaruh dibagi menjadi dua yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik.

### Faktor Intrinsik

Faktor intrinsik adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu dan bersifat fisiologis atau psikologis. Faktor intrinsik yaitu pengetahuan, motivasi, dan umur [19].

### Pengetahuan

Faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan adalah pengetahuan. Pengetahuan adalah apa yang diketahui individu tentang objek tertentu dan disimpan di dalam ingatan. Hal ini sesuai dengan teori dari Notoatmodjo [2] bahwa semakin banyak pengalaman belajar seseorang dari proses tahu, individu tersebut akan semakin terampil dan menjadi terbiasa. Individu yang ditunjang tingkat pengetahuan dan pendidikan lebih tinggi akan lebih mudah dalam mengembangkan tingkat keterampilannya. Hasil penelitian yang mendukung adalah penelitian dari Syahrani, Santoso, dan Sayono [20] yang membuktikan bahwa keterampilan dapat berubah dengan memberikan pendidikan kesehatan yaitu kelompok yang diberikan intervensi pendidikan kesehatan mengalami peningkatan keterampilan secara bermakna dibandingkan kelompok kontrol.

### Motivasi

Motivasi akan mendorong seseorang bisa melakukan suatu tindakan sesuai dengan prosedur yang sudah ditetapkan [2]. Motivasi didukung oleh pengetahuan tentang tindakan yang diperkuat dengan pengalaman melakukan tindakan. Motivasi mencuci tangan adalah perasaan jijik, rasa takut, perasaan nyaman, pemeliharaan, keadaan, budaya, dan promosi [21]. Hasil penelitian Danquah, Curtis, dan

Aunger [22] menyebutkan sebagian besar orang mempraktikkan cuci tangan karena perasaan jijik dan budaya dari norma lokal. Motivasi perasaan jijik dan mengikuti budaya ini membuat individu termotivasi untuk mencuci tangan.

#### **Umur**

Umur dapat mempengaruhi keterampilan seseorang. Semakin bertambah usia seseorang akan membawa perubahan pada aspek fisik dan mentalnya dan bertambah pula keterampilannya [2]. Teori yang mendukung adalah teori dari Alford *et al.* [10] yang menyatakan bahwa umur berpengaruh terhadap tingkat keterampilan yang dimiliki. Hasil penelitian Sulastyawati, Nataliswati, dan Hidayah [23] menyatakan semakin bertambah usia seseorang akan membawa perubahan pada aspek fisik dan mentalnya (psikologis) dan mempengaruhi keterampilan yang dimilikinya.

#### **Faktor Ekstrinsik**

Faktor ekstrinsik adalah faktor yang berasal dari luar individu [19]. Faktor ekstrinsik yaitu sarana, keluarga, dan penggunaan media pembelajaran.

#### **Sarana**

Sarana adalah seluruh fasilitas dan peralatan yang memadai yang digunakan dalam suatu kegiatan. Faktor sarana akan mendukung keterampilan seseorang dalam melakukan suatu tindakan [2]. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil penelitian Gagarin, Pallu, dan Baharuddin [24] yang membuktikan penggunaan sarana dan prasarana sekolah berpengaruh terhadap kinerja guru yang menentukan kemampuan belajar siswa.

#### **Keluarga**

Bronfenbreneur [25] menyatakan lingkungan keluarga berpengaruh terhadap perkembangan anak dan keterampilan yang dimiliki anak nantinya. Hasil penelitian oleh Baydar *et al.* [10] menemukan bahwa faktor lingkungan keluarga mempengaruhi kualitas fisik dan emosional lingkungan rumah yang berpengaruh terhadap tingkat perkembangan masa anak-anak (fungsi kognitif, perilaku, keterampilan) dan latar belakang pendidikan anak.

#### **Penggunaan Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran adalah satu faktor dalam proses belajar mengajar yang dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa serta membangkitkan motivasi dan rangsangan untuk belajar. Siswa-siswi dapat dengan mudah menangkap dan memahami materi pelajaran ketika pembelajaran yang diselenggarakan membuat siswa merasa

senang [12]. SCL adalah permainan inovasi dan modifikasi dari permainan ular tangga dan monopoli yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah. Permainan ini dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran.

Hendriyantini [26] menyatakan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berfikir, berbahasa serta berinteraksi dengan orang lain. Hasil penelitian yang mendukung adalah penelitian Sain, Ismanto, dan Babakal [27] yang menyebutkan alat permainan edukatif berpengaruh terhadap perkembangan stimulasi anak. Penggunaan media pembelajaran seperti permainan SCL dapat membangkitkan motivasi siswa untuk belajar. Hal ini dibuktikan dengan teori menurut LIPI [28] yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan menjadi faktor yang mempengaruhi keterampilan yang dimiliki oleh seseorang. Sesuai teori menurut Turner dan Helms [29] mengungkapkan kegiatan bermain memberi kesempatan pada anak untuk bergaul dengan teman sebayanya dan belajar mengenal berbagai aturan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.

Hasil penelitian Yogaswara, Fattah, dan Sa'ud [30] menyatakan keterampilan seseorang berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang dilakukan. Bidak-bidak bergambar dalam permainan SCL yang harus dijelaskan atau dipraktikkan anak-anak dapat mengasah pengetahuan anak-anak tentang materi mencuci tangan dari pengertian, tujuan, waktu, penyakit yang dapat dicegah, dan cara-cara mencuci tangan [31]. Penelitian dari Susanti, Siswati, dan Widodo [32] menyebutkan bahwa permainan dapat melatih anak mengembangkan keterampilan sosialnya yaitu bekerja sama dengan teman sepermainannya. Anak dapat berinteraksi secara langsung dengan teman sebayanya dan meningkatkan sosialisasi anak. Peraturan permainan SCL memberi arahan pada anak untuk mempraktikkan gerakan-gerakan mencuci tangan yang ada dalam bidak-bidak permainan atau kartu tanya dan kartu perintah yang berisi pertanyaan dan perintah untuk mempraktikkan cara mencuci tangan. Permainan SCL dapat meningkatkan keterampilan anak untuk mencuci tangan.

## Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan terdapat pengaruh terapi bermain SCL (*Snake, Cards, and Ladders*) terhadap keterampilan mencuci tangan siswa kelas I dan II SDN Pakusari II Kabupaten Jember yang dibuktikan dengan hasil uji *Wilcoxon signed rank test* dengan  $p \text{ value } (0,000) < \alpha (0,05)$  yang berarti memiliki nilai sangat bermakna.

Saran yang dapat diberikan bagi peneliti adalah penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk lebih menyempurnakan pembahasan dan penggunaan perlakuan atau metode lain untuk meningkatkan keterampilan mencuci tangan siswa sekolah dasar. Penelitian lanjutan dapat berupa penelitian yang bertujuan mengetahui efektivitas terapi bermain terhadap keterampilan mencuci tangan siswa sekolah dasar dengan sampel yang lebih besar, jenis dan rancangan penelitian yang berbeda, serta penggunaan kelompok kontrol.

Anak usia sekolah dapat mengembangkan permainannya sendiri sebagai media pembelajaran di rumah ataupun sekolah. Permainan SCL dapat dimainkan anak-anak saat istirahat di sekolah atau ketika bermain di rumah. Orang tua dapat menjadi panutan atau *role model* anak untuk hidup sehat dengan praktik mencuci tangan sebagai strategi habituasi penerapan perilaku hidup bersih dan sehat bagi anak-anak di rumah. Permainan SCL dapat dimasukkan dalam kurikulum pembelajaran atau dimainkan anak saat istirahat sekolah berlangsung dan pihak sekolah dapat menyediakan fasilitas mencuci tangan di sekolah seperti sabun, lap, kertas *tissue*, atau *hand sanitizer*.

## Daftar Pustaka

- [1] Departemen Kesehatan RI. Sistem Kesehatan Nasional. Jakarta: Depkes RI; 2009.
- [2] Notoatmodjo, S. Pendidikan dan Perilaku Kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta; 2005.
- [3] Johnson, Ruth dan Wendy, Tailor. Buku Ajar Praktik Kebidanan. Jakarta: EGC; 2005.
- [4] Berman, et al. Ilmu Kesehatan Anak Nelson. Volume 1. Jakarta: EGC; 2000.
- [5] Departemen Kesehatan RI. Hari Cuci Tangan Pakai Sabun Sedunia (HCTPS) yang Pertama 15 Oktober 2008: Panduan Perencanaan Pelaksanaan bagi Pemangku Kepentingan Cuci Tangan Pakai Sabun. Jakarta: Depkes RI Direktorat Jenderal Pengendalian Penyakit dan Penyehatan Lingkungan melalui Kemitraan Pemerintah-Swasta untuk Cuci Tangan Pakai Sabun (KPS-CTPS); 2008.
- [6] Unicef. Air Bersih, Sanitasi, dan Kebersihan. Jurnal Ringkasan Kajian Unicef Indonesia. Oktober 2012. Halaman 2-6.
- [7] Departemen Kesehatan RI. Strategi Nasional Sanitasi Total Berbasis Masyarakat. Jakarta: Depkes RI; 2008.
- [8] Dinas Kesehatan Kabupaten Jember. Laporan P2M Bulanan Diare. Jember: Dinkes Jember; 2013.
- [9] Wong, et al. Buku Ajar Keperawatan Pediatrik. Volume 1. Jakarta: EGC; 2009.
- [10] Bastable, Susan B. Perawat sebagai Pendidik: Prinsip-Prinsip Pengajaran dan Pembelajaran. Jakarta: EGC; 2002.
- [11] Zellawati, Alice. Terapi Bermain untuk Mengatasi Permasalahan pada Anak. Majalah Ilmiah INFORMATIKA. Vol. 2 No. 3, September 2011. Halaman 164-175.
- [12] Fitriani, Asih. Penggunaan Media Berbasis Permainan Monopoli dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Materi Usaha dan Energi di SMP Negeri 12 Kabupaten Tebo. Artikel. Jambi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi; 2013.
- [13] Santoso, Singgih. Panduan Lengkap Menguasai Statistik dengan SPSS 17. Jakarta: Elex Media Komputindo; 2009.
- [14] Santoso, Singgih. Menggunakan SPSS untuk Statistik Non Parametrik. Jakarta: Elex Media Komputindo; 2006.
- [15] Efendi, Ferry dan Makhfudli. Keperawatan Kesehatan Komunitas Teori dan Praktik dalam Keperawatan. Jakarta: Salemba Medika; 2009.
- [16] Hayati, Nur. Peran Orang Tua dalam Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: FIP UNY; 2009.
- [17] Maulana, Heri D.J. Promosi Kesehatan. Jakarta: EGC; 2009.
- [18] Hidayat, Aziz Alimul. Ilmu Keperawatan Anak I. Jakarta: Salemba Medika; 2008.
- [19] Asmadi. Konsep Dasar Keperawatan. Jakarta: EGC; 2008.
- [20] Syahrani, Arlina Elvira; Santoso, Eko Jemi; dan Sayono. Pengaruh Pendidikan Kesehatan tentang Penatalaksanaan ISPA terhadap Pengetahuan dan Keterampilan Ibu Merawat Balita ISPA di Rumah. Jurnal STIKES Telogorejo Semarang. 2010. Halaman 1-7.

- [21] Curtis, Valeria A.; Danquah, Lisa O.; dan Aunger, Robert V. Planned, Motivated, and Habitual Hygiene Behaviour: An Eleven Country Review. Health Education Researcher. Oxford Journals 2009.
- [22] Danquah, Lisa; Curtis, Valerie; dan Aunger, Robert. What Do We Know About Hand Washing Practices?. London: LSHTM/Hygiene Centre For Unilever Plc; 2007.
- [23] Sulastyawati; Nataliswati, Tri; dan Hidayah, Nurul. Pengaruh Pelatihan Promosi Kesehatan tentang DHF terhadap Peningkatan Keterampilan Penyuluhan Kader Kesehatan. Jurnal Program Studi Keperawatan Lawang Poltekkes Kemenkes Malang 2009.
- [24] Gagarin, Muhammad Yuri; Pallu, Saleh; dan Baharuddin. Pengaruh Sarana dan Prasarana Sekolah terhadap Kinerja guru di Kabupaten Alor Nusa Tenggara Timur. Jurnal Universitas Hasanuddin Makassar 2011.
- [25] Sunarti, Euis dan Purwani, Rulli. Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini. Jakarta: Elex Media Komputindo; 2005.
- [26] Dewi, A.L; Arrofi, S; dan Setya N, E.A. Peningkatan Pengetahuan Gizi Anak Usia Sekolah Melalui Pengoptimalan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (Penjaskes) Menggunakan Media Ular Tangga. Artikel. Bogor: IPB; 2011.
- [27] Sain, S.N.H.; Ismanto, A.Y.; dan Babakal, Abram. Pengaruh Alat Permainan Edukatif terhadap Aspek Perkembangan pada Anak Pra Sekolah di Wilayah Puskesmas Ondong Kabupaten Kepulauan Siau Tagulandang Biaro. Jurnal E-Ners (Ens). Volume 1, Nomor 1, Maret 2013, Halaman 16-20.
- [28] LIPI (Indonesian Institute of Science). Pengembangan Sumber Daya Manusia: di antara Peluang dan Tantangan. Jakarta: LIPI Press; 2008.
- [29] Tedjasaputra, Mayke S. Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini. Jakarta: Grasindo; 2009.
- [30] Yogaswara, Atep; Fattah, Nanang; dan Sa'ud, Udin Saefudin. Kontribusi Manajerial Kepala Sekolah dan Sistem Informasi Kepegawaian terhadap Kinerja Mengajar Guru. Jurnal Penelitian Pendidikan. Vol. 11 No.2. Oktober 2010. Halaman 62-76.
- [31] Suprpto, Tommy. Pengantar Teori dan Manajemen Komunikasi. Yogyakarta: MedPress; 2009.
- [32] Susanti, Fitria; Siswati; dan Widodo, Prasetyo Budi. Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kompetensi Interpersonal dengan Teman Sebaya pada Siswa SD. Jurnal Psikologi Undip. Vol. 8, No.2, Oktober 2010. Halaman 145-155.