Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat
https://journal-center.litpam.com/index.php/linov

Desember 2024 Vol. 9, No. 4
e-ISSN: 2541-626X
pp. 955-966

Inovasi *Playbook* dalam Peningkatan Pengetahuan mengenai Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada Siswa SDN Sumbersih 01 Kabupaten Blitar

***[1a]Farah Paramita, [b]Windi Chusniah Rachmawati, [c]Indana Tri Rahmawati, [2]Septa Katmawanti, [d]Dea Aflah Samah, [e]Oktavia Sri Wahyuni, [f]Sila Kriscahyanti, [g]Amelia Salsabila Fitriani, [h]Reza Pahlevi**
Public Health Department, Faculty of Science, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia
Medical Science Study Program, Universitas Brawijaya, Malang, Indonesia

*Corresponding Author e-mail: farah.paramita.fik@um.ac.id

Received: Oktober 2024; Revised: November 2024; Published: Desember 2024

Abstrak: Derajat kesehatan masyarakat merupakan aspek penting dalam mencapai tujuan pembangunan nasional dalam bidang kesehatan. Salah satu upaya yang telah dilakukan pemerintah dalam membangun derajat kesehatan masyarakat ialah melalui program PHBS. Data Riset Kesehatan Dasar menunjukkan bahwa proporsi rumah tangga yang menerapkan PHBS di Indonesia mengalami peningkatan dalam selama sepuluh tahun terakhir. Meski terjadi peningkatan, angka tersebut berselisih cukup jauh dari target yang ditetapkan oleh Kementerian Kesehatan yaitu 71%. Dari 22 kecamatan yang ada di Kabupaten Blitar, Kecamatan Panggungrejo memperoleh persentase akses sanitasi layak yang terendah yaitu 56,49% kepala keluarga yang memiliki akses fasilitas sanitasi yang layak. Selain itu, dari 18.997 keluarga di Kecamatan Panggungrejo, sebanyak 7.624 keluarga belum menerapkan CTPS. Rendahnya penerapan PHBS di Kecamatan Panggungrejo juga mencakup sekolah-sekolah di dalamnya. Hingga saat ini, pendidikan kesehatan belum secara masif diberikan dan ketersediaan fasilitas sanitasi belum memadai dari segi jumlah seperti yang dialami oleh SDN Sumbersih 01. Oleh karena itu, perlu adanya edukasi terkait PHBS di sekolah melalui kegiatan edukasi PHBS pada siswa dengan menggunakan media interaktif *playbook* PHBS. Kegiatan dilakukan dengan tahapan perencanaan, persiapan, pelaksanaan, serta evaluasi kegiatan. Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon* dari data *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai signifikansi sejumlah 0,03 dengan nilai *positive ranks* sejumlah 17 dari 31 data dan nilai *negative ranks* sejumlah 9 dari 31 dar. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut < 0,05 dimana menunjukkan adanya perbedaan antar variabel, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *playbook* PHBS terhadap peningkatan pengetahuan siswa di SDN Sumbersih 01.

Kata Kunci: PHBS; permainan edukatif; playbook

Innovation Playbook in Enhancing Knowledge of Clean and Healthy Living Behavior among Students at SDN Sumbersih 01, Blitar Regency

***Abstract**: The level of public health is a crucial aspect in achieving national development goals in the health sector. One of the efforts made by the government to improve public health is through the PHBS program (Kurnianingsih et al., 2023). Basic Health Research data shows that the proportion of households implementing PHBS in Indonesia has increased over the past ten years. Despite this increase, the figure is still significantly below the target set by the Ministry of Health, which is 71% (Ministry of Health RI, 2021). Among the 22 sub-districts in Blitar Regency, Panggungrejo Sub-district has the lowest percentage of households with access to adequate sanitation, with only 56.49% of households having access to proper sanitation facilities. Furthermore, out of 18,997 families in Panggungrejo Sub-district, 7,624 families have not yet practiced proper handwashing with soap (CTPS). The low implementation of PHBS in Panggungrejo Sub-district also extends to the schools within the area. To date, health education has not been widely provided, and the availability of sanitation facilities is still inadequate in terms of quantity, as experienced by SDN Sumbersih 01. Therefore, it is necessary to provide PHBS education in schools through PHBS education activities for students using an interactive PHBS playbook. The activities were carried out through planning, preparation, implementation, and evaluation stages. Based on the Wilcoxon test results from pretest and posttest data, a significance value of 0.03 was obtained, with 17 positive ranks out of 31 data points and 9 negative ranks out of 31 data points. The obtained significance value of <0.05 indicates a difference between*

the variables, leading to the conclusion that the use of the PHBS playbook has a significant impact on increasing students' knowledge at SDN Sumbersih 01.

***Keywords**: PHBS; Educational Games; Playbook*

***How to** Cite:* Paramita, F., Rachmawati, W. C., Rahmawati, I. T., Katmawanti, S., Samah, D. A., Wahyuni, O. S., … Pahlevi, R. (2024). Inovasi Playbook dalam Peningkatan Pengetahuan mengenai Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada Siswa SDN Sumbersih 01 Kabupaten Blitar. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *9*(4), 955–966. https://doi.org/10.36312/linov.v9i4.2227

https://doi.org/10.36312/linov.v9i4.2227

Copyright© 2024, Paramita et al
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.

PENDAHULUAN

Derajat kesehatan masyarakat merupakan aspek penting dalam mencapai tujuan pembangunan nasional dalam bidang kesehatan. Pembangunan kesehatan ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran, kemauan, serta kemampuan masyarakat dalam berperilaku hidup sehat sehingga dapat meningkatkan derajat kesehatan masyarakat yang setinggi-tingginya (Salim et al., 2022). Pembangunan kesehatan ini juga tercantum dalam tujuan pembangunan berkelanjutan atau SDGs (*Sustainable Development Goals*). Salah satu upaya yang telah dilakukan pemerintah dalam membangun derajat kesehatan masyarakat ialah melalui program PHBS (Perilaku Hidup Bersih dan Sehat) dalam kegiatan Gerakan Masyarakat (GERMAS) (Kurnianingsih et al., 2023). Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) merupakan sekumpulan perilaku yang dipraktikkan atas dasar kesadaran sebagai hasil pembelajaran, yang menjadikan seseorang, keluarga, kelompok atau masyarakat mampu menyehatkan dirinya sendiri dan berperan aktif dalam mewujudkan kesehatan masyarakat (Kementerian Kesehatan RI, 2011). Dalam penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) terdapat indikator-indikator perilaku yang harus dilakukan. Beberapa indikator tersebut diantaranya ialah indikator penggunaan jamban sehat serta penerapan Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) (Agusri et al., 2024).

Sesuai dengan tujuannya, indikator-indikator perilaku dalam PHBS ini penting dilakukan untuk dapat membantu meningkatkan kualitas kesehatan masyarakat. Apabila perilaku hidup bersih dan sehat ini diabaikan maka dapat beresiko menimbulkan berbagai masalah kesehatan. Masalah kesehatan yang mungkin timbul beberapa diantaranya ialah penyakit cacingan yang tergolong dalam penyakit *Neglected Tropical Disease* (NTD) (Lalangpuling, 2020). Selain itu, masalah kesehatan yang dapat timbul dari pengabaian PHBS adalah kejadian diare (Indriati & Warsini, 2022). Penyakit cacingan dan diare ini dapat timbul akibat adanya infeksi makanan yang tidak bersih maupun kondisi hygiene personal yang buruk. Indikator PHBS yang berkaitan erat dengan timbulnya penyakit ini adalah indikator Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) (Ruhardi & Yuliansar, 2021). Usia yang rentan terhadap penyakit ini ialah usia balita hingga anak-anak dimana pada usia ini perilaku dan kebiasaan mencuci tangan pakai sabun masih memerlukan bimbingan dari orang sekitar namun sering diabaikan (Fitri, 2019).

Berdasarkan Data Riset Kesehatan Dasar tahun 2007, 2013, dan 2018 menunjukkan bahwa proporsi rumah tangga yang menerapkan PHBS di Indonesia mengalami peningkatan dalam selama sepuluh tahun terakhir, dari 11,2% pada tahun 2007, menjadi 23,6% pada tahun 2013, dan kemudian mencapai 39,1% pada tahun 2018. Meski terjadi peningkatan, angka tersebut berselisih cukup jauh dari target yang ditetapkan oleh Kementerian Kesehatan yaitu 71% (Kementerian Kesehatan RI,

2021). Berdasarkan data Profil Kesehatan Provinsi Jawa Timur tahun 2022, capaian keluarga yang melakukan CTPS di Jawa Timur masih tergolong rendah, hanya mencapai 42,84%, sementara keluarga dengan akses jamban sehat mencapai 89,88%. Kabupaten Blitar merupakan salah satu dari 38 Kabupaten/Kota yang ada di Jawa Timur, memiliki luas wilayah 158.879 Hektar dan terbagi menjadi 22 kecamatan, 29 kelurahan dan 220 desa. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah penduduk Kabupaten Blitar pada 31 Desember 2022 mencapai 1.239.565 jiwa. Dari banyaknya penduduk di wilayah tersebut, nyatanya hanya 64,41% keluarga yang melakukan Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS), sedangkan keluarga yang dapat mengakses jamban sehat mencapai 87,84% pada tahun 2022 (Dinas Kesehatan Kabupaten Blitar, 2023). Dari 22 kecamatan yang ada di Kabupaten Blitar, Kecamatan Panggungrejo memperoleh persentase akses sanitasi layak yang terendah yaitu 56,49% kepala keluarga yang memiliki akses fasilitas sanitasi yang layak. Selain itu, dari 18.997 keluarga di Kecamatan Panggungrejo, sebanyak 7.624 keluarga belum menerapkan CTPS.

Salah satu faktor pemungkin rendahnya pelaksanaan PHBS di lingkungan keluarga adalah ketidakpedulian terhadap peraturan PHBS (Ulfah, 2015). Rendahnya penerapan PHBS di lingkungan keluarga juga dapat berpengaruh terhadap penerapan PHBS oleh siswa di sekolah. Pasalnya, anak akan membawa kebiasaan yang ditanamkan di rumah ke lingkungan sekitar mereka. Beberapa indikator PHBS yang dapat diterapkan di lingkungan sekolah antara lain, mencuci tangan pakai sabun, menggunakan jamban sehat, mengonsumsi makanan sehat dan bergizi, tidak merokok, serta berolahraga secara teratur (Kurnianingsih et al., 2023). Anak-anak hampir sepanjang hari beraktivitas di sekolah, sehingga bukan hanya sebagai tempat belajar dan bersosialisasi, sekolah juga berisiko menjadi tempat penularan penyakit (Putri et al., 2023). Oleh karena itu, pemberian informasi terkait PHBS perlu diberikan sejak dini kepada anak-anak sehingga mereka dapat membentuk kebiasaan yang sehat sejak usia sekolah, yang akan berdampak pada peningkatan kualitas belajar dan mencegah penularan penyakit (Bukit et al., 2022).

Rendahnya penerapan PHBS di Kecamatan Panggungrejo juga mencakup sekolah-sekolah di dalamnya. Salah satu sekolah yang termasuk dalam Kecamatan Panggungrejo adalah SDN Sumbersih 01. Sekolah ini berlokasi di Desa Sumbersih RT 02/RW 02, Kecamatan Panggungrejo, yang berjarak 29 km dari pusat Kabupaten Blitar. Hingga saat ini, pendidikan kesehatan belum secara masif diberikan dan ketersediaan fasilitas sanitasi belum memadai dari segi jumlah. Seperti yang dialami oleh SDN Sumbersih 01, ketersediaan sarana cuci tangan maupun sanitasi yang masih belum memadai. Selain fasilitas, penerapan PHBS juga perlu didukung dengan pendidikan kesehatan untuk memberikan pengetahuan kepada siswa. Berdasarkan analisis sebelumnya, dapat diidentifikasi bahwa terdapat masalah terkait rendahnya PHBS yang disebabkan oleh kurangnya sarana yang memadai dan pendidikan kesehatan yang belum merata (Katmawanti et al., 2020).

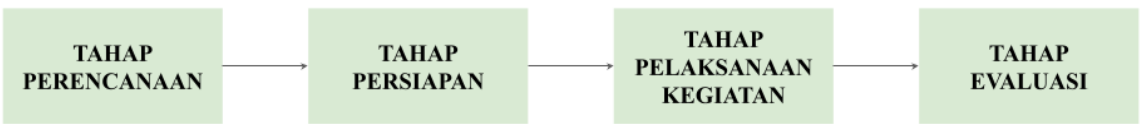
Oleh karena itu, perlu adanya edukasi terkait PHBS di sekolah untuk mendorong pembiasaan mencuci tangan pakai sabun, penggunaan jamban sehat, mengonsumsi makanan sehat dan bergizi seimbang, berolahraga secara teratur, dan tidak merokok. Dalam pelaksanaannya, kegiatan edukasi perlu menggunakan media *playbook* berisi penjelasan bergambar dan permainan yang memudahkan siswa untuk memahami materi dengan baik. Edukasi melalui media bergambar dan permainan lebih efektif untuk meningkatkan daya tarik siswa, sehingga berpengaruh pada tingkat pengetahuan mereka (Azizzah et al., 2024). Pernyataan ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Hadi dan Hermawan (2024) yang menyatakan bahwa

media interaktif yang melibatkan siswa mampu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa secara signifikan. Media *playbook* memuat materi serta permainan dengan edukasi yang dikemas dengan menarik merupakan salah satu media interaktif yang mengajak siswa untuk ikut serta berkontribusi aktif dalam pembelajaran. Kontribusi siswa yang aktif inilah yang dapat membantu proses pemahaman materi oleh siswa (Rachmayani, 2023). Sehingga media *playbook* ini merupakan pilihan tepat dalam membantu siswa mampu memahami materi yang disampaikan.

Media *playbook* yang disusun akan memberikan edukasi mengenai Perilaku Hidup Bersih dan Sehat melalui permainan sederhana seperti balap karung, permainan mengelompokkan, permainan menemukan kata, dan *memory game* dapat menjadi media edukasi yang menyenangkan sehingga pembelajaran yang disampaikan dapat diterima dengan mudah. Melalui media interaktif ini, anak akan diajak untuk mengenal kebiasaan hidup sehat sehari-hari seperti, mencuci tangan pakai sabun dan air bersih, mengonsumsi sayur dan buah, menggunakan jamban sehat, dan aktif berolahraga setiap hari. Penyampaian materi menggunakan media playbook PHBS diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih mudah dalam membiasakan perilaku hidup bersih dan sehat. Anak usia sekolah perlu memahami bahwa perilaku hidup bersih dan sehat penting untuk dilakukan sehingga dapat dibiasakan sebagai bentuk pencegahan terhadap penyakit dan meningkatkan kualitas hidup.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian sebagai solusi terkait permasalahan mengenai PHBS di SDN Sumbersih 01 dilaksanakan pada bulan Agustus dan September 2024. Sasaran dalam kegiatan ini berjumlah 68 siswa yang mencakup seluruh siswa kelas 1 hingga 6 SDN Sumbersih 01. Dari seluruh jumlah siswa tersebut akan dikumpulkan data *pretest posttest* dari siswa kelas 4,5, dan 6 yang kemudian diolah untuk mengetahui pengaruh dari kegiatan edukasi melalui media *playbook*. Kegiatan dari pengabdian ini adalah penyuluhan mengenai PHBS yang dikemas dalam bentuk kegiatan bermain sambil belajar. Kegiatan penyuluhan ini dilengkapi dengan media *playbook* serta media permainan yang memuat materi terkait PHBS. Sehingga dalam melaksanakan kegiatan bermain ini siswa juga dapat memperoleh pengetahuan mengenai PHBS dan harapannya dapat membentuk perilaku hidup bersih dan sehat pada siswa. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan melalui beberapa tahapan diantaranya ialah tahap perencanaan, tahap persiapan, tahap pelaksanaan, serta tahap evaluasi kegiatan (Gambar 1).



Gambar 1. Alur Rangkaian Kegiatan Pengabdian

Pada tahap pertama yaitu perencanaan kegiatan dilakukan studi pustaka dan studi pendahuluan yang juga mencakup kegiatan koordinasi dengan mitra pengabdian. Dalam kegiatan koordinasi ini juga dilakukan diskusi terkait perencanaan kegiatan agar sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi oleh mitra. Kegiatan koordinasi ini dapat direpresentasikan sebagai bentuk kerjasama antara mitra dengan Departemen Ilmu Kesehatan Masyarakat. Selanjutnya hasil dari studi

pustaka maupun studi pendahuluan serta koordinasi dengan mitra kemudian disusun dalam proposal kegiatan pengabdian.

Tahapan kedua ialah tahap persiapan kegiatan pengabdian. Pada tahap ini dilaksanakan survey lokasi mitra untuk mengetahui kondisi lokasi serta kebutuhan sarana prasarana guna menunjang kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan. Selain itu juga dilakukan perizinan terkait penggunaan fasilitas yang tersedia di lokasi mitra untuk menunjang pelaksanaan kegiatan pengabdian. Dalam tahap ini juga dilakukan persiapan mengenai media penyuluhan yang dibutuhkan yaitu penyusunan media *playbook* serta pembuatan atribut permainan. Pembuatan *playbook* PHBS ini dilakukan dengan menerapkan metode PPE (*Planning, Production,* dan *Evaluation*) (Putri Milenia & Herdhianta, 2022). Tahap *planning* media dilakukan dengan merencanakan terkait isi materi serta jenis game yang akan disusun dalam media *playbook*. Pada tahap *production* dilakukan penyusunan materi serta game yang sudah di modifikasi dengan memberikan edukasi mengenai PHBS serta membuat desain dari media *playbook* tersebut. Dan tahap terakhir yaitu *evaluation* dilakukan untuk menguji kelayakan media *playbook* PHBS oleh ahli sebelum digunakan untuk mengedukasi sasaran.

Tahapan ketiga ialah pelaksanaan kegiatan pengabdian yang merupakan kegiatan inti dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini. Kegiatan yang dilaksanakan berupa kegiatan penyuluhan yang dikemas dalam bentuk permainan. Akan tetapi permainan ini memuat materi terkait Perilaku Hidup Bersih dan Sehat, sehingga peserta kegiatan yaitu siswa dapat bermain serta belajar terkait perilaku hidup bersih dan sehat. Pada akhir kegiatan bermain dilakukan refleksi singkat yang bertujuan untuk memberi pemahaman yang benar kepada siswa. Dalam pelaksanaan kegiatan ini juga dilakukan pengambilan data pengetahuan siswa melalui *pretest* dan *posttest*. Hasil dari data pengetahuan yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui apakah terdapat perubahan pengetahuan siswa sebelum dan setelah pemberian edukasi menggunakan *playbook* PHBS. Analisis data dilakukan menggunakan *software* SPSS yang meliputi analisis univariat untuk menggambarkan tingkat pengetahuan siswa, serta analisis bivariat untuk mengetahui perubahan atau beda dari skor pengetahuan dalam *pretest* dan *posttest*. Uji beda yang dilakukan menggunakan uji *Wilcoxon* (Fitriyah & Rahmawati, 2021).

Dan tahap terakhir dari rangkaian kegiatan pengabdian ini ialah tahap evaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi kegiatan dari tahap perencanaan hingga akhir kegiatan pengabdian. Hal ini bertujuan untuk menjadi bahan evaluasi dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat yang lain selanjutnya.

HASIL DAN DISKUSI

Kondisi rendahnya tingkat Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) terutama indikator PHBS mengenai Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) dan akses sanitasi layak atau jamban sehat di wilayah Kecamatan Panggungrejo Kabupaten Blitar, dipilih salah satu sekolah dasar yaitu SDN Sumbersih 01 sebagai sasaran dalam penyuluhan mengenai PHBS. Dalam kegiatan studi pendahuluan dapat diketahui bahwa ketersediaan sarana cuci tangan maupun sanitasi di SDN Sumbersih 01 masih belum memadai yang tentunya kondisi ini mempengaruhi dari perilaku dan kebiasaan siswa di SDN Sumbersih 01. Oleh karena itu dilaksanakan edukasi mengenai pentingnya PHBS bagi siswa di SDN Sumbersih 01. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap persiapan, tahap pelaksanaan, serta tahap evaluasi.

Gambar 2. Koordinasi dengan Mitra

Dalam tahap perencanaan dilakukan studi pendahuluan serta koordinasi dengan mitra yaitu SDN Sumbersih 01 (Gambar 2). Koordinasi ini dilakukan untuk berdiskusi sebagai proses analisis permasalahan yang dialami oleh mitra. Setelah menemukan permasalahan kemudian dilakukan diskusi lanjutan untuk menentukan solusi yang sesuai dengan permasalahan mitra. Berdasarkan hasil koordinasi ini diperoleh bahwa solusi yang dibutuhkan ialah edukasi mengenai Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) kepada siswa di SDN Sumbersih 01. Kegiatan edukasi ini dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang dimuat dalam media *playbook*. Media *playbook* ini termuat materi mengenai PHBS disertai dengan permainan-permainan yang dapat memberikan edukasi mengenai perilaku hidup bersih dan sehat kepada siswa. Upaya edukasi melalui media permainan dinilai mampu meningkatkan pengetahuan dari siswa (Zulkarnain & Sahriana, 2022). Dari hasil diskusi mengenai solusi permasalahan PHBS ini kemudian disusun dalam proposal kegiatan.

Tahap selanjutnya adalah tahap persiapan kegiatan pengabdian. Dalam tahap ini dilakukan pemenuhan kebutuhan sarana prasarana penunjang dalam kegiatan pengabdian. Pada tahap ini juga dilakukan koordinasi dengan mitra terkait perizinan penggunaan sarana prasarana serta fasilitas yang tersedia di lokasi mitra sebagai penunjang kegiatan pengabdian. Selain itu tim pengabdian juga mempersiapkan media edukasi yang diperlukan dalam kegiatan pengabdian, yaitu media *playbook* PHBS beserta dengan atribut permainan edukasi (Gambar 3).

Gambar 3. Media *Playbook* PHBS

Alur perancangan *playbook* PHBS dimulai dengan menyusun materi PHBS serta menentukan permainan yang akan dimodifikasi dengan menyisipkan materi mengenai PHBS di dalamnya. Media *playbook* PHBS ini memuat materi PHBS serta panduan permainan yang memuat edukasi PHBS. Permainan-permainan tersebut diantaranya adalah estafet karung cerdas, *memory game*, *recycling sorting*, temukan kata, dan *yummy puzzle*. Masing-masing permainan memuat edukasi mengenai indikator PHBS seperti Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS), giat beraktivitas fisik, gerakan membuang sampah pada tempatnya, penggunaan jamban sehat, serta konsumsi jajanan sehat. Setelah media selesai dibuat kemudian dilakukan uji coba serta perbaikan media yang diperlukan hingga media edukasi dapat dinyatakan layak untuk dipergunakan dalam kegiatan edukasi nanti.

Setelah seluruh kebutuhan sarana prasarana serta perlengkapan kegiatan sudah terpenuhi, kemudian dilaksanakan kegiatan inti yaitu kegiatan pengabdian. Kegiatan dilaksanakan dua kali pertemuan pada hari Sabtu tanggal 10 Agustus 2024 dan 7 September 2024 di SDN Sumbersih 01 Kecamatan Panggungrejo Kabupaten Blitar. Kegiatan ini diikuti oleh 68 siswa dari kelas 1 hingga kelas 6 serta didampingi oleh bapak ibu guru SDN Sumbersih 01. Pada pertemuan pertama dilakukan pengisian *pretest* serta kegiatan edukasi terkait PHBS dan pada pertemuan kedua dilaksanakan kegiatan bermain serta pengisian *posttest.* Pada pertemuan pertama ini kegiatan dilaksanakan dengan diawali doa serta sambutan dari pihak sekolah dan juga tim pengabdian. Kemudian dilanjutkan dengan pengisian *pretest* oleh seluruh siswa yang hadir. Kegiatan selanjutnya adalah pemberian edukasi terkait Perilaku Hidup Bersih dan Sehat yang disampaikan oleh ibu Farah Paramita, S.Gz., M.P.H. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab oleh pemateri. Terlihat dalam sesi tanya jawab banyak dari siswa yang antusias untuk lebih mengetahui apa itu PHBS dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada pemateri. Usai sesi tanya jawab kemudian kegiatan ditutup dengan doa dan pengumuman terkait kegiatan di pertemuan kedua serta himbauan kepada seluruh siswa yang hadir di pertemuan ini dapat hadir di pertemuan kedua dengan maksud dan tujuan didapatkannya data *pretest posttest* yang berpasangan.

Gambar 4. Sesi Bermain

Kegiatan di pertemuan kedua ini diawali dengan doa serta pembukaan dan perkenalan singkat kepada siswa yang hadir. Kemudian dilanjutkan dengan *review* materi edukasi PHBS yang sudah dilakukan pada pertemuan pertama sebelum

dilaksanakannya kegiatan bermain. Dalam melaksanakan kegiatan bermain, siswa dikelompokkan kedalam 5 kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 6-7 siswa. Pelaksanaan permainan ini dipandu dengan semangat oleh ibu Farah Paramita, S.Gz., M.P.H. (Gambar 4). Pada empat permainan pertama, yaitu permainan *memory game*, temukan kata, *recycling sorting,* dan *yummy puzzle*, tiap kelompok akan berlomba untuk memperoleh poin. Poin akan didapatkan bagi kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan dengan tepat dan cepat. Apabila dari empat permainan tersebut terdapat kelompok dengan poin yang sama maka dilakukan permainan final, yaitu estafet karung cerdas. Pemenang dari permainan estafet karung cerdas akan menjadi juara. Setelah permainan selesai dan juara telah ditentukan, kegiatan selanjutnya ialah refleksi permainan. Pada kegiatan refleksi ini ibu Farah Paramita, S.Gz., M.P.H. memberikan edukasi mengenai jawaban yang tepat dalam permainan yang telah dilaksanakan. Kegiatan refleksi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang tepat bagi siswa. Dan sesi terakhir dari kegiatan ini adalah pengisian *posttest* untuk mengukur pengetahuan dari siswa. Setelah selesai, kegiatan ditutup dengan pembagian hadiah kepada seluruh siswa dan ditutup dengan doa serta dokumentasi bersama (Gambar 5).

Gambar 5. Foto Bersama

Hasil dari pengambilan data pengetahuan siswa melalui instrumen *pretest* dan *posttest* yang diisi oleh siswa kelas 4,5,dan 6 kemudian diolah dan dianalisis untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan pengetahuan siswa SDN Sumbersih 01 sebelum dan setelah diberikan edukasi melalui media *playbook*. Data skor *pretest* dan *posttest* siswa dikelompokkan dalam empat kategori nilai berdasarkan panduan penilaian Kemendikbud (2017), yaitu kategori sangat baik dengan rentang skor 88-100, kategori baik dengan rentang skor 74-87, kategori cukup dengan rentang skor 60-73, dan kategori kurang rentang nilai kurang dari 60. Hasil *pretest* yang diperoleh terdapat 13% siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat baik, 29% siswa memperoleh nilai dengan kategori baik, 23% siswa memperoleh nilai dengan kategori cukup, dan 35% siswa memperoleh nilai dengan kategori kurang. Sedangkan hasil *posttest* yang diperoleh terdapat 13% siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat baik, 35% siswa memperoleh nilai dengan kategori baik, 35% siswa memperoleh nilai dengan kategori cukup, dan 16% siswa memperoleh nilai dengan kategori kurang.

Dari data tersebut kemudian diuji menggunakan uji statistik *Wilcoxon* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengetahuan siswa sebelum dan sesudah

diberi edukasi melalui media *playbook* terhadap pengetahuan siswa. Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon* diperoleh nilai signifikansi sejumlah 0,03 dengan nilai *positive ranks* sejumlah 17 dari 31 data dan nilai *negative ranks* sejumlah 9 dari 31 data (Tabel 1). Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut < 0,05 dimana menunjukkan adanya perbedaan antar variabel, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *playbook* PHBS terhadap peningkatan pengetahuan siswa di SDN Sumbersih 01.

Tabel 1. Hasil Uji *Pretest Posttest*

Variabel	Mean	Std. Deviasi	Min	Max	p-value
Pretest	61.45	23.706	10	95	0.030
Posttest	69.52	15.830	30	95	

Hasil yang membuktikan adanya pengaruh dari penerapan media *playbook* dalam peningkatan pengetahuan PHBS pada siswa kelas 4,5, dan 6 SDN Sumbersih 01 Kabupaten Blitar ini sejalan dengan penelitian serupa yang sudah dilaksanakan. Berdasarkan penelitian Andriani dan Wahyudi (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media interaktif yang melibatkan siswa mampu meciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan dengan lebih baik. Demikian juga dalam penelitian (Anggraeni et al., 2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif mampu membantu siswa memahami konsep lebih baik daripada melalui pembelajaran yang mengandalkan verbal. Dimana keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran dengan media *playbook* menunjukkan pengaruh positif yang ditunjukkan dari kemampuan siswa yang baik dalam menjawab pertanyaan pada sesi kegiatan refleksi.

Melalui kegiatan ini diharapkan siswa di SDN Sumbersih 01 mendapatkan pengetahuan mengenai Perilaku Hidup Bersih dan Sehat yang penting untuk diterapkan. Sehingga melalui pengetahuan yang telah didapat dapat membentuk perilaku dari siswa di SDN Sumbersih 01 untuk mampu menerapkan PHBS bukan hanya di lingkungan sekolah, namun juga di lingkungan keluarga dan masyarakat. Dengan terbentuknya perilaku dan kebiasaan siswa ini dapat membantu terciptanya derajat kesehatan yang maksimal. Selain itu, melalui kegiatan ini diharapkan pihak sekolah SDN Sumbersih 01 dapat terus membina dan mengedukasi seluruh siswa di SDN Sumbersih 01 untuk terus menerapkan PHBS. Dan juga diharapkan pihak SDN Sumbersih 01 mampu untuk menciptakan lingkungan yang mendukung penerapan PHBS sehingga siswa dapat dengan optimal membentuk kebiasaan berperilaku hidup bersih dan sehat.

KESIMPULAN

Kegiatan edukasi dengan media *playbook* PHBS dilaksanakan sebagai bentuk solusi dari permasalahan mengenai belum terlaksananya PHBS dengan baik di lingkungan SDN Sumbersih 01 Kabupaten Blitar. Rangkaian kegiatan ini dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, persiapan, pelaksanaan, serta evaluasi kegiatan. Kegiatan dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 10 Agustus 2024 di SDN Sumbersih 01 Kecamatan Panggungrejo Kabupaten Blitar. Kegiatan ini diikuti oleh 34 siswa dari kelas 4,5, dan 6 serta didampingi oleh bapak ibu guru SDN Sumbersih 01.

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon* dari data *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai signifikansi sejumlah 0,03 dengan nilai *positive ranks* sejumlah 17 dari 31 data dan nilai *negative ranks* sejumlah 9 dari 31 dar. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut < 0,05 dimana menunjukkan adanya perbedaan antar variabel, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *playbook* PHBS terhadap peningkatan pengetahuan siswa di SDN Sumbersih 01.

REKOMENDASI

Adapun rekomendasi yang kami berikan untuk pengabdian selanjutnya adalah dengan melaksanakan edukasi melalui permainan yang lebih beragam dengan menambah aktivitas fisik. Hal ini dimaksudkan supaya siswa tidak cepat merasa bosan dengan melakukan permainan edukasi di luar ruangan.

ACKNOWLEDGMENT

Ucapan terima kasih kami tujukan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Malang yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian ini melalui bantuan dana dengan skema Desentralisasi Fakultas Ilmu Keolahragaan. Ucapan terima kasih juga kami ucapkan kepada SDN Sumbersih 01 Kabupaten Blitar selaku mitra pengabdian yang telah bersedia bekerja sama dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Agusri, A., Andriyani, S., Maidartati, M., Paramita, P., Maidelwita, Y., Nurfatimah, N., Lubis, V. H., Ismail, Suharti, S., & Istiana. (2024). *Buku Ajar Promosi Kesehatan*. https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Ajar_Promosi_Kesehatan/XsYREQAAQBAJ?hl=id&gbpv=0

Andriani, F., & Wahyudi, W. (2023). Media Permainan Ular Tangga Berbasis Misi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *9*(4), 1869–1875. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5743

Anggraeni, C. D., Hendayani, S., & Juhri, D. A. (2022). Efektivitas Media Maket KINSE AIRANG terhadap Pemahaman Konsep Sumber Energi Bagi Siswa Kelas IV SD. *Cendekiawan*, *4*(1), 60–67. https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v4i1.261

Azizzah, S., Kurniawan, A., Paramita, F., & Katmawanti, S. (2024). Penggunaan Media Edukasi Berbasis Card Game Sebagai Upaya Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Gizi Seimbang Siswa Sekolah Dasar Di Kota Mataram. *Jurnal Medika Nusantara*, *2*(1), 264–282.

Badan Pusat Statistik RI. (2023). *Kabupaten Blitar dalam Angka 2023*. *112*.

Bukit, S., Hutagalung, S. L., & Sarbaini, W. (2022). Analisis Pemberdayaan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat di Sekolah Dasar. *Journal of Community Development (JCD)*, *01*(01), 11–17. https://journal.nabest.id/index.php/jcd/index

Dinas Kesehatan Kabupaten Blitar. (2023). *Profil Kesehatan Kabupaten Blitar 2022*.

Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Timur. (2022). *Profil Kesehatan Provinsi Jawa Timur Tahun 2022* (Issue 112).

Fitri, A. (2019). *Gambaran Pengetahuan Dan Perilaku Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) Pada Siswa Sekolah Dasar Di Wilayah Kerja Puskesmas Negara Ratu Kecamatan Sungkai Utara Kab Lampung Utara*. *13*, 18–23.

Fitriyah, S., & Rahmawati, A. (2021). Penerapan Metode Permainan Ular Tangga

"Stop Trash" Terhadap Pengetahuan Mengenai Sampah pada Siswa Sekolah Dasar di Indramayu The Implementation Of Stop Trash Game Method to Knowledge of Waste in Primary School Students In Indramayu Sukhriyatun fitriyah,. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, *6*(1), 66–70.

Hadi, S., & Hermawan, A. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Taktis Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Simki Pedagogia*, *7*(2), 436–447. https://doi.org/10.29407/jsp.v7i2.693

Indriati, R., & Warsini, W. (2022). Hubungan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (Phbs) Dengan Kejadian Diare Pada Anak Balita. *KOSALA : Jurnal Ilmu Kesehatan*, *10*(1), 21–32. https://doi.org/10.37831/kjik.v10i1.223

Katmawanti, S., Nikmatasari, L., & Nurrochmah, S. (2020). The Impact of Education and Income on Environmental Health Aspects in Urban Households. *Proceedings of the 1st International Scientific Meeting on Public Health and Sports (ISMOPHS 2019)*, *31*(Ismophs 2019), 95–100. https://doi.org/10.2991/ahsr.k.201203.018

Kementerian Kesehatan RI. (2011). Pedoman Pembinaan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS). *Ikra-Ith Abdimas*, *8*(2), 240–243. https://doi.org/10.37817/ikra-ithabdimas.v8i2.3516

Kementerian Kesehatan RI. (2021). *Gerakan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat dalam Data Riset Kesehatan Dasar*. https://promkes.kemkes.go.id/gerakan-perilaku-hidup-bersih-dan-sehat-dalam-data-riset-kesehatan-dasar

Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. (2017). Panduan Penilaian oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 43–45. http://repositori.kemdikbud.go.id/18051/1/1. Panduan Penilaian SMP - Cetakan Keempat 2017.pdf

Kurnianingsih, F., Lamidi, Akhyary, E., Yudithia, Samin, R., & Subiyakto, R. (2023). *Aktualisasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di Lingkungan Sekolah Dasar*. https://www.google.co.id/books/edition/Aktualisasi_Perilaku_Hidup_Bersih_dan_Se/QTjnEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0

Lalangpuling, I. E. (2020). Prevalensi Kecacingan dan Hubungan Dengan PHBS Pada Anak Sekolah di Wilayah Kerja Puskesmas Ranomut Kota Manado. *Jurnal Analis Medika Biosains (JAMBS)*, *7*(1), 26. https://doi.org/10.32807/jambs.v7i1.166

Putri Milenia, E., & Herdhianta, D. (2022). Pengaruh Pemberian Media Flashcard Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Konsumsi Gizi Seimbang Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kesehatan Siliwangi*, *3*(1), 19–26. https://doi.org/10.34011/jks.v3i1.1039

Putri, R. A., Sofiyanti, I., & Isfaizah. (2023). Edukasi dan Penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di Sekolah. *Indonesian Journal of Community Empowerment (IJCE)*, *5*, 173–177.

Rachmayani, A. N. (2023). *Dampak Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan*. 6.

Ruhardi, A., & Yuliansar, D. (2021). Hubungan PHBS dengan Kejadian Diare pada Balita. *Jurnal Pengabdian Inovatif*, *2*(1), 16–25.

Salim, M. F., M. Syairaji, M. S., Santoso, D. B., Pramono, A. E., & Askar, N. F. (2022). Edukasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri 2 Samigaluh Kulonprogo. *Jurnal Pengabdian Dan Pengembangan Masyarakat*, *4*(1), 19. https://doi.org/10.22146/jp2m.51342

Ulfah, N. H. (2015). *Pengaruh Tatanan Rumah Tangga Kelurahan Siaga Aktif Strata*

Purnama Terhadap Pelaksanaan Phbs Di Kelurahan Kampung Dalem Kota Kediri the Effect of Household Order Kelurahan Siaga Aktif Strata Purnama on the Implementation of Phbs in Kampung Dalem Village K. 127–135.

Zulkarnain, & Sahriana. (2022). *Efektifitas Pelaksanaan Metode Games PHBS Protokol Kesehatan Dalam Meningkatkan Pengetahuan Siswa Sebagai Upaya Pencegahan Penyebaran Covid-19 Varian Baru Dimasa Pembelajaran Tatap Muka (PTM)*. *14*, 1029–1036.