



SKRIPSI

**PENGARUH *HELI GAME* TERHADAP PENINGKATAN
PENGETAHUAN PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT PADA
ANAK DI MIN 4 REJOSO JOMBANG**

PENELITIAN *QUASY EKSPERIMENT*



Oleh:

Brian Handika Rama Pangesti

NIM: 7318040

**PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS PESANTREN TINGGI DARUL 'ULUM
JOMBANG
2022**



SKRIPSI

**PENGARUH *HELI GAME* TERHADAP PENINGKATAN
PENGETAHUAN PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT PADA
ANAK DI MIN 4 REJOSO JOMBANG**

PENELITIAN *QUASY EKSPERIMENT*

*Diajukan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep) Pada Program
Studi Ilmu Keperawatan , Fakultas Ilmu Kesehatan Unipdu Jombang*



Oleh:

Brian Handika Rama Pangesti

NIM: 7318040

**PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS PESANTREN TINGGI DARUL 'ULUM
JOMBANG
2022**



SURAT PERNYATAAN

Saya bersumpah bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan belum pernah dikumpulkan orang lain untuk memperoleh gelar dari berbagai jenjang pendidikan di Perguruan Tinggi manapun

Jombang, 23 Juli 2022

Yang menyatakan,

Brian Handika Rama Pangesti

NIM: 7318040



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh : Brian Handika Rama Pangesti

Judul : PENGARUH *HELI GAME* TERHADAP PENINGKATAN
PENGETAHUAN PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT
PADA ANAK DI MIN 4 REJOSO JOMBANG

Telah setuju untuk diujikan di hadapan Dewan Penguji Skripsi

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Sufendi Hariyanto, S.Kep., Ns., MMB Dr. Herin Mawarti, S.Kep., Ns., M.Biomed
NIPY: 11 011114 287 NIPY: 11 010901 066



LEMBAR PENGESAHAN

Telah dipertahankan di Depan Tim Penguji Ujian Skripsi Pada Program Studi
Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Pesantren Tinggi Darul
'Ulum Jombang

Pada Tanggal: 23 Juli 2022

Mengesahkan:

Tim Penguji

Tanda tangan

Ketua : H. Andi Yudianto, S.Kep., Ns., M.Kes



Anggota I : Dr. Herin Mawarti, S.Kep., Ns., M.Biomed

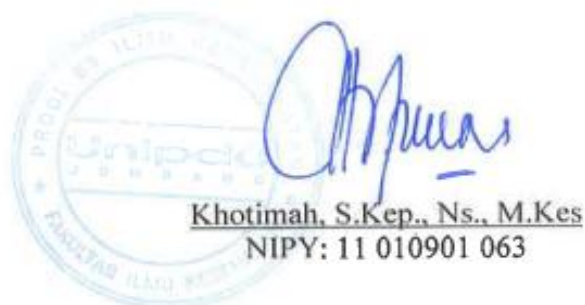


Anggota II : Sufendi Hariyanto, S.Kep., Ns., MMB



Mengetahui,

Ka. Program Studi Sarjana Keperawatan



Khotimah, S.Kep., Ns., M.Kes
NIPY: 11 010901 063



MOTTO

**“Seseorang Yang Luar Biasa Itu Sederhana Dalam Ucapannya, Tetapi Hebat
Dalam Tindakannya”**



LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala kelimpahan nikmat yang telah diberikan kepada saya hingga detik ini. Dengan telah diselesaikannya skripsi ini, saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, Papa Heru Eko Susilo dan Mama Wakini Fatmawati. Meskipun sejak kecil jarang bertemu, dan bertemu pun tak pernah lama, akan tetapi pertemuan itu setidaknya sudah bisa mengobati rasa rindu ini. Terutama kepada Mama saya yang selama ini telah berjuang di kota orang demi membesarkan saya sendirian hingga saya bisa sampai di titik ini, yang selalu memberikan support dan nasehat dalam menjalani kehidupan yang lebih dulu ia jalani.
2. Keluarga saya, Mbah Sami, Bude Gini, Pakde Jamal, Mbak Lia, Mas Vilki, Mbak Vinza, dan Mbak Vela, yang mulai saya kecil ada dalam kehidupan saya. Terutama Bude Gini yang sering membuat masakan kesukaan saya ketika saya pulang, dan selalu siaga mencarikan dana ketika saya butuh dana dadakan untuk biaya hidup maupun biaya pendidikan.
3. Bapak dan Ibu Dosen S1 Keperawatan Unipdu Jombang, khususnya Dosen Pembimbing saya Bapak Sufendi Hariyanto, S.Kep., Ns., MMB dan Ibu Dr. Herin Mawarti, S.Kep., Ns., M.Biomed
4. InsyaAllah, calon pendamping hidup saya Maratus Sholikhah beserta calon keluarga di Blitar.
5. Teman-teman anggota Ninu-ninu yang selama ini selalu ada baik susah maupun senang, dan selalu siap sedia ketika saya membutuhkan bantuan.
6. Teman-teman S1 Keperawatan angkatan 2018 yang saya sayangi.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, nikmat, dan ridlo-Nya, sehingga dapat menyelesaikan proposal penelitian ini dengan judul: “Pengaruh *HELI Game* Terhadap Peningkatan Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Pada Anak di Min 4 Rejoso Jombang” sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Strata S1 Keperawatan.

Mengingat dalam membuat proposal ini tidak dapat lepas dari berbagai pihak yang membantu dalam memberi dorongan baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. DR. H. Ahmad Zahro, MA selaku Rektor Universitas Pesantren Tinggi Darul ‘Ulum Jombang.
2. Pujiani, S.Kep., Ns., M.Kes selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Pesantren Tinggi Darul ‘Ulum Jombang.
3. Khotimah, S.Kep., Ns., M.Kes selaku Kaprodi Sarjana Keperawatan Universitas Pesantren Tinggi Darul ‘Ulum Jombang.
4. Sufendi Hariyanto, S.Kep., Ns., MMB selaku Pembimbing I dan Dr. Herin Mawarti, S.Kep., Ns., M.Biomed selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam pembuatan proposal ini.
5. Seluruh responden yang telah bersedia untuk diteliti.
6. Kedua Orang tuaku dan seluruh saudaraku yang telah memberikan motivasi dan membantu baik materiil maupun spiritual.
7. Semua temanku Angkatan 2018 FIK UNIPDU yang selalu membantu penyusunan proposal ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.



Semoga Allah SWT membalas budi baik semua pihak yang telah memberi kesempatan, dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan proposal ini. Penulis menyadari bahwa proposal ini masih kurang dari sempurna. Oleh karenanya, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan proposal ini. Akhir kata, penulis berharap semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca umumnya.

Jombang, 23 Juli 2022

Penulis,



Pengaruh *HELI Game* Terhadap Peningkatan Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Pada Anak di MIN 4 Rejoso Jombang

Brian Handika Rama Pangesti

Mahasiswa Program Studi Sarjana Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Unipdu

Email: brianhandika98@gmail.com

Abstrak

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat adalah semua perilaku kesehatan yang dilakukan atas kesadaran, sehingga anggota keluarga atau keluarga dapat menolong dirinya sendiri dan berperan aktif dalam kegiatan kesehatan di masyarakat. Pada usia anak sekolah, masalah yang mungkin terjadi diantaranya: Demam Berdarah Dengue, Cacar Air, Infeksi Mata, Infeksi Parasit Cacing, Karies Gigi dan Diare. Masalah ini cenderung disebabkan karena PHBS yang kurang baik, jika terus diabaikan akan menjadi masalah besar, terutama masalah Kesehatan anak. Intervensi yang dapat digunakan adalah media *HELI Game*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *HELI Game* terhadap peningkatan pengetahuan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasy Experiment* dengan pendekatan *Two Group Pretest-Posttest Design*, pengambilan sampel menggunakan *Stratified Random Sampling*. Jumlah populasi yang belum memahami PHBS dengan baik sebanyak 115 responden. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 68 responden, yang dibagi menjadi 2 kelompok, masing-masing berjumlah 34 responden. *HELI Game* diberikan selama 15-30 menit. Tingkat pengetahuan PHBS responden diukur menggunakan kuesioner. Analisis uji menggunakan *Wilcoxon* dan *Mann Whitney*.

Hasil penelitian menunjukkan tingkat pengetahuan PHBS sebelum diberikan intervensi pada kedua kelompok adalah sebanding. Pada kelompok perlakuan, tingkat pengetahuan meningkat dari median 6,5 menjadi 9, sedangkan pada kelompok kontrol, tingkat pengetahuan meningkat dari median 7 menjadi 8. Terdapat perbedaan pengaruh pemberian intervensi yang signifikan antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol terhadap peningkatan pengetahuan PHBS pada anak (40.47 vs 28.53: $P < 0.05$).

Intervensi *HELI Game* secara signifikan dapat meningkatkan pengetahuan PHBS anak dan dapat digunakan sebagai alternatif dalam meningkatkan pengetahuan PHBS pada anak.

Kata kunci: *HELI Game*, Perilaku Hidup Bersih dan Sehat



The Effect of HELI Game on Increasing Knowledge of Clean and Healthy Life Behavior in Children at MIN 4 Rejoso Jombang

Brian Handika Rama Pangesti

Students of the Undergraduate Nursing Study Program, Faculty of Health Sciences, Unipdu

Email: brianhandika98@gmail.com

Abstract

Clean and Healthy Life Behavior is all health behaviors are carried out with awareness, so that family members or family members can help themselves and play an active role in health activities in the community. At school age, problems that may occur include: Dengue Hemorrhagic Fever, Chicken Pox, Eye Infections, Worm Parasite Infections, Dental Caries and Diarrhea. This problem tends to be caused by poor PHBS, if it continues to be ignored it will become a big problem, especially children's health problems. The intervention that can be used is the HELI Game media. The purpose of this study was to determine the effect of HELI Game on increasing knowledge of clean and healthy living behavior in children.

The research design used is Quasy Experiment with Two Group Pretest-Postest Design approach, sampling using Stratified Random Sampling. The number of Population who do not understand PHBS well is 115 respondents. The sample in this study was 68 respondents, which were divided into 2 groups, each with 34 respondents. HELI Game is given for 15-30 minutes. The level of knowledge of PHBS respondents was measured using a questionnaire. Test analysis using Wilcoxon and Mann Whitney.

The results showed that the level of knowledge of PHBS before the intervention was given in the two groups was comparable. In the treatment group, the level of knowledge increased from a median of 6.5 to 9, while in the control group, the level knowledge increased from a median of 7 to 8. There was a significant difference in the effect of giving intervention between the treatment group and the control group on increasing PHBS knowledge in children (40.47 vs 28.53: $P < 0.05$).

The HELI Game intervention can significantly increase children's PHBS knowledge and can be used as an alternative in increasing PHBS knowledge in children.

Keywords: HELI Game, Clean and Healthy Life Behavior



DAFTAR ISI

| | |
|--|----------|
| SAMPUL DEPAN..... | i |
| SAMPUL DALAM..... | ii |
| SURAT PERNYATAAN | iii |
| LEMBAR PERSETUJUAN | iv |
| LEMBAR PENGESAHAN | v |
| MOTTO | vi |
| LEMBAR PERSEMBAHAN | vii |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| ABSTRAK | x |
| ABSTRACT | xi |
| DAFTAR ISI..... | xii |
| DAFTAR TABEL | xv |
| DAFTAR GAMBAR..... | xvi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvii |
| DAFTAR SINGKATAN..... | xviii |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 3 |
| 1.3 Tujuan Penelitian..... | 4 |
| 1.3.1 Tujuan Umum | 4 |
| 1.3.2 Tujuan Khusus | 4 |
| 1.4 Manfaat Penelitian..... | 5 |
| 1.4.1 Manfaat Bagi Peneliti..... | 5 |
| 1.4.2 Manfaat Bagi Institusi | 5 |
| BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA..... | 6 |
| 2.1 Konsep Anak | 6 |
| 2.1.1 Pengertian Anak Usia Sekolah..... | 6 |
| 2.1.2 Perkembangan Anak Sekolah | 6 |
| 2.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak | 12 |
| 2.1.4 Faktor-Faktor yang mempengaruhi Perilaku Anak | 13 |
| 2.2 Konsep Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS)..... | 14 |
| 2.2.1 Pengertian Perilaku | 14 |
| 2.2.2 Domain Perilaku..... | 15 |
| 2.2.3 Dasar-dasar Perubahan Perilaku | 18 |
| 2.2.4 Macam-macam Perilaku..... | 20 |
| 2.2.5 Pengertian PHBS | 23 |
| 2.2.6 Tatanan PHBS | 23 |
| 2.2.7 Tujuan dan Manfaat PHBS..... | 24 |
| 2.2.8 PHBS di Sekolah | 25 |
| 2.2.9 Indikator Ukuran Penilaian PHBS di Sekolah | 25 |
| 2.2.10 Faktor-Faktor yang mempengaruhi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di Sekolah | 30 |
| 2.3 Konsep Pengetahuan | 34 |
| 2.3.1 Pengertian Pengetahuan | 34 |
| 2.3.2 Tingkatan Pengetahuan | 35 |



| | |
|--|-----------|
| 2.3.3 Pengukuran Pengetahuan..... | 38 |
| 2.3.4 Proses Perilaku Tahu..... | 39 |
| 2.3.5 Faktor-faktor yang mempengaruhi Pengetahuan..... | 40 |
| 2.4 Promosi Kesehatan..... | 42 |
| 2.4.1 Pengertian Promosi Kesehatan..... | 42 |
| 2.4.2 Metode Promosi Kesehatan..... | 42 |
| 2.4.3 Media..... | 43 |
| 2.5 Konsep HELI GAME..... | 45 |
| 2.5.1 Pengertian <i>HELI GAME</i> | 45 |
| 2.5.2 Manfaat <i>HELI GAME</i> | 46 |
| 2.5.3 Aturan Permainan <i>HELI GAME</i> | 46 |
| 2.5.4 Kelebihan dan Kekurangan <i>HELI GAME</i> | 48 |
| 2.6 Kerangka Teori..... | 49 |
| 2.6.1 Kerangka Teori Laswell..... | 49 |
| 2.6.2 Kerangka Teori Penelitian..... | 50 |
| BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN | 51 |
| 3.1 Kerangka Konseptual Penelitian..... | 51 |
| 3.2 Hipotesis..... | 52 |
| BAB 4 METODOLOGI PENELITIAN..... | 53 |
| 4.1 Desain Penelitian..... | 53 |
| 4.2 Kerangka Kerja..... | 55 |
| 4.3 Populasi, Sampel dan Teknik Sampling..... | 56 |
| 4.3.1 Populasi..... | 56 |
| 4.3.2 Sampel..... | 56 |
| 4.3.3 Teknik sampling..... | 59 |
| 4.4 Identifikasi Variabel dan Definisi Operasional..... | 59 |
| 4.4.1 Identifikasi Variabel..... | 59 |
| 4.4.2 Definisi Operasional..... | 60 |
| 4.5 Instrumen Penelitian..... | 62 |
| 4.6 Lokasi dan Waktu Penelitian..... | 62 |
| 4.7 Prosedur Pengambilan dan Pengumpulan Data..... | 62 |
| 4.7.1 Prosedur Pengambilan Data..... | 62 |
| 4.7.2 Prosedur Pengumpulan Data..... | 62 |
| 4.8 Analisa Data..... | 63 |
| 4.8.1 Analisa Univariat..... | 63 |
| 4.8.2 Analisa Bivariat..... | 64 |
| 4.9 Etika Penelitian..... | 65 |
| BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 68 |
| 5.1 Hasil Penelitian..... | 68 |
| 5.1.1 Data Umum..... | 68 |
| 5.1.2 Data Khusus..... | 70 |
| 5.2 Pembahasan..... | 75 |
| 5.2.1 Tingkat Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Pada Anak Sebelum Diberikan <i>HELI Game</i> | 75 |
| 5.2.2 Tingkat Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Pada Anak Setelah Diberikan <i>HELI Game</i> | 77 |
| 5.2.3 Pengaruh <i>HELI Game</i> Terhadap Peningkatan Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Anak Pada Kelompok Kontrol..... | 79 |



| | |
|---|-----------|
| 5.2.4 Pengaruh <i>HELI Game</i> Terhadap Peningkatan Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Anak Pada Kelompok Perlakuan..... | 80 |
| 5.2.5 Perbedaan Pengaruh Pemberian Intervensi Terhadap Peningkatan Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Anak Pada Kelompok Kontrol dan Kelompok Perlakuan..... | 82 |
| BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN | 84 |
| 6.1 Kesimpulan..... | 84 |
| 6.2 Saran | 85 |
| DAFTAR PUSTAKA | 87 |



DAFTAR TABEL

| | | |
|-----------|---|----|
| Tabel 4.1 | Desain Penelitian Pengaruh Penggunaan <i>HELI Game</i> Terhadap Peningkatan Pemahaman Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada anak di MIN 4 Rejoso Jombang..... | 54 |
| Tabel 4.2 | Definisi Operasional Pengaruh Penggunaan <i>HELI Game</i> Terhadap Peningkatan Pemahaman Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada anak di MIN 4 Rejoso Jombang..... | 60 |
| Tabel 5.1 | Karakteristik Subyek Penelitian dan Homogenitas..... | 69 |
| Tabel 5.2 | Tingkat Pemahaman Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Sebelum Diberikan Intervensi..... | 70 |
| Tabel 5.3 | Tingkat Pemahaman Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Setelah Diberikan Intervensi..... | 72 |
| Tabel 5.4 | Hasil Analisis Uji <i>Wilcoxon</i> Pengaruh <i>HELI Game</i> pada kelompok perlakuan Terhadap Tingkat Pemahaman Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada anak..... | 73 |
| Tabel 5.5 | Hasil Analisis Uji <i>Wilcoxon</i> Pengaruh penjelasan materi PHBS pada kelompok kontrol Terhadap Tingkat Pemahaman Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada anak..... | 74 |
| Tabel 5.6 | Perbedaan Pengaruh <i>HELI Game</i> Pada Kelompok Perlakuan dan Pemberian Materi PHBS Pada Kelompok Kontrol Terhadap Peningkatan Pemahaman Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Pada Anak..... | 75 |



DAFTAR GAMBAR

| | | |
|------------|--|----|
| Gambar 2.1 | Kerangka Teori Lasswell Model..... | 49 |
| Gambar 2.1 | Kerangka Teori..... | 50 |
| Gambar 2.1 | Kerangka Konseptual..... | 51 |
| Gambar 2.1 | Kerangka Kerja Pengaruh <i>Heli Game</i> Terhadap Peningkatan Pemahaman Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Pada Anak di MIN 4 Rejoso Jombang..... | 55 |



DAFTAR LAMPIRAN

| | | |
|-------------|--|-----|
| Lampiran 1 | Surat Izin Studi Pendahuluan | 90 |
| Lampiran 2 | Balasan Surat Izin Studi Pendahuluan | 91 |
| Lampiran 3 | Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian | 92 |
| Lampiran 4 | Sertifikat Etik | 93 |
| Lampiran 5 | Penjelasan dan Informasi (<i>Informed Consent</i>) | 94 |
| Lampiran 6 | Lembar Kuesioner | 100 |
| Lampiran 7 | Standar Operasional Prosedur (SOP) <i>HELI Game</i> | 112 |
| Lampiran 8 | Tabulasi Data | 117 |
| Lampiran 9 | Hasil Analisis | 132 |
| Lampiran 10 | Dokumentasi Penelitian | 134 |



DAFTAR SINGKATAN

| | |
|-----------|------------------------------------|
| PHBS | : Perilaku Hidup Bersih dan Sehat |
| SD | : Sekolah Dasar |
| WHO | : <i>World Health Organization</i> |
| HELI Game | : <i>Health Life Game</i> |
| TPA | : Tempat Pembuangan Akhir |
| MIN | : Madrasah Ibtidaiyah Negeri |