

---

## **PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO CUCI TANGAN PAKAI SABUN PADA SISWA**

**<sup>1</sup>Sahren Amalia Rizkia, <sup>2</sup>Ridwan Setiawan**

<sup>1),2)</sup>Promosi Kesehatan, Poltekkes Kemenkes Bandung,

[Sahrenamalia142@gmail.com](mailto:Sahrenamalia142@gmail.com)

[ridwansetiawan@staff.poltekkesbandung.ac.id](mailto:ridwansetiawan@staff.poltekkesbandung.ac.id)

### **ABSTRAK**

Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) merupakan salah satu upaya pencegahan penyakit, khususnya diare. Dengan rendahnya perilaku CTPS pada siswa, sehingga perlu adanya peningkatan pengetahuan siswa tentang CTPS dengan media pembelajaran berupa kartu domino. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media kartu domino CTPS dengan model pendekatan ADDIE. Jenis penelitian menggunakan R&D dengan model pendekatan ADDIE. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Resmitinggal dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *total sampling*. Pengumpulan data pada penelitian ini dengan mengisi kuesioner yang akan dianalisis dengan *uji paired sample t-test*. Hasil penelitian, media pembelajaran kartu domino yang menarik, mudah diingat, dan dapat digunakan untuk belajar bersama dengan teman dengan mempertimbangkan nama, jenis huruf, ukuran, gambar, dan warna kartu. Desain kartu domino berupa logo dengan tujuh kartu yang melambangkan langkah CTPS, dan berukuran 6x10 cm. Pengembangan media dinilai oleh ahli materi dengan kriteria layak, dan oleh ahli media dengan kriteria sangat layak. Implementasi media telah dilakukan dengan uji kelayakan skala kecil dengan kategori sangat layak. Evaluasi media kartu domino CTPS menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media kartu domino terhadap pengetahuan CTPS pada siswa SDN. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu domino CTPS layak digunakan dan terdapat pengaruh media kartu domino terhadap pengetahuan CTPS pada siswa SDN Resmitinggal.

**Kata Kunci:** ADDIE, Cuci Tangan Pakai Sabun, Diare, Kartu Domino

### **ABSTRACT**

*Handwashing with soap (CTPS) is one of the efforts to prevent diseases, especially diarrhea. There's a low number of students' behavior of CTPS, so it is necessary to increase students' knowledge about CTPS with media learning in the form domino card. The purpose of this study is to develop CTPS domino card media with ADDIE approach model. This type of research uses R&D with the ADDIE approach model. The population of this study were all 4th grade students of SDN Resmitinggal with sampling using the total sampling technique. Data collection in this study by filling out a questionnaire which will be analyzed paired sample t-test. Results, The domino card media learning that are catching, easy to remember, and can be use to learn together with friends by considering the name, font, size, image and color of the card. The design of domino card is in the form of a logo with seven cards that symbolize the CTPS step, and its size is 6x10 cm. Media development is assessed by material experts with worthy criteria, and by media experts with very worthy criteria. Media implementation had been done with small-scale feasibility tests with very worthy category. Evaluation of CTPS domino card media shows that there is an influence of domino card media on CTPS knowledge in SDN students. So it can be concluded that CTPS domino card media is worth to use and there is an influence of domino card media on CTPS knowledge in SDN Resmitinggal students.*

**Keywords:** ADDIE, Handwashing With Soap, Diarrhea, Domino Card

## PENDAHULUAN

Penyakit diare masih menjadi salah satu masalah kesehatan pada anak, karena menjadi penyumbang utama angka kesakitan dan kematian di berbagai negara berkembang termasuk Indonesia. Setiap tahun, diare membunuh 525.000 balita dan menyebabkan 1.700.000 anak menderita diare di dunia (WHO, 2017). Pada tahun 2020, kasus diare yang ditangani untuk semua usia di Indonesia sebesar 3.252.277 kasus atau sebesar 44,4% dari target penemuan diare. Kasus diare yang ditangani untuk semua usia di Jawa Barat sebesar 604.464 kasus atau 44,8% dari target penemuan diare (Kemenkes RI, 2020). Kasus diare yang ditangani untuk semua usia di Kabupaten Bandung sebesar 37.621 kasus atau 58,24% dari target penemuan diare. Kasus diare yang ditangani untuk semua usia di Puskesmas Kertasari sebesar 302 kasus atau 35,52% dari target penemuan diare (Dinkes Kab. Bandung, 2020).

Risiko anak menderita diare akan menurun 40%, jika anak selalu melakukan Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) (UNICEF, 2020). CTPS adalah salah satu tindakan sanitasi dengan membersihkan tangan dan jari jemari menggunakan air dan sabun untuk membersihkan tangan dan memutuskan mata rantai kuman. Hal ini dikarenakan CTPS dapat membunuh kuman sebanyak 73% dan lebih efektif membunuh kuman penyakit dibandingkan menggunakan hand sanitizer yang hanya membunuh kuman sebanyak 60% (Cordita et al., 2019). Proporsi penduduk umur  $\geq 10$  tahun yang berperilaku cuci tangan dengan benar di Indonesia sebesar 49,8%. Proporsi penduduk umur  $\geq 10$  tahun yang berperilaku cuci tangan dengan benar di Jawa Barat sebesar 56,77%. Proporsi penduduk umur  $\geq 10$  tahun yang berperilaku cuci tangan dengan benar di Kabupaten Bandung sebesar 53,83% (Risikesdas Jabar, 2018). Dengan rendahnya proporsi perilaku benar dalam cuci tangan, maka perlunya peningkatan pengetahuan anak sekolah dalam CTPS.

Perbedaan penelitian sebelumnya yang berjudul “Kartu Bergambar Meningkatkan Pengetahuan, Sikap Dan Prosedur Mencuci Tangan Anak Kelas 5 SD Di SD Muhammadiyah 14 Palembang Tahun 2019” dengan penelitian ini yaitu media yang digunakan pada penelitian sebelumnya berupa kartu bergambar, sedangkan

pada penelitian ini berupa kartu domino karena anak lebih cepat mengingat jika adanya interaksi dengan teman sebaya (Hasanah et al., 2019). Adapun penelitian sebelumnya yang berjudul “Penerapan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Pelajaran IPS Di SDN Jango Tahun Pelajaran 2020/2021” membuktikan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan media kartu domino, Permainan ini membantu mengasah kemampuan memecahkan masalah menggunakan logika (Ramlah, 2022).

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian untuk mengembangkan media kartu domino CTPS pada siswa SDN Resmitinggal dengan menggunakan model pendekatan ADDIE.

## METODE

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pendekatan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implemmention*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahap analisis dilakukan dengan wawancara kepada 3 siswa untuk menggali informasi terkait kebutuhan media. Tahap desain dilakukan dengan merancang materi dan media yang akan dibuat. Tahap pengembangan dilakukan dengan instrumen penilaian untuk menguji kelayakan media kepada ahli materi dan ahli media.

Tahap implementasi dilakukan dengan uji coba media skala kecil dan mengisi instrumen penilaian untuk menguji kelayakan media kepada 9 siswa. Dan yang terakhir, tahap evaluasi dilakukan dengan uji coba skala besar dan mengisi kuesioner pengetahuan untuk mengetahui pengaruh media kartu domino terhadap pengetahuan CTPS. Penelitian ini dilakukan di SDN Resmitinggal. Adapun populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Resmitinggal dengan pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling.

Pengumpulan data pada penelitian ini dengan mengisi kuesioner sebelum dan sesudah perlakuan. Peneliti terjun langsung untuk mendapatkan data dari pihak yang bersangkutan secara langsung atau disebut juga data primer.

Analisi data dilakukan dengan uji *paired sample t-test*. Penelitian ini akan dilakukan setelah peneliti **HASIL**

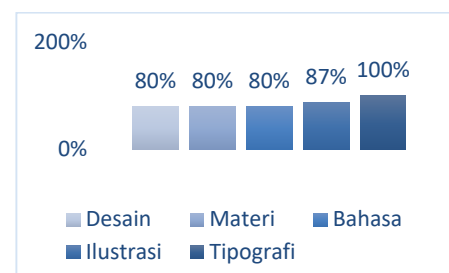
Analisis kebutuhan media kartu domino berupa media yang menarik, mudah diingat, dan dapat digunakan untuk belajar bersama dengan teman yang mempertimbangkan nama, ukuran, tulisan, gambar, warna dan materi. Analisis nama kartu domino yaitu nama singkat yang mudah diingat dan sering didengar. Analisis ukuran kartu yaitu ukuran lebih besar dari ukuran asli kartu domino agar mudah digenggam. Analisis tulisan pada kartu domino yaitu tulisan harus jelas dan tidak terlalu kecil. Analisis mengenai gambar pada kartu domino yaitu gambar kartun yang lucu. analisis warna pada kartu domino harus bervariasi dan juga cerah. Analisis mengenai materi pada kartu domino yaitu materi yang singkat, jelas dan mudah dimengerti.

Desain kartu domino dilakukan dengan penentuan gambaran keseluruhan mengenai pengetahuan CTPS yang akan diwujudkan dalam bentuk media mulai dari langkah pertama yaitu membuat nama kartu domino menjadi Kartu Domcitan dikarenakan nama tersebut mudah diingat dan desain logo permainan menggunakan 7 kartu domino dengan ilustrasi setiap langkah CTPS. Selanjutnya langkah kedua yaitu pemilihan ukuran kartu domino 6x10cm dengan jumlah kartu 28 kartu. Langkah ketiga yaitu pemilihan warna pada kartu dengan latar belakang warna biru yang dikombinasikan warna lain karena siswa menyukai warna yang bervariasi juga cerah seperti biru muda, pink, dan kuning sehingga dalam pemilihan warna ini disesuaikan dengan karakteristik siswa. Langkah keempat yaitu pemilihan jenis huruf pada kartu menggunakan jenis huruf Bernoru semicondensed dengan ukuran 13-17. Dalam penulisan ruas kiri berupa jawaban, huruf tersebut diberi outline sebagai bentuk penegasan agar tulisan lebih terlihat. Sedangkan pada ruas kanan, huruf yang berwarna biru dongker diberi gelembung chat sebagai tanda sebuah pertanyaan. Langkah kelima yaitu pemilihan gambar dan tata letak ilustrasi kartu bertemakan CTPS pada siswa sehingga dalam pemilihannya harus menarik dan tidak membosankan. Langkah keenam yaitu menentukan bahan yang digunakan pada kartu berupa art carton 310 gsm dan kemasan kartu

lulus kaji etik oleh Komisi Etik Penelitian Kesehatan No. 76/KEPK/EC/IV/2023. dengan ukuran 16x16,5 cm yang dapat melidungi 28 kartu.

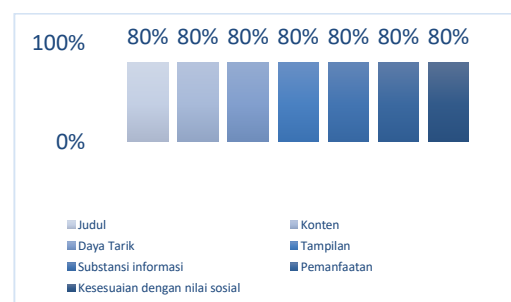
Pada tahap pengembangan media yaitu melakukan uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil uji ahli media didapatkan penilaian sebagai berikut:

**Grafik 1**  
**Penilaian Ahli Media**



Berdasarkan grafik diatas, aspek desain mendapatkan penilaian 80% dengan skor 16, materi mendapatkan penilaian 80% dengan skor 12, bahasa mendapatkan penilaian 80% dengan skor 20, ilustrasi mendapatkan penilaian 87 dengan skor 13, dan tipografi mendapatkan penilaian 100% dengan skor 35 sehingga total penilaian ahli media sebesar 87,27% dengan total skor 96 dari skor maksimal 110. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji kelayakan ahli media kartu domino mengenai CTPS sebesar 87,27% dengan kriteria sangat layak, sehingga media kartu domino mengenai CTPS dinyatakan sangat layak digunakan. Adapun hasil uji ahli materi didapatkan penilaian sebagai berikut:

**Grafik 2**  
**Penilaian Ahli Materi**



Berdasarkan grafik diatas, aspek judul mendapatkan penilaian 80% dengan skor 8, konten mendapatkan penilaian 80% dengan skor 8, daya tarik mendapatkan penilaian 80% dengan skor 4, tampilan mendapatkan penilaian 80% dengan skor 4, substansi informasi yang dibutuhkan mendapatkan penilaian 80% dengan skor 12, pemanfaatan mendapatkan penilaian 80% dengan skor 12 dan kesesuaian dengan nilai sosial mendapatkan penilaian 80% dengan skor 8 sehingga total penilaian ahli materi sebesar 80% dengan skor 56 dari skor maksimal 70. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji kelayakan ahli materi pada media kartu domino mengenai CTPS sebesar 80% dengan kriteria layak, sehingga materi yang digunakan dalam media kartu domino mengenai CTPS dinyatakan layak digunakan.

Pada tahap implementasi pada tahap ini dilakukan dengan uji coba skala kecil kepada 9 siswa yang dibagi menjadi 2 kelompok terdiri dari 4 siswa dan 5 siswa. Berdasarkan hasil uji coba skala kecil didapatkan penilaian sebagai berikut:

**Grafik 3**  
**Penilaian Uji Coba Skala Kecil**



Berdasarkan grafik diatas, hasil uji coba aspek menarik minat belajar mendapatkan penilaian 86,6% dengan skor rata-rata 12,99; aspek penyajian materi mendapatkan penilaian 81,8% dengan skor rata-rata 20,47; aspek perhatian dan motivasi mendapatkan penilaian 83,3% dengan skor rata-rata 8,33 sehingga total penilaian uji coba skala kecil sebesar 83,58 dengan total skor rata-rata yang didapat yaitu 41,79 dari skor maksimal 50. Maka dapat disimpulkan hasil uji kelayakan skala kecil media kartu domino CTPS sebesar 83,58% dengan kriteria sangat layak, sehingga materi dan media yang digunakan dalam media kartu domino mengenai CTPS dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran CTPS.

Pada tahap evaluasi, hasil dari *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Hasil Nilai Pretest Dan Posttest**

|                 | N  | Min | Max | Mean  |
|-----------------|----|-----|-----|-------|
| <i>Pretest</i>  | 46 | 27  | 80  | 47,39 |
| <i>Posttest</i> | 46 | 53  | 100 | 75,39 |

Berdasarkan tabel diatas, nilai rata-rata pengetahuan sampel sebelum bermain kartu domino adalah 47,39 dengan kategori kurang terdapat nilai minimum 27 dan nilai maksimum 80. Sedangkan nilai rata-rata pengetahuan sampel setelah bermain kartu domino adalah 75,39 dengan kategori cukup terdapat nilai minimum 53 dan maksimum 100. Adapun untuk melihat pengaruh nilai pengetahuan siswa sebelum dan sesudah siswa memainkan kartu domino CTPS maka dilakukan uji normalitas data terlebih dahulu dengan menggunakan Shapiro-Wilk data berdistribusi normal kemudian dilakukan uji *uji paired sample t-test* dianalisa dengan menggunakan IBM SPSS sebagai berikut :

**Tabel 2**  
**Hasil Uji Normalitas**

|                 | Statistic | Shapiro Wilk |       |
|-----------------|-----------|--------------|-------|
|                 |           | df           | Sig   |
| <i>Pretest</i>  | 0.959     | 46           | 0.105 |
| <i>Posttest</i> | 0.962     | 46           | 0.132 |

Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut diketahui bahwa nilai signifikansi Shapiro-Wilk *pretest* sebesar 0,105 dan *posttest* sebesar 0,132. Dikarenakan nilai signifikans > 0,05 maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Shapiro-Wilk dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal sehingga dilakukan uji *paired sample t-test* sebagai berikut:

**Tabel 3**  
**Hasil Uji paired sample t-test**

| Paired Differences                                 |       |                |                    |        |        |        |    |                           |
|----------------------------------------------------|-------|----------------|--------------------|--------|--------|--------|----|---------------------------|
| 95%<br>Confidence<br>Interval of the<br>Difference |       |                |                    |        |        |        |    |                           |
|                                                    | Mean  | Std. Deviation | Std. Error<br>Mean | Lower  | Upper  | T      | Df | Sig<br>(2-<br>tail<br>ed) |
| Pretest                                            | -     | -              | -                  | -      | -      | -      | 45 | 0.000                     |
| Posttest                                           | 28.00 | 10.196         | 1.503              | 31.028 | 24.972 | 18.626 |    |                           |

Berdasarkan hasil uji paired-sample t-test didapatkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,005 atau  $H_0$  ditolak sehingga terdapat pengaruh nilai pengetahuan siswa sebelum dan sesudah siswa memainkan kartu domino CTPS.

## PEMBAHASAN

Tahap analisis kebutuhan media kartu domino berupa media yang menarik, mudah diingat, dan dapat digunakan untuk belajar bersama dengan teman yang mempertimbangkan nama, ukuran, tulisan, gambar, warna dan materi. Analisis nama kartu domino yaitu nama singkat yang mudah diingat dan sering didengar. Hal ini sejalan dengan penelitian (Kamaliyah, 2022) bahwa nama media Kartu Domino ini diambil dari penyesuaian peserta didik. Selanjutnya, analisis ukuran kartu yaitu ukuran lebih besar dari ukuran asli kartu domino agar mudah digenggam. Hal ini sejalan dengan penelitian (Saraswati, 2020) bahwa ukuran kartu domino (kartu tantangan) dibuat lebih besar dari kartu domino pada umumnya. Selanjutnya, analisis tulisan pada kartu domino yaitu tulisan harus jelas dan tidak terlalu kecil. Adapun analisis warna pada kartu domino harus bervariasi dan juga cerah.

Hal ini sejalan dengan (Saraswati, 2020) bahwa warna pada permainan kartu domino dibuat dengan beraneka ragam warna sesuai dengan karakter siswa dengan harapan siswa tidak bosan dalam memainkannya. Selanjutnya analisis mengenai gambar pada kartu domino yaitu gambar kartun yang lucu, hali ini juga sejalan dengan penelitian (Sari, 2020) bahwa siswa lebih menyukai gambar dibandingkan dengan tulisan ,apalagi jika gambar dibuat dan disesuaikan dengan persyaratan yang baik,sudah tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Tahap desain kartu domino dilakukan dengan penentuan gambaran keseluruhan mengenai pengetahuan CTPS yang akan diwujudkan dalam bentuk media mulai dari langkah pertama yaitu membuat nama kartu domino menjadi Kartu Domcitan dikarenakan nama tersebut mudah diingat dan desain logo permainan menggunakan 7 kartu domino dengan ilustrasi setiap langkah CTPS. Hal ini didukung dengan hasil analisis nama kartu domino yaitu nama singkat yang mudah diingat dan sering didengar. Selain itu, hal ini sejalan dengan penelitian (Kamaliyah, 2022) bahwa nama media Kartu Domino ini diambil dari penyesuaian peserta didik. Selanjutnya langkah kedua yaitu pemilihan ukuran kartu domino 6x10cm dengan jumlah kartu 28 kartu. Hal ini didukung dengan hasil analisis ukuran kartu yaitu ukuran lebih besar dari ukuran asli kartu domino agar mudah digenggam. Selain itu, hal ini sejalan dengan penelitian (Saraswati, 2020) bahwa ukuran kartu domino (kartu

tantangan) dibuat lebih besar dari kartu domino pada umumnya yang terdiri atas 28 kartu domino. Langkah ketiga yaitu pemilihan warna pada kartu dengan latar belakang warna biru yang dikombinasikan warna lain karena siswa menyukai warna yang bervariasi juga cerah seperti biru muda, pink,dan kuning sehingga dalam pemilihan warna ini disesuaikan dengan karakteristik siswa. Hal ini didukung dengan hasil analisis warna pada kartu domino harus bervariasi dan juga cerah. Selain itu, hal ini sejalan dengan penelitian (Saraswati, 2020) bahwa warna pada permainan kartu domino dibuat dengan beraneka ragam warna sesuai dengan karakter siswa dengan harapan siswa tidak bosan dalam memainkannya. Langkah keempat yaitu pemilihan jenis huruf pada kartu menggunakan jenis huruf Bernoru semicondensed dengan ukuran 13-17.

Dalam penulisan ruas kiri berupa jawaban, huruf tersebut diberi *outline* sebagai bentuk penegasan agar tulisan lebih terlihat. Sedangkan pada ruas kanan, huruf yang berwarna biru dongker diberi gelembung *chat* sebagai tanda sebuah pertanyaan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Wahyuningsih, 2017) bahwa setiap kartu memiliki dua bagian, ruas kanan berisi pertanyaan dan rus kiri berisi jawaban dari pertanyaan kartu sebelumnya. Langkah kelima yaitu pemilihan gambar dan tata letak ilustrasi kartu bertemakan CTPS pada siswa sehingga dalam pemilihannya harus menarik dan tidak membosankan. Hal ini didukung dengan hasil analisis mengenai gambar pada kartu domino yaitu gambar kartun yang lucu, Selain itu, hal ini sejalan dengan penelitian (Sari, 2020) bahwa siswa lebih menyukai gambar dibandingkan dengan tulisan ,apalagi jika gambar dibuat dan disesuaikan dengan persyaratan yang baik,sudah tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Langkah keenam yaitu menentukan bahan yang digunakan pada kartu berupa *art carton* 310 gsm dan kemasan kartu dengan ukuran 16x16,5 cm yang dapat melidungi 28 kartu. Hal ini sejalan dengan penelitian (Saraswati, 2020) bahwa Bahan yang digunakan untuk pembuatan kartu dalam media kartu domino adalah kertas jenis *art carton*. Setelah penentuan keseluruhan desain telah dibuat, maka media akan dievaluasi kembali apakah terdapat kesalahan ataupun kekurangan pada media sebelum pada akhirnya media tersebut dicetak.

Tahap pengembangan media yaitu melakukan uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan

perbaikan media sesuai saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi. Uji kelayakan ini dilakukan untuk menilai kelayakan media kartu domino yang dikembangkan dan sebagai bahan evaluasi perbaikan media sebelum diuji coba kepada sasaran. Uji kelayakan ahli media memperoleh penilaian sebesar 87,27% dengan kategori sangat layak dan uji kelayakan ahli materi memperoleh penilaian sebesar 80% dengan kategori layak. Hal ini sejalan dengan penelitian (Kamaliyah, 2022) bahwa kelayakan media kartu domino mendapatkan validasi dari ahli media dengan persentase 95% dengan kategori sangat layak dan validasi dari ahli materi dengan persentase 90% dengan kategori sangat layak.

Tahap implementasi dilakukan dengan uji coba skala kecil kepada 9 siswa yang dibagi menjadi 2 kelompok terdiri dari 4 siswa dan 5 siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian (Idapitasari, 2021) bahwa jumlah siswa tidak boleh terlalu besar, cukup terdiri dari 5 orang dengan tujuan agar proses kerjasama antar siswa efektif, sehingga semua anggota kelompok terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Adapun hasil uji coba skala kecil ini memperoleh nilai kelayakan media sebesar 83,58% dengan kategori sangat layak. Selain itu, berdasarkan hasil analisis di lapangan siswa sangat antusias dan sangat senang saat mencoba menggunakan media kartu domino. Hal ini sejalan dengan penelitian (Kamaliyah, 2022) bahwa hasil penilaian kartu domino sebesar 85% dengan kategori sangat layak dikarenakan semangat belajar siswa dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan. Setelah mendapatkan kelayakan media dari pengguna uji coba skala kecil, maka media kartu domino mengenai CTPS dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran uji skala besar.

Tahap evaluasi dilakukan kepada siswa kelas 4 karena siswa kelas 4 SDN Resmitinggal sudah mampu membaca dengan baik dan mampu mengikuti arahan yang diberikan peneliti untuk melakukan permainan kartu domino CTPS. Hal ini sejalan dengan penelitian (Bujuri, 2018) kemampuan kognitif anak usia sepuluh tahun atau kelas empat SD memiliki daya kritis yang semakin baik, mampu menelaah suatu masalah secara mendalam, mampu memahami hubungan antara faktor satu dan lainnya. Tahap evaluasi ini dilakukan dengan uji coba skala besar dengan memainkan permainan kartu domino CTPS sebanyak dua kali dalam dua hari yang berbeda. Hal ini sejalan dengan penelitian (Wahyuni et al.,

2023) bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan permainan yang dilakukan sebanyak 2 kali dalam seminggu dapat meningkatkan kreativitas anak, meningkatkan kecerdasan otak, dan meningkatkan kebersamaan anak dalam melakukan kerja sama. Setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media kartu domino, peneliti melakukan evaluasi dari pengaruh media kartu domino terhadap pengetahuan siswa.

Adapun untuk melihat pengaruh nilai pengetahuan siswa sebelum dan sesudah siswa memainkan kartu domino CTPS maka dilakukan uji *paired sample t-test*. Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* didapatkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,005$  atau  $H_0$  ditolak artinya terdapat pengaruh media kartu domino terhadap pengetahuan CTPS. Adapun hasil rata-rata *pretest* sebesar 47,39% dengan kategori pengetahuan kurang meningkat menjadi 75,39% dengan kategori pengetahuan baik. Lalu didapatkan hasil bahwa terjadi peningkatan pengetahuan dari kategori kurang menjadi kategori cukup. Hal ini didukung dengan penelitian (Kamaliyah, 2022) bahwa sebelum diberikan perlakuan, rata – rata nilai *pretest* pada kelas III adalah 73%, sedangkan setelah diberikan perlakuan, rata – rata nilai *posttest* adalah 82% sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu domino modifikasi dapat meningkatkan pemahaman pengetahuan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa analisis kebutuhan media kartu domino berupa media yang menarik, mudah diingat, dan dapat digunakan untuk belajar bersama dengan teman yang mempertimbangkan nama, ukuran, tulisan, gambar, warna dan materi. Desain kartu domino berupa logo dengan tujuh kartu yang melambangkan langkah CTPS; ukuran kartu sebesar 6x10 cm yang terdiri dari 28 kartu; penulisan huruf yang jelas; penggunaan ilustrasi yang menarik (Ilustrasi tangan, anak-anak, perlengkapan CTPS, dan langkah-langkah CTPS); pemilihan warna biru sebagai warna latar dan penggunaan bahan *art carton* 310 gsm sebagai bahan kartu dan kemasan. Pengembangan media mendapatkan penilaian oleh ahli materi dengan kriteria layak dan oleh ahli media dengan kriteria sangat layak. Implementasi media dilakukan dengan uji kelayakan skala kecil dengan kategori sangat layak. Evaluasi media kartu domino CTPS

menunjukkan terdapat pengaruh pemberian media kartu domino terhadap pengetahuan CTPS pada siswa SDN Resmitinggal.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Allah SWT, orang tua serta keluarga, seluruh jajaran direksi Poltekkes Kemenkes Bandung khususnya Jurusan Promosi Kesehatan, seluruh responden yang bersedia mengikuti penelitian beserta orang-orang yang terlibat di dalamnya, dan rekan-rekan seperjuangan yang telah mendukung serta memanjatkan do'a demi kelancaran penelitian ini.

### REFERENSI

1. Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9.
2. Cordita, R. N., Soleha, T. U., & Mayasari, D. (2019). Perbandingan Efektifitas Mencuci Tangan Menggunakan Hand Sanitizer dengan sabun antiseptik pada tenaga kesehatan di ICU RSUD Dr. H Abdul Aeloeok. *The Chemical*, 53(9), 1689–1699.
3. Dinkes Kab. Bandung. (2020). Profil Kesehatan Kabupaten Bandung Tahun 2020. Dinas Kesehatan Kabupaten Bandung.
4. Hasanah, T. M., Majid, Y. A., & Tirtayanti, S. (2019). Kartu Bergambar Meningkatkan Pengetahuan, Sikap Dan Prosedur Mencuci Tangan Anak Kelas 5 SD Di SD Muhammadiyah 14 Palembang Tahun 2019. *Health Nursing Journal Fakultas Ilmu Kesehatan UMTAS*, 2(1), 1–10.
5. Idapitasari, N. (2021). Penggunaan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Logaritma. *Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1.
6. Kamaliyah, N. (2022). Pengembangan Media Kartu domino Modifikasi Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III A MI Unggulan Nuris Jember Tahun Pelajaran 2022/2023. Skripsi. Jurusan Pendidikan Islam Dan Bahasa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq. Jember.
7. Kemenkes RI. (2020). Profil Kesehatan Indonesia Tahun 2020.
8. Ramlah. (2022). Penerapan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Pelajaran IPS Di SDN Jango Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(1), 136–146.
9. Riskesdas Jabar. (2018). Laporan Provinsi Jawa barat Riskesdas tahun 2018. Lembaga Penerbit Badan Penelitian Dan Pengembangan Kesehatan.
10. Saraswati, S. (2020). Pengembangan Media Kartu domino dengan pendekatan Active Learning Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Untuk siswa Kelas IV SD Negeri Gugus Melati. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Negeri Semarang.
11. Sari, B. (2020). Penggunaan Media Gambar Dalam mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Di TK Negeri 2 Bandar Lampung. Repository Raden Intan.
12. UNICEF. (2020). Infographic: Get the facts on handwashing, Web Page UNICEF. <https://www.unicef.org/wash/handwashing>
13. Wahyuni, A. P., Anggorowati, K. D., & Kartini. (2023). Analisis Pengenalan Permainan Tradisional di Paud Kasih Bunda Desa Engkurai. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1.
14. Wahyuningsih, T. (2017). Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran IPA Materi Indra Pendengar dan Peraba Untuk siswa Kelas IV SD Kanisius Kenteng. Repository Universitas Sanata Dharma.
15. WHO. (2017). Diarrhoeal disease. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/diarrhoeal-disease>