

Volume 10 No. 2 Desember 2019

JURNAL ILMU KESEHATAN

ISSN : 2087-1287



**STIKES KARYA
HUSADA KEDIRI**

Jurnal Ilmu Kesehatan

Terbit sebanyak 2 (Dua) kali setahun pada Bulan Juni dan Desember
Berisi tulisan yang diangkat dari hasil penelitian di bidang kesehatan dan artikel
kesehatan

Susunan Pengelola Jurnal ILKES STIKES Karya Husada Kediri**Ketua Penyunting**

Dr. Ns. Ratna Hidayati, M.Kep., Sp. Mat
(STIKES Karya Husada Kediri, SINTA ID : 6092090)

Dewan Penyunting :

1. Dintya Ivantarina, SST., M.Keb (STIKES Karya Husada Kediri SCOPUS ID : 57203661015, SINTA ID : 6110009)
2. Dwi Yuliawati, SST., M.Keb (STIKES Karya Husada Kediri SCOPUS ID : 57205022553, SINTA ID : 6161636)
3. Nian Afrian Nuari, S.Kep., Ns., M.Kep (STIKES Karya Husada Kediri Scopus ID : 57200987092, SINTA ID : 173184)
4. Dhina Widhayati, S.Kep., Ns., M.Kep (STIKES Karya Husada Kediri Scopus ID : 57203413583)

IT Support :

1. Pria Wahyu R.G., S.Kep., Ns., M.Kep (STIKES Karya Husada Kediri)
2. Fitri Yuniarti, SST, M.Kes. (STIKES Karya Husada Kediri)

Reviewer :

1. Syahirul Alim, S.Kp, M.Sc., Ph.D (Scopus ID: 56147967800), Universitas Gajah Mada
2. Moh Syafar Sangkala, S.Kep., Ns. MANP (Scopus ID: 57202323446), Universitas Hasanudin
3. Dr. Ahsan, S.Kp., M.Kes (Scopus ID: 57207817341), Universitas Brawijaya
4. Alinea Dwi Elisanti, S.KM., M.Kes (Scopus ID : 57203529774), Akademi Kebidanan Delima Persada Gresik
5. Dr. Zauhari Kusnul, S.KM., M.Kes (Scopus ID: 57195259561), STIKES Pamenang
6. Sutono, S.Kp.M.Sc.M.Kep, Universitas Gadjah Mada
7. Siti Fadlilah, S.Kep., Ns., MSN, Universitas Respati Yogyakarta
8. Bayu Irianti, Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya

Alamat Redaksi : **STIKES Karya Husada Kediri**
Jln. Soekarno Hatta No.7, Kotak Pos 153, Telp. (0354) 399912
Pare- Kediri

Website : www.stikes-khkediri.ac.id

Email: stikes_lppmkh@yahoo.com

Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas limpahan Rahmat-Nya kepada kami sehingga kami mampu menyelesaikan “Jurnal Ilmu Kesehatan STIKES Karya Husada Kediri” Volume 10 Nomor 2 Desember 2019.

Penerbitan jurnal ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan dan mewujudkan Tri Dharma Perguruan Tinggi, sebagai salah satu sarana penyampaian informasi di bidang kesehatan yang diakses oleh segenap lapisan masyarakat sebagai amanat mewujudkan cita-cita bangsa mencerdaskan kehidupan bangsa adalah tanggung jawab keluarga, masyarakat, dan pemerintah, sedangkan STIKES Karya Husada Kediri yang merupakan bagian dari komunitas terpanggil untuk ikut serta menangani dan merampungkan amanat ini, bersama keluarga dan pemerintah.

Di dalam penyelesaian Jurnal Ilmu Kesehatan ini, bimbingan serta dukungan dari banyak pihak telah sangat membantu, untuk itu kami ucapkan rasa hormat dan terima kasih pada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril, spiritual, dan materiil dalam membantu penyelesaian Jurnal Ilmu Kesehatan STIKES Karya Husada Kediri.

Kami menyadari bahwa dalam Jurnal Ilmu Kesehatan ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kami mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga jurnal ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Pare, Desember 2019

Tim Redaksi

Daftar Isi

Pengaruh Brain Gym Terhadap Kemampuan Kognitif Memori Jangka Pendek Pada Anak Tuna Grahita di SLB Negeri Tanah Bumbu Bayu Purnama Atmaja ^{1*} , Rani Fitriani Arifin ² , Ritna Udiyani ³	84-94
Pengaruh Ovariektomi terhadap Kadar Estradiol dalam Darah Tikus (<i>Rattus novergicus</i>) Model Menopause Dwi Yuliawati ^{1*} , Wuri Widi Astuti ² , Fitri Yuniarti ³	95-102
Komitmen Afektif dan Komitmen Normatif Dengan Kinerja Perawat Dalam Pemenuhan <i>Activity Daily Living</i> (ADL) Nur Cholis ¹ , Kurniawati ²	103-111
Analisis Faktor yang Berhubungan dengan Kepatuhan Fisioterapi Pasien Pasca Stroke di RS Bethesda Yogyakarta Siti Fadlilah ¹ , Fransiska Lanni ² , Romadhani Tri Purnomo ³	112-120
Pola Konsumsi Karbohidrat dan Status Gizi pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Sampara Rifa'atul Mahmudah ¹ , *I Putu Sudayasa ¹ , M. Rustam ² , La Ode Alifariki ³	121-126
Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Mental Emosional Pada Anak Usia Prasekolah Linda Ishariani	127-134
Efek Alprazolam Terhadap Jumlah Sel Leydig Mus Musculus Model Stres Kronik Fedelita Aistania Putri ¹ , Renny I'tishom ² , Arifah Mustika ³	135-139
Kearifan Lokal Petani Dalam Mengenal Dan Penanganan Awal Ancaman Akibat Bahan Berbahaya Di Area Pertanian Arista Maisyaroh ¹ , Eko Prasetya Widiyanto ² , Rizeki Dwi Fibriansari ³	140-147
Penigkatan Kesiediaan dan Pengetahuan Menjadi Relawan RJP Melalui Permainan Puzzle Gambar di SDN Kedungpedaringan 1 Kepanjen Hardiyanto ¹ , Frastiqa Fahrany ²	148-155
Analisis Faktor Risiko Terjadinya Hipertensi Pada Remaja Usia 15-18 Tahun di Wilayah Kepanjen Frastiqa Fahrany ¹	156-163

PENINGKATAN KESEDIAAN DAN PENGETAHUAN MENJADI RELAWAN RJP MELALUI PERMAINAN PUZLE GAMBAR DI SDN KEDUNGPEDARINGAN 1 KEPANJEN

1stHardiyanto, 2nd Frastiqa Fahrany

¹Program Studi S1 Keperawatan STIKES Kepanjen , hardiyanto.agustinus@gmail.com , 082245482258

²Program Studi S1 Keperawatan STIKES Kepanjen, frastiqa.ns@gmail.com, 085646491929

ABSTRAK

Pendahuluan: Kejadian Henti Jantung di luar Rumah Sakit masih menjadi kejadian dengan frekuensi yang sering dan bahkan akan semakin meningkat. Sedangkan bantuan relawan RJP telah banyak dilaporkan pada angka yang rendah di berbagai belahan dunia (Abella, 2008). Hal ini menuntut adanya Metode dan cara lain yang direkomendasikan agar tingkat ketersediaan dan Pengetahuan Relawan RJP menjadi lebih banyak. Pengajaran kepada usia dini dianjurkan karena semakin dini mereka mengenal tatalaksana RJP, akan semakin baik pula pengetahuan mereka kedepannya. Anak-anak merupakan pembelajar yang cepat dan mudah untuk dimotivasi. Hal ini kemudian mendorong peneliti untuk meneliti metode alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan jumlah Relawan RJP. Tujuan: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui manfaat penggunaan *Puzzle game* dalam meningkatkan pengetahuan dan kesediaan menjadi relawan RJP pada siswa SD Kedungpedaringan 1 Kepanjen. Metode: Metode penelitian *Quasy eksperimental*. Sampel yang digunakan sebanyak 65 orang secara *simple random sampling* akan dibagi kedalam 3 kelompok. Kelompok 1 menggunakan teknik pengajaran standart (SAP), Kelompok 2 menggunakan *Puzzle game* dan kelompok 3 menggunakan gabungan SAP dan *Puzzle games*. Hasil: Terdapat pengaruh yang signifikan ($p < 0,01$) antara pembelajaran menggunakan SAP/Modul dan Permainan Puzzle pada tingkat pengetahuan dan tingkat kesediaan responden sebelum dan sesudah perlakuan. Responded menyatakan lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan permainan Puzzle. Pembahasan: Puzzle game merupakan bentuk permainan pendidikan yang mana fungsinya tidak hanya sebagai sarana permainan tapi juga merupakan bentuk pendidikan kepada siswa. Fungsi dari permainan adalah menciptakan suasana yang menyenangkan buat siswa. Dengan suasana yang menyenangkan, siswa dapat menerima dan memahami informasi yang disampaikan dengan lebih mudah..

Kata Kunci: *Puzzle game*, Pengetahuan, Kesediaan, Relawan RJP, Metode pembelajaran

ABSTRACT

Introduction: The occurrence of cardiac arrest outside the hospital is still an occurrence with frequent and even increasing frequency. While CPR volunteer assistance has been widely reported at low rates in various parts of the world (Abella, 2008). This requires the existence of other recommended methods and methods so that the level of RJP Volunteers' availability and Knowledge becomes more numerous. Teaching to an early age is recommended because the earlier they get to know the RJP management, the better their knowledge going forward. Children are fast and easy learners to be motivated. This then encourages researchers to examine alternative methods that can be used to increase the knowledge and number of CPR volunteers. Objective: The purpose of this study was to determine the benefits of using puzzle games to increase knowledge and willingness to become an RJP volunteer in Kedungpedaringan 1 Kepanjen elementary school students. Method: Quasy experimental research method. The sample used by 65 people by simple random sampling will be divided into 3 groups. Group 1 uses standard teaching techniques (SAP), Group 2 uses Puzzle games and group 3 uses a combination of SAP and Puzzle games. Results: There was a significant effect ($p < 0.01$) between learning using SAP / Modules and Puzzle Games on the level of knowledge and the level of willingness of respondents before and after treatment. Responded stated that they prefer learning using Puzzle game. Discussion: Puzzle game is a form of educational game where its function is not only as a means of play but also a form of education for students. The function of the game is to create a pleasant atmosphere for students. With a pleasant atmosphere, students can receive and understand information conveyed more easily

Keywords: *Puzzle game, Knowledge, Willingness, Bystander CPR, Learning Methode*

PENDAHULUAN

Alamat Korespondensi Penulis:
Hardiyanto
 Email : hardiyanto.agustinus@gmail.com
 Alamat : STIKES Kepanjen
 Jalan Trunojoyo 16 Kepanjen

Henti Jantung Luar Rumah Sakit (HJLRS) merupakan kejadian berhentinya jantung seseorang yang berlangsung diluar Rumah Sakit. Penanganan dari HJLRS adalah dengan melakukan Resusitasi

Jantung Paru (RJP) dengan segera, dimana RJP ini dilakukan dilakukan oleh Relawan RJP atau siapapun yang dapat memberikan bantuan RJP pada saat itu (Ann-Britt, 2009). Bobrow dan Bentley tahun 2010 meneliti bantuan Relawan RJP. Hasilnya pada tahun 2005, bantuan Relawan RJP yang diberikan sebanyak 28,2% dari total kejadian HJLRS, didapatkan pasien yang selamat adalah 3,7%. Pada tahun 2009, dengan bantuan Relawan RJP sebanyak 39,9% dari total kejadian HJLRS, didapatkan pasien yang selamat adalah 9,8%. Semakin banyak masyarakat yang bisa memberikan bantuan RJP, maka semakin tinggi pula tingkat keselamatan pasien HJLRS (Bobrow, Bentley, 2012).

Sementara itu tidak banyak tersedia Relawan RJP di berbagai negara. Vailancort di Ottawa mengemukakan dari 5 ribu lebih kejadian HJLRS, hanya terdapat bantuan sebesar 35,2% yang diberikan oleh relawan RJP. Rendahnya bantuan Relawan RJP ini telah banyak dilaporkan di berbagai belahan dunia (Abella, 2013). Beberapa alasan ditemukan oleh berbagai penelitian, dimana salah satu faktor utama adalah ketidakmauan masyarakat untuk belajar RJP. Masyarakat enggan belajar RJP dalam bentuk pelatihan karena tidak memiliki ketertarikan, kompleksitas dari prosedur RJP, ketidakmauan menghadiri kelas pelatihan, dan memiliki keterbatasan fisik (Nichol G, 2010).

Metode dan cara lain direkomendasikan agar tingkat ketersediaan Relawan RJP lebih banyak. Peningkatan pengetahuan masyarakat tidak lagi harus mengikuti cara lama namun dengan cara

yang lebih kreatif (Abella, 2013). Pengajaran kepada usia dini dianjurkan karena semakin dini mereka mengenal tatalaksana RJP, akan semakin baik pula pengetahuan mereka kedepannya. Anak-anak merupakan pembelajar yang cepat dan mudah untuk dimotivasi. John (2014) menemukan bahwa anak-anak berumur 6 hingga 7 tahun sudah dapat memberikan bantuan hidup dasar dengan baik pada korban yang tidak sadarkan diri, dan pada umur 13-14 tahun mereka dapat memberikan kompresi dada dengan kompeten.

Hal ini kemudian mendorong peneliti untuk meneliti metode alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan jumlah Relawan RJP. Penggunaan mainan Puzzle Gambar menjadi pilihan peneliti. Puzzle Gambar adalah permainan yang mudah digunakan dan dimainkan oleh anak-anak. Dengan menggunakan gambar tatalaksana RJP sebagai Puzzle yang akan mereka bongkar-pasang, informasi akan tersampaikan kepada mereka. Konsep dari Puzzle gambar yang peneliti rancang adalah bagaimana menyampaikan materi dasar RJP kepada anak-anak dengan cara yang dapat mereka sukai yaitu melalui metode bermain. Dengan Puzzle gambar, anak-anak merasa senang dan ceria, namun tetap dapat memberikan informasi RJP dari gambar yang mereka lihat berupa konsep dasar RJP. Selain peningkatan pengetahuan, kami juga berharap peningkatan kesediaan anak-anak untuk memberikan bantuan sebagai Relawan RJP

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif *quasy eksperimental* yang membandingkan dua kelompok termasuk di dalamnya yaitu kelompok kontrol. Desain penelitian menggunakan *pretest – posttest control group*. Responden akan dibagi menjadi 3 kelompok yaitu

- 1) Kelompok responden pengajaran konvensional;
- 2) Kelompok respondend bermain puzzle gambar saja dan;
- 3) Kelompok dengan pengajaran konvensional dan bermain game.

Populasi yang digunakan adalah siswa SD dengan umur 7-8 tahun atau pada kelas 1 dan 2. Teknik pengambilan sampel menggunakan random sampling . Sample sejumlah 65 orang yang dibagi kedalam 3 kelompok. Penelitian akan di laksanakan di wilayah Kelurahan Kepanjen Kecamatan Kepanjen Kabupaten Malang pada tahun 2018. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari 3 variabel. Variabel independent berupa intervensi 'Puzzle Gambar' sedangkan variabel dependent berupa variabel pengetahuan dan kesediaan menjadi relawan RJP.

Metode Pengumpulan Data

Tahapan yang dilakukan peneliti dalam pengumpulan data adalah :

1. Mengajukan surat izin pengambilan data awal penelitian
2. Melakukan pengambilan data awal penelitian di SD
3. Menentukan sampel pengambilan data awal.

4. Selanjutnya memberikan lembar permohonan dan persetujuan untuk menjadikan responden (informed consent) kepada calon responden.
5. Memberikan penjelasan mengenai maksud dan tujuan penelitian kepada responden
6. Memberi kesempatan kepada responden yang bersedia untuk mengikuti penelitian menandatangani lembar persetujuan menjadi responden.
7. Melakukan pre-test
8. Melakukan intervensi :
 - Kelompok 1 : Pengajaran selama 2x45 menit
 - Permainan games puzzle 3x 45 menit dalam 3 hari berbeda
 - Pengajaran selama 1x45 menit, dan games puzzle selama 2x45 menit dalam 3 hari berbeda
9. Melakukan Post test
10. Mengumpulkan kembali data dan lembar observasi yang telah terisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data umum yang disajikan adalah karakteristik responden yang menguraikan tentang karakteristik demografi responden. Dalam penelitian ini data umum yang dikumpulkan adalah mengenai Jenis Kelamin, Menjumpai korban henti jantung, Pelatihan RJP, Memiliki keluarga sakit jantung dan anggota UKS

Tabel.1 Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin, Menjumpai korban henti jantung, Pelatihan RJP, Memiliki keluarga sakit jantung dan anggota UKS

Variabel	N	%
Jenis Kelamin		
- Laki-laki	33	51
- Perempuan	32	49
Pernah menjumpai korban henti jantung	16	24
- Memanggil Ambulan	16	24
- Memanggil warga sekitar	0	0
- Tidak melakukan apa-apa	0	0
Tidak pernah menjumpai	49	76
Pernah mendapat pelatihan RJP?		
- Pernah	6	9
- Tidak Pernah	59	91
Memiliki anggota keluarga sakit jantung?		
- Iya	15	23
- Tidak	50	77
Menjadi anggota UKS?		
- Ya	2	3
- Tidak	63	97

Berdasarkan tabel.1 didapatkan data bahwa dari 65 responden, didapatkan 33 responden (51%) berjenis kelamin laki-laki dan 32 responden berjenis kelamin perempuan. Sedangkan dari keseluruhan responden, jumlah responden yang pernah menemui korban diduga henti jantung sebanyak 16 responden (24%) sementara sebesar 49 responden lainnya tidak pernah menemui korban diduga henti jantung. Dari 16 responden yang pernah menemui korban diduga henti jantung tersebut didapatkan frekuensi pertolongan yang paling banyak dilakukan yaitu memanggil Ambulans sebanyak 16 responden (100%). Sebanyak 50 responden (77%) mengatakan tidak memiliki anggota keluarga yang sakit jantung. Hanya 2 responden yang menjadi anggota UKS di sekolahnya.

Tabel.2 Hasil Analisis Univariat dan Bivariat Variabel Pengetahuan pre-post perlakuan

Kelompok	Mean	SD	Min-Max	p (pre-post)
Pre				
Kelompok 1	37,08	12,67	15- 60	
Kelompok 2	41	12,80	15- 60	
Kelompok 3	47,50	8,47	30- 70	
Post				
Kelompok 1	50,00	7,52	30-55	0,001
Kelompok 2	59,25	9,35	40- 70	0,000
Kelompok 3	58,75	8,09	50-75	0,000

Kel 1 : Kelompok kontrol menggunakan modul/SAP
 Kel.2 : Kelompok dengan gabungan SAP dan 1 kali sesi permainan
 Kel 3 : Kelompok perlakuan 'puzzle' 3 kali sesi permainan
 Rentang nilai mean dari 0-100, Uji bivariat pre-post menggunakan uji Wilcoxon

Dalam Tabel 5.2, peneliti menyajikan data variabel pengetahuan responden sebelum dan setelah diberikan perlakuan pada masing-masing kelompok. Kelompok dengan perlakuan 'puzzle game' saja yaitu pada kelompok 3, mengalami peningkatan pengetahuan setelah diberikan perlakuan dibandingkan sebelum perlakuan. Peningkatan nilai pengetahuan pada kelompok 3 yaitu dengan mean sebelum perlakuan 47,5 meningkat ke 58,75 setelah perlakuan. Sedangkan kelompok kontrol yang mendapatkan perlakuan penyuluhan SAP juga mengalami peningkatan nilai rata-rata pengetahuan dari sebelum perlakuan mean 37,08 setelah perlakuan didapatkan mean 50,00. Bila dibandingkan, maka rata-rata peningkatan nilai pengetahuan kelompok 3 antara sebelum dan setelah dilakukan perlakuan sebesar 12,92 lebih besar dibandingkan dengan peningkatan

rata-rata pengetahuan kelompok 1 sebesar 11,25.

Dari tabel 5.2 juga dapat dilihat hasil Uji Bivariat antara sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan dengan menggunakan Uji Wilcoxon untuk masing-masing kelompok. Pada kelompok 1 atau yang menggunakan SAP, didapatkan hasil uji 0,001 atau kurang dari 0,05 yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai pengetahuan sebelum dilakukan perlakuan dengan rata-rata nilai pengetahuan setelah dilakukan perlakuan. Begitu juga dengan kelompok 2 dan 3 atau yang menggunakan Puzzle Games didapatkan hasil uji <0,001 yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai pengetahuan sebelum dilakukan perlakuan dengan rata-rata nilai pengetahuan setelah dilakukan perlakuan.

Tabel.3 Hasil Analisis Univariat dan Bivariat Variabel Kesiediaan pre-post perlakuan

Kelompok	Mean	SD	Min-Max	p (pre-post)
Pre				
Kelompok 1	2,04	0,61	0 - 3	
Kelompok 2	2,50	1,76	1 - 8	
Kelompok 3	4,40	2,66	0 - 7	
Post				
Kelompok 1	5,52	2,27	1-8	0,000
Kelompok 2	6,80	1,50	3-8	0,000
Kelompok 3	6,15	1,95	3-8	0,003

Kel 1 : Kelompok kontrol menggunakan modul/SAP

Kel.2 : Kelompok dengan gabungan SAP dan 1 kali sesi permainan

Kel 3 : Kelompok perlakuan 'puzzle' 3 kali sesi permainan

Nilai mulai dari 1-8

Dalam Tabel 5.6 ini, peneliti menyajikan data variabel kesiediaan responden sebelum dan setelah diberikan

perlakuan pada masing-masing kelompok. Kelompok 1 merupakan kelompok dengan penggunaan SAP, Kelompok 2 merupakan kelompok penggunaan SAP dan satu kali permainan puzzle, sedangkan kelompok 3 merupakan kelompok dengan penggunaan permainan Puzzle 3 kali. Tiap-tiap kelompok mendapatkan p-value <0,05 yang berarti pada masing-masing kelompok terdapat peningkatan kesiediaan yang signifikan untuk membantu korban henti jantung. Rata-rata Peningkatan kesiediaan untuk membantu terbesar didapatkan pada kelompok 2, yaitu sebesar 4,3. Dari awalnya hanya didapatkan kesiediaan 2,5 sebelum diberikan perlakuan, setelah perlakuan didapatkan kesiediaan menjadi 6,8 dari 8 skenario yang ada

PEMBAHASAN

Dari tabel data didapatkan bahwa responden mendapatkan peningkatan nilai pengetahuan setelah dilakukan perlakuan, baik pada kelompok kontrol maupun kelompok percobaan. Hasil uji wilcoxon didapatkan data $p < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan nilai yang signifikan pengetahuan antara sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan puzzle game. .

Pengetahuan merupakan sebuah proses yang dilalui oleh seseorang individu melalui berbagai macam indera penerimaan yang dimilikinya. Proses yang berkembang dalam sebuah proses pembelajaran ini akan disimpan dalam bentuk ingatan dimana ingatan ini akan dapat dibuka kembali pada masa mendatang. Hal ini mengisyaratkan

bahwa intensitas seseorang atau perhatian seseorang terhadap proses pembelajaran itu akan mempengaruhi seberapa besar hasil yang dicapai dalam pembelajaran. Sebagian besar pengetahuan seseorang diperoleh melalui indera pendengaran (telinga), dan indera penglihatan (mata) (Notoadmodjo, 2015 p.50).

Beberapa hal mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang. Faktor internal seperti pendidikan diperlukan untuk mendapat informasi (seperti hal-hal yang menunjang kesehatan sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup). Pendidikan dapat mempengaruhi seseorang termasuk juga perilaku seseorang akan pola hidup terutama untuk berperan serta dalam pengembangan pengetahuan. Faktor lainnya adalah faktor lingkungan. Lingkungan merupakan suatu kondisi yang ada di sekitar manusia dimana dia dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Faktor selanjutnya adalah sosial budaya, dimana sistem sosial budaya yang ada pada masyarakat dapat mempengaruhi dari sikap dalam menerima informasi (Notoadmodjo, 2015).

Puzzle game termasuk kedalam Media Pembelajaran Edukatif. Media pembelajaran edukatif di sini adalah media yang digunakan untuk pembelajaran siswa, yang lebih akrab disebut sebagai alat permainan edukatif (APE). APE adalah "alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan" (Mayke Sugianto, T, 2014). Sedangkan menurut Ellington (2015) yang dimaksud dengan APE adalah "segala bentuk permainan yang dapat memberikan

pengetahuan dan kemampuan anak". Dengan demikian alat permainan edukatif ini adalah alat yang digunakan untuk bermain anak tetapi dapat membantu proses pembelajaran siswa dengan mengembangkan aspek tertentu pada anak.

Menurut Sudono dalam Suyadi (2016:53) permainan ini dapat diciptakan dengan membuat alat permainan yang memiliki sifat-sifat seperti bongkar pasang, pengelompokan, memadukan, menyusun, dan lain-lain. Jenis APE ini dapat dibuat sendiri oleh guru menyesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi lingkungan anak didik. Tentunya alat ini harus dibuat semenarik mungkin agar siswa tertarik untuk menggunakannya.

Selain untuk tes kecerdasan, permainan edukatif puzzle ini memiliki banyak fungsi antara lain 1) Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran 2) Memperkuat daya ingat 3) Mengenalkan anak pada konsep „hubungan“ 4) Dengan memilih bentuk, dapat melatih anak untuk berfikir matematis (menggunakan otak kiri). Dalam lingkup permainan, fitur-fitur unggulan yang ada dalam permainan seperti perasaan menjadi tertantang, imajinatif, dan menyenangkan menyediakan situasi yang sempurna bagi murid untuk dapat terhubung dengan pembelajaran. Kemudian sifat permainan yang kompetitif, dimana seseorang harus mengalahkan lawan mereka untuk menang melalui kerjasama dengan teman dan mengatur strategi yang berbeda telah menunjukkan manfaat yang signifikan untuk pembelajaran. Yang terakhir permainan dalam pembelajaran memungkinkan

komunikasi dua arah dimana tidak hanya adanya materi atau instruksi saja, tapi juga sebuah kondisi dimana memungkinkan pembelajaran diserap secara aktif melalui strategi yang berbeda (Baker *et al.*, 2015)

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Terdapat pengaruh yang signifikan ($p < 0,01$) antara pembelajaran menggunakan SAP/Modul dan Puzzle Game dengan tingkat pengetahuan responden. Sebelum diberikan perlakuan, rata-rata tingkat pengetahuan responden adalah 47,5 sedangkan setelah perlakuan nilai rata-rata meningkat menjadi 58,75

Terdapat perbedaan yang signifikan ($p < 0,05$) antara nilai pengetahuan responden kelompok 1 (menggunakan modul SAP saja) dengan Kelompok 2 (.menggunakan modul SAP dan kartu pendidikan). Rata-rata nilai pengetahuan kelompok 1 setelah perlakuan adalah 50,0 sedangkan rata-rata nilai pengetahuan kelompok 2 setelah penelitian adalah 58,75

Responden menyatakan lebih senang dengan pembelajaran yang mengikutkan puzzle didalamnya. Kelompok 2 yang mendapatkan puzzle game pendidikan menyatakan lebih senang dalam belajar dibandingkan kelompok 1 yang tidak mendapatkan permainan puzzle.

Saran

Diperlukan penelitian yang lebih dalam mengenai durasi dan tipe pembelajaran yang sesuai yang dapat mengeksplorasi manfaat puzzle game pendidikan secara maksimal.

Metode pembelajaran dengan puzzle game masih harus diteliti lebih lanjut apakah dapat berdiri sendiri atukah harus menjadi tambahan metode pembelajaran yang sudah ada.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Abella BS, Aufderheide TP, Eigel B. 2013. Reducing barriers for implementation of bystander-initiated cardiopulmonary resuscitation: a scientific statement from the American Heart Association for healthcare providers, policymakers, and community leaders regarding the effectiveness of cardiopulmonary resuscitation. *AHA : Circulation*; 117:704-9
- [2]. Ann-Britt, 2009. *How can we optimize bystander basic life support in cardiac arrest?*. Institute of Medicine Dept. of Molecular and Clinical Medicine/Cardiology Sahlgrenska Academy at Göteborgs University Sahlgrenska University Hospital Göteborg, Sweden
- [3]. Baker A, Oh Navarro E, van derHoek A (2015). *An experimental car game for teaching software engineering processes*. *J Syst Software* 75,3–16.
- [4]. Bobrow, B. J. 2012. *Chest Compression—Only CPR by Lay Rescuers and Survival From Out-of-Hospital Cardiac Arrest*. *JAMA* ;304(13):1447-1454
- [5]. Dwi Siswoyo. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pers.
- [6]. Djiwandono, Sri Esti Wuryani. 2002. *Psikologi Pendidikan*. PT. Gramedia Widia

- Sarana Indonesia. Jakarta, hal. 148-158,174-180.
- [7]. Ellington H, Addinall E, Percival F (2015). *Games and Simulations in Science Education*, New York: Nichols.
- [8]. Gutierrez, Arnel F, 2013. *Development and Effectiveness of an Educational Card Game as Supplementary Material in Understanding Selected Topics in Biology*. Education Department, Bulacan State University–Sarmiento Campus, City of San Jose del Monte, Bulacan 3023, Philippines
- [9]. Hamasu, 2008. *Effects of BLS training on factors associated with attitude toward CPR in college students*. Elsevier Ireland Ltd. *Resuscitation 80 (2009) 359–364*
- [10]. John D. L. 2014. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta : Depdikbud.
- [11]. Notoadmodjo, S. 2015. *Pendidikan dan perilaku kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- [12]. Poerwadarminta, W.J.S. 2005. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- [13]. Schneider L, Oliveira DS, Strapasson ACP, Ferreira BP, Molina CG, Stopiglia CDO, Fischer G, Schroferneker ML (2012). *White blood cell game: a teaching method*. *Int J Health Promot Educ 50*, 311–317.
- [14]. Suryabrata, Suyadi. 2016. *Psikologi Pendidikan*. CV.Rajawali, Jakarta, hal. 64-70.