

Pini Purmasari

**PERBEDAAN PENGETAHUAN DAN PRAKTIK SEBELUM DAN SESUDAH  
PENDIDIKAN KESEHATAN CUCI TANGAN PAKAI SABUN  
DENGAN METODE PERMAINAN *PUZZLE* PADA  
SISWA SEKOLAH DASAR**

**ABSTRAK**

Cuci tangan pakai sabun merupakan kegiatan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) yang sangat mudah namun sulit dilakukan karena sebagian besar orang tidak mengetahui secara mendalam seperti pengertian, waktu untuk mencuci tangan pakai sabun, dampak tidak mencuci tangan pakai sabun dan juga langkah-langkah cuci tangan pakai sabun. Upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan praktik cuci tangan pakai sabun (CTPS) dapat dilakukan dengan pendidikan kesehatan menggunakan metode yang menarik. Permainan *puzzle* adalah metode pembelajaran yang dianggap cocok untuk keterampilan siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan pengetahuan dan praktik CTPS siswa sebelum dan sesudah pendidikan kesehatan dengan metode permainan *puzzle*. Desain penelitian ini adalah penelitian *pre-experimental design* dengan rancangan penelitian *one group pretest-posttest design*. Subjek penelitian adalah 49 siswa kelas I-III Sekolah Dasar Negeri Deudeul Kabupaten Tasikmalaya. Alat pengumpulan data menggunakan kuesioner dan lembar observasi. Hasil uji statistik dengan uji *wilcoxon* yaitu didapatkan *p-value*=0.000 untuk nilai pengetahuan dan *p-value*=0.000 untuk nilai praktik, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengetahuan dan praktik CTPS siswa sebelum dan sesudah diberi pendidikan kesehatan dengan permainan *puzzle*.

Kata Kunci : Cuci Tangan Pakai Sabun, *Puzzle*.

Pini Purmasari

DIFFERENCE OF PRACTICE AND KNOWLEDGE BEFORE AND AFTER  
HEALTH EDUCATION WASHING HANDS  
WITH PLAYING PUZZLE METHODE ON  
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

ABSTRACT

Washing hands with soap is easy but difficult to do, because most people does not fully understand about washing hand, the time to wash hands, the impact of not washing hands with soap and steps to washing hands. Health education with an entertaining method can increase the knowledge and practice about washing hands. Playing puzzle is an entertaining method to deliver health education about washing hands. This research used a quantitative approach with a pre-experimental one-group pretest posttest design. The research subjects were 47 students grade I-III at SDN Deudeul (Elementary School), Tasikmalaya. Data were collected using a self-filled questionnaire and observation sheets related to handwashing knowledge and practice. Data were analyzed with the Wilcoxon test. Playing *puzzle* had a significant impact on knowledge and practice in the school-age children with the p-value = 0.000 (knowledge) and p-value = 0.000 (practice).

Keywords: Hand Wash, Puzzle