

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, E.R. & Sunarsih, T. (2011) *KDPK Kebidanan: Teori dan aplikasi*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Ampulembang, A. P. (2020) *Profil Penduduk Lanjut Usia Provinsi Sulawesi Selatan*. Edited by A. M. dan Y. Hirmawan. Makassar: Badan Pusat Statistik Provinsi Sulawesi Selatan.
- BPS (2021) *Statistik Penduduk Lanjut Usia 2021*, BPS. Edited by D. Andhie Surya Mustari. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Chasanah, F. N., Sundari, R. I. and Wirakhmi, I. N. (2021) ‘Gambaran Perilaku Personal Hygiene pada Lansia di Rojinhome Kabushiki Kaisha Yoichi Yonabaru Okinawa Jepang’, (2012), pp. 819–827.
- Depdiknas (2004) ‘Psikologi Pendidikan’, in. Program Pendidikan Departemen Pendidikan Nasional.
- Effendi, N. dan F. (2008) *Pendidikan dalam Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Feni Salsabila, D. (2021) ‘Pengaruh Edukasi Audiovisual terhadap Selfcare Management Penyandang Diabetes Melitus di Wilayah Kerja Puskesmas Pabelan Kabupaten Semarang’, *Prosiding Seminar Nasional UNIMUS*, 4.
- Hakim (2005) *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Pusat Pembangunan Swadaya Nusantara.
- Hidayat (2011) *Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Kebersihan Diri dan Kesehatan Lingkungan Di Pesantren Nurul Huda Desa Cibatu Kecamatan Cisaat Kabupaten Sukabumi., Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Indonesia*. Jakarta: Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Indonesia.
- Iswantiah, Makiyah, S. N. N. and Hidayati, & L. N. (2012) ‘Pendidikan Kesehatan terhadap Perilaku Kesehatan Lansia tentang Personal Hygiene’, *Jurnal keperawatan*, pp. 152–158.

- Joana Patricia W, D. (2018) ‘Perancangan Board Game sebagai Media Terapi Penyakit Demensia Ringan pada Lansia’.
- Kartina, S. E. dan (2020) ‘Hubungan Tingkat Pengetahuan Lansia dengan Perilaku Lansia dalam Pemenuhan Personal Hygiene di Panti Werdha Darma Bakti Pajang Surakarta’, *Kesehatan Masyarakat*.
- Kemenkes (2020) *Profil Kesehatan Indonesia Tahun 2020*. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.
- Luwu, BPS. (2020) *Badan Pusat Statistik Kabupaten Luwu*.
- Luwu, D. K. K. (2020) *Profil Dinas Kesehatan Kabupaten Luwu*. Dinkes Luwu.
- Mukaromah, Siti and Khatarina, M. (2020) ‘Pendidikan Kesehatan Personal Hygiene Terhadap Tingkat Pengetahuan, Sikap, Dan Tindakan Personal Hygiene Anak Usia Sekolah’, *Jurnal Media Karya Ilmiah Kesehatan*, 5(1).
- Ni Kadek Ida Agus Talia Dewi, D. (2020) *Tingkat Pengetahuan dengan Perilaku Personal Hygiene Lansia*. Stikes Wiramedika.
- Notoatmodjo, S. (2003) *Pendidikan dan perilaku kesehatan*. 1st edn. Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2007) *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2012) *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan, Kedokteran & Kesehatan*. Rineka Cipta.
- Nursalam (2016) ‘Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pendekatan Praktis’, in. Jakarta: Salemba Medika.
- Pasolong, H. (2016) *Teori Administrasi Publik*. Bandung: Alfabeta.
- Potter, A & Perry, A. (2012) ‘Buku ajar fundamental keperawatan; konsep, proses, dan praktik’, in. Jakarta: EGC.
- Pratama, G. R. dan F. F. (2021) *Perbandingan Efektivitas Penggunaan Media Games Edukatif dengan Media Poster terhadap Tingkat Pemahaman Personal Hygiene pada Anak Sekolah Dasar*. Sriwijaya University.
- Pusdatin (2017) ‘Situasi Lansia di Indonesia Tahun 2017: Gambar Struktur

- Umur Penduduk Indonesia'. Kementerian Kesehatan RI.
- R. Siti Maryam, M. F. E. (2012) *Mengenal Usia Lanjut dan Perawatannya*. Palembang: Salemba Medika.
- RI, D. (2000) 'Pedoman upaya kesehatan gigi masyarakat (UKGM)', in. Jakarta: Departemen Kesehatan RI.
- Rosmalawati, K. dan N. W. D. (2016) *Kebutuhan Dasar Manusia*. 1st edn. Jakarta Selatan: Kementerian Kesehatan RI.
- Rozikin, M. (2019a) 'Pengaruh Permainan Uno Stacko terhadap Peningkatan Fungsi Kognitif Lansia di Griya Usila Santu Yosef Surabaya', *Skripsi*.
- Rozikin, M. (2019b) 'Pengaruh Permainan Uno Stucko terhadap Peningkatan Fungsi Kognitif Lansia di Griya Usila Santo Yosef Surabaya', *Keperawatan*.
- S.R, Soleman, F.M, Mongkau, Eka Suryadinata, I. . (2021) 'Analisis Pengetahuan Lansia terhadap Pemenuhan Personal Hygiene di Puskesmas Werdhi Agung', *Community Of Publishing In Nursing (Coping)*, 9, pp. 74–80.
- Sunaryo, S. (2004) *Sosiologi Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Saragih Suyanto, F. (2010) 'Pengaruh Penyuluhan terhadap Pengetahuan dan Sikap Ibu tentang Makanan Sehat dan Gizi Seimbang di Desa Merek Raya Kecamatan Raya kabupaten Simalungun', *Skripsi*.
- Sari, I. P. P. (2012) 'Pendidikan Kesehatan'. Siti Rahma Soleman, Fernando M Mongkau, I. B. I. S. (2021) 'Analisis Pengetahuan Lansia terhadap Pemenuhan Personal Hygiene di Puskesmas Werhi Agung', *Community of Publishing In Nursing*, 9(1).
- Sugiyono (2017) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta,CV.
- Supradi, W. I. M. N. C. K. R. & (2007) *PROMOSI KESEHATAN: Sebuah Pengantar Proses Belajar Mengajar dalam Pendidikan*. 1st edn. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tarwoto & Wartonah (2012) *Kebutuhan Dasar Manusia dan Proses*

Keperawatan. Jakarta: Salemba Medika.

Yuni, N. E. (2015) *Buku Saku Personal Hygiene.* Yogyakarta: Nuha Medika.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Kuesioner

LEMBAR KUESIONER

**EFEKTIVITAS EDUKASI MEDIA *SAFARI BOARD GAME*
DIBANDINGKAN MEDIA POSTER TERHADAP UPAYA
PENERAPAN PRAKTIK PERSONAL HYGIENE
PADA LANSIA**

(Studi Intervensi di Wilayah Kerja Puskesmas Belopa, Kabupaten Luwu)

No. Responden :

Tanggal Pengisian :

Nama Responden :

Usia Responden : (tahun)

Jenis Kelamin : 1. Laki-Laki 2. Perempuan (lingkari pilihan yang sesuai)

Pekerjaan Responden :

Berilah tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang dipilih

Dengan siapa anda tinggal di rumah:

- a. Anak c. Kerabat d. Lainnya...
b. Saudara d. Cucu

Pendidikan terakhir responden:

- a. Tidak tamat SD c. Tidak tamat SMP e. Tidak tamat SMA
b. SD d. SMP

A. Pengetahuan

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan tanda checklist (✓) pada pilihan yang menurut Anda sesuai, dan tanda silang (X) jika kurang sesuai.

No	Pernyataan	Benar	Salah
1	<i>Personal Hygiene</i> (kebersihan perorangan) adalah suatu tindakan untuk memelihara kebersihan dan kesehatan seseorang untuk kesejahteraan fisik dan psikis.		
2	Rutin menggosok gigi secara benar dan teratur maksimal 3-4 kali sehari setiap selesai makan dan sebelum tidur merupakan salah satu upaya dalam menjaga kesehatan mulut dan gigi.		
3	Keramas dilakukan minimal 2 kali dalam seminggu agar rambut tetap sehat.		
4	Penggunaan <i>baby oil</i> sehabis mandi dapat menyebabkan lengan, siku, ketiak, dan paha lansia (lanjut usia) menjadi terasa kering.		
5	Ketika mata kemasukan debu, sebaiknya menggunakan kain yang lembut dan bersih untuk mengusap kotoran pada mata dari sudut mata bagian dalam ke sudut mata bagian luar.		
6	Mandi dan memotong kuku adalah termasuk cara menjaga kebersihan diri.		
7	Merendam gigi palsu di air hangat yang telah dibubuhinya obat pembersih mulut selama 20 menit dapat menghilangkan bau pada gigi palsu.		

8	Menyikat gigi dengan posisi sikat gigi 45 derajat dari gusi merupakan cara menyikat gigi yang kurang tepat.		
9	Mandi secara teratur dapat menyebabkan tubuh terhindar dari bau badan, keringat, dan kotoran serta tubuh akan terasa nyaman.		
10	Untuk memberikan kesan nyaman pada lansia maka dapat menggunakan pakaian dari jenis bahan apapun.		

B. Sikap

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tanda *check list* (✓) pada pilihan yang menurut anda sesuai

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

KS : Kurang Setuju

No	Pernyataan	SS (4)	S (3)	KS (2)	TS (1)
1	Pada saat ingin menjamah makanan, mencuci tangan dengan air saja sudah cukup.				
2	Ketika tidak mampu mencuci tangan baik sebelum dan setelah makan, maka mengelap tangan saja sudah cukup.				
3	Mencuci rambut (keramas) penting untuk senantiasa menggunakan air yang bersih agar kondisi rambut tetap bersih dan sehat.				
4	Boleh menggunakan sikat gigi anggota keluarga lain saat menyikat gigi.				
5	Memakai handuk sendiri ketika mandi.				
6	Tidak menyikat gigi setelah sarapan di pagi hari dan sebelum tidur di malam hari.				

7	Menyikat gigi 2x dalam sehari.				
8	Agar tubuh saya senantiasa terasa nyaman dan terhindar dari bau badan, keringat dan kotoran, maka saya harus mandi secara teratur.				
9	Mencuci tangan boleh tidak menggunakan sabun.				
10	Kebersihan kuku juga menjadi suatu hal yang penting untuk diperhatikan. Olehkarenanya ketika kuku tampak panjang maka harus segera dipotong agar tampak bersih dan sehat.				

C. Tindakan (Praktik)

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tanda *check list* (✓) pada pilihan yang menurut anda sesuai

Selalu : Jika tindakan (praktik) tersebut berkali-kali dilakukan dan tidak pernah dilanggar.

Sering : Jika tindakan (praktik) tersebut berkali-kali dilakukan namun ada sesekali tidak melakukannya .

Kadang-Kadang : Jika tindakan (parktik) tersebut kadang dilakukan dan kadang tidak.

Tidak Pernah : Jika tindakan (praktik) tersebut tidak pernah dilakukan sama sekali.

No	Pernyataan	Selalu (4)	Sering (3)	Kadang-Kadang (2)	Tidak Pernah (1)
1	Mandi hanya ketika merasa berkeringat				

2	Mandi dengan air bersih dan sabun dan menggosok kulit kemudian seluruh tubuh disiram sampai bersih				
3	Jarang mencuci rambut dengan shampo sekurang-kurangnya 2 kali seminggu				
4	Menyikat gigi menggunakan sikat gigi milik orang lain				
5	Menyikat gigi 2 kali dalam sehari				
6	Mengganti pakaian dalam sehari				
7	Tidak mengganti pakaian saat berkeringat setelah beraktivitas				
8	Tidak mencuci tangan sebelum makan				
9	Mencuci tangan dan kaki setelah beraktivitas				
10	Kuku tangan dan kaki anda dalam keadaan pendek dan bersih				

Lampiran 2: Deskripsi Permainan

DESKRIPSI PERMAINAN

Safari Board Game merupakan media edukasi berbasis permainan mengenai bentuk penerapan praktik *Personal Hygiene* bagi kelompok lansia. Satu set *Safari Board Game* terdiri dari papan permainan dan 10 buah kartu pertanyaan, koin permainan, dadu, dan bank koin. Papan permainan terdiri atas 20 kotak.

Terdapat beberapa kotak istimewa diantaranya:

- Kotak Peringatan (pemain yang berhenti pada kotak ini wajib memberikan koin 10 pada bank koin)
- Kotak Beku (pemain yang berhenti pada kotak ini tidak dapat bergerak maju ataupun mundur kecuali dapat menjawab pertanyaan atau cukup dengan memberikan koin 5 ke setiap pemain lain)
- Kotak Keberuntungan (pemain yang berhenti pada kotak ini akan mendapatkan tambahan 10 koin dari bank koin)

ATURAN DAN CARA BERMAIN SAFARI BOARD GAME

1. Media permainan ini dimainkan minimal 1-3 pemain dengan durasi 15-30 menit sekali permainan.
2. Pada awal permainan masing-masing pemain diberikan koin dengan jumlah 160, dengan rincian koin 5=4 buah, koin 10=5 buah dan koin 15=5 buah.
3. Pemain menentukan urutan permainan dengan cara mengundi dadu. Pemain yang mendapatkan hasil undian dadu terbesar menjadi urutan yang pertama.
4. Pemain yang berhenti di kotak peringatan, kotak beku dan kotak keberuntungan wajib menaanti aturan yang terdapat di kotak tersebut.
5. Pemain yang memiliki jumlah koin terbanyak di akhir permainan dengan durasi yang telah ditentukan akan dinyatakan sebagai pemenang.

Lampiran 3: Satuan Acara Kegiatan (SAK) *Safari Board Game*

SATUAN ACARA KEGIATAN (SAK)

SAFARI BOARD GAME

Pokok Pembahasan : Media *Safari Board Game*

Hari,tanggal : Maret 2022

Waktu Pelaksanaan : 60 menit

Tempat : Desa Senga

Sasaran : Lansia aktif usia 60-69 tahun

A. Tujuan Instruksional Umum

Setelah mendapatkan intervensi *Safari Board Game*, kelompok lansia mampu melakukan upaya penerapan praktik *Personal Hygiene* dengan baik dan benar.

B. Tujuan Instruksional Khusus (TIK)

1. Memahami cara bermain *Safari Board Game*
2. Memahami dan memaknai informasi yang terkandung dalam kartu pertanyaan yang disediakan

C. Materi Pembelajaran

1. Pokok bahasan : Media *Safari Board Game*

2. Sub pokok bahasan :

a) Cara bermain *Safari Board Game*

b) Peraturan bermain *Safari Board Game*

D. Metode Pembelajaran

Bermain, tanya jawab

E. Media

1 set *Safari Board Game* yang terdiri dari papan permainan dan kartu pertanyaan, koin permainan, dadu dan bank koin

F. Kegiatan

No.	Waktu	Kegiatan
1.	5 menit	<p>Pembukaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka acara dengan mengucapkan salam 2. Memperkenalkan diri 3. Menjelaskan tujuan permainan <i>Safari Board Game</i>
2.	20 menit	<p>Pelaksanaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memperkenalkan isi <i>Safari Board Game</i> 2. Membagi lansia menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 orang 3. Menjelaskan kotak-kotak yang terdapat pada papan permainan 4. Memberikan waktu diskusi kelompok dan memberikan kesempatan jika lansia ingin bertanya mengenai <i>Safari Board Game</i>
3.	5 menit	<p>Menjelaskan cara bermain dan peraturan permainan <i>Safari Board Game</i></p> <p>Memberikan simulasi permainan</p> <p>Prinsip permainan ini sama dengan permainan monopoli pada umumnya, tetapi ditambahkan beberapa kotak yang berisi informasi kesehatan serta dilakukan beberapa modifikasi pada alur permainannya.</p>

4.	25 menit	<p>Lansia dipersilahkan untuk memulai permainan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lansia yang mendapat giliran bermain pada sesi 1 membentuk barisan, setiap sesi terdapat satu lansia yang ditentukan sebagai pemain pertama yaitu yang melemparkan dadu terlebih dahulu 2. Pemain diperbolehkan memasuki garis <i>start</i> jika mendapatkan dadu bermata 6 3. Pemain berakhir ketika salah seorang pemain telah berhasil sampai di kotak <i>finish</i> dengan durasi yang telah ditentukan, dan jika waktu sudah berakhir namun belum ada yang berada di garis <i>finisih</i> maka dilakukan perhitungan perolehan koin dari setiap pemain. <p>Fasilitator mendampingi lansia selama permainan dan membantu memberikan arahan saat terdapat hal yang membingungkan.</p>
5.	3 menit	<p>Evaluasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan pada lansia kesan selama permainan 2. Memberikan <i>reward</i> kepada lansia
6.	2 menit	<p>Terminasi:</p> <p>Ucapan terima kasih dan salam penutup</p>

G. Pengorganisasian

Pelaksana : Miftahul Jannah

Fasilitator : Tim Posbindu Puskesmas Belopa, Kabupaten Luwu

H. Evaluasi

1. Evaluasi Struktur

- a. Lansia memperhatikan kegiatan dengan baik
- b. Penyelenggaraan kegiatan dilakukan oleh para petugas puskesmas dalam kegiatan rutin posbindu
- c. Pengorganisasian dilakukan selama pelaksanaan kegiatan

2. Evaluasi Proses

- a. Lansia antusias terhadap permainan yang disampaikan
- b. Lansia tidak meninggalkan tempat selama kegiatan berlangsung
- c. Lansia terlibat aktif dalam kegiatan permainan

3. Evaluasi Hasil

Lansia mampu memainkan permainan *Safari Board Game* dan memahami konten yang terdapat didalamnya

I. Lampiran 1 set permainan *Safari Board Game*

Terlampir

Lampiran 4: Daftar Responden

(Kelompok Intervensi)

No	Nama	Umur	Tingkat Pendidikan
1	Pina	66	SD
2	Nurhaedah	63	SMP
3	Masarifa	62	Tidak tamat SD
4	Haidar	60	Tidak tamat SMA
5	Subaedah	65	SD
6	Hj. Nurhayati	69	Tidak tamat SMP
7	Nurhayati	62	SMP
8	Bana	69	Tidak tamat SD
9	Ramli muskar	69	Tidak tamat SMA
10	Hj. Markaeti	61	SD
11	Rosi	65	Tidak tamat SD
12	Hj. Bakariah	64	SMP
13	Hj. Maemunah	63	SMP
14	Hj. Sati	63	SMP
15	Hj. Minna	69	Tidak tamat SMA
16	Darwisah	60	SMP
17	Hasriani	65	Tidak tamat SMA
18	Mustatir	66	Tidak tamat SMA
19	Satir	65	SMP
20	Haslindah	60	SMP
21	Hj. Palannasi	69	SD
22	Hasni	60	SMP
23	Mansur	65	Tidak tamat SMA
24	Mawang	68	SD
25	Sunarty	65	SD
26	Sumang	68	SD

(Kelompok Kontrol)

No	Nama	Umur	Tingkat Pendidikan
1	Rusli	64	SD
2	Samramli	64	SMP
3	Hj. Jufri	68	Tidak tamat SD
4	Rasdin	69	Tidak tamat SMP
5	Hj. Sunarti	65	SMP
6	Nur diawe	65	SD
7	Nadira	69	SMP
8	Hj. Nurhaedah	67	Tidak tamat SMA
9	Hj. Rabiah	65	Tidak tamat SMA
10	Djusmany	68	Tidak tamat SMA
11	Harfin	68	SD
12	Hj. Maniara	69	Tidak tamat SMP
13	Juhari	69	SMP
14	Hadenang	65	Tidak tamat SMP
15	Sawiah	66	SD
16	Baria	60	SD
17	Halomma	68	Tidak tamat SMP
18	Salihu	69	SMP
19	Hamdan	66	SMP
20	Nursidah	69	SD
21	Patiwangi	66	Tidak tamat SD
22	Hasna	60	Tidak tamat SMP
23	Hartati	65	SMP
24	Harmina	65	SD
25	Jainuddin	69	Tidak tamat SMP
26	Alipuddin	69	Tidak tamat SMP

Lampiran 5: Uji Statistik

1. Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Pengetahuan

RINGKASAN HASIL UJI VALIDITAS (PENGETAHUAN)			
No. Soal	r _{xy}	r _{tabel}	Status
1	0,610895	0,514	Valid
2	0,57496	0,514	Valid
3	0,556992	0,514	Valid
4	0,64049	0,514	Valid
5	0,629739	0,514	Valid
6	0,537595	0,514	Valid
7	0,534091	0,514	Valid
8	0,63253	0,514	Valid
9	0,537595	0,514	Valid
10	0,583874	0,514	Valid

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	15	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	15	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.741	11

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

b. Sikap

RINGKASAN HASIL UJI VALIDITAS			
(SIKAP)			
No. Soal	rxy	rtable	Status
1	0,69118	0,514	Valid
2	0,639846	0,514	Valid
3	0,617578	0,514	Valid
4	0,615793	0,514	Valid
5	0,607186	0,514	Valid
6	0,853227	0,514	Valid
7	0,739795	0,514	Valid
8	0,772068	0,514	Valid
9	0,551463	0,514	Valid
10	0,763155	0,514	Valid

Case Processing Summary

	N	%
Cases Valid	15	100.0
Excluded ^a	0	.0
Total	15	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.764	11

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

c. Tindakan

RINGKASAN HASIL UJI VALIDITAS			
(TINDAKAN)			
No. Soal	rxy	rtabel	Status
1	0,675825	0,514	Valid
2	0,608909	0,514	Valid
3	0,571086	0,514	Valid
4	0,848889	0,514	Valid
5	0,763231	0,514	Valid
6	0,700589	0,514	Valid
7	0,846213	0,514	Valid
8	0,58529	0,514	Valid
9	0,605968	0,514	Valid
10	0,636146	0,514	Valid

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	15	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	15	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.766	11

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

2. Uji Media

a. *Safari Board Game*

Apakah Anda menyukai media permainan ini?

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ya	15	100.0	100.0	100.0

Apakah Anda menyukai pemilihan warna yang digunakan pada permainan ini?

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ya	15	100.0	100.0	100.0

Apakah Anda menyukai pemilihan gambar (karakter) pada media permainan ini?

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ya	15	100.0	100.0	100.0

Apakah durasi waktu yang digunakan dalam permainan sudah cukup?

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ya	12	80.0	80.0	80.0
Tidak	3	20.0	20.0	100.0
Total	15	100.0	100.0	

Apakah pesan/isi yang disampaikan dalam media permainan ini dapat dengan mudah dipahami?

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ya	15	100.0	100.0	100.0

Apakah instruksi/proses permainan mudah dipahami?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	15	100.0	100.0	100.0

Apakah bahasa yang digunakan sudah sesuai?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	15	100.0	100.0	100.0

b. Poster

Apakah Anda menyukai media permainan ini?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	15	100.0	100.0	100.0

Apakah Anda menyukai pemilihan warna yang digunakan pada permainan ini?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	12	80.0	80.0	80.0
	Tidak	3	20.0	20.0	100.0
	Total	15	100.0	100.0	

Apakah Anda menyukai pemilihan gambar (karakter) pada media permainan ini?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	15	100.0	100.0	100.0

Apakah durasi waktu yang digunakan dalam permainan sudah cukup?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	12	80.0	80.0	80.0
	Tidak	3	20.0	20.0	100.0
	Total	15	100.0	100.0	

Apakah pesan/isi yang disampaikan dalam media permainan ini dapat dengan mudah dipahami?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	10	66.7	66.7	66.7
	Tidak	5	33.3	33.3	100.0
	Total	15	100.0	100.0	

Apakah instruksi/proses permainan mudah dipahami?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	15	100.0	100.0	100.0

Apakah bahasa yang digunakan sudah sesuai?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	15	100.0	100.0	100.0

3. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Pretest Pengetahuan

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.102	1	50	.751

ANOVA

Hasil Pretest Pengetahuan

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	54.019	1	54.019	65.939	.000
Within Groups	40.962	50	.819		
Total	94.981	51			

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Pretest Sikap

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.232	14	36	.355

ANOVA

Hasil Pretest Sikap

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	256.658	14	18.333	1.146	.355
Within Groups	576.048	36	16.001		
Total	832.706	50			

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Pretest Tindakan

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
21.542	1	50	.120

ANOVA

Hasil Pretest Tindakan

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	48.077	1	48.077	2.504	.120
Within Groups	959.846	50	19.197		
Total	1007.923	51			

4. Uji Univariat

a. Kelompok Intervensi

Umur Responden

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60	4	15.4	15.4	15.4
	61	1	3.8	3.8	19.2
	62	2	7.7	7.7	26.9
	63	3	11.5	11.5	38.5
	64	1	3.8	3.8	42.3
	65	6	23.1	23.1	65.4
	66	2	7.7	7.7	73.1
	68	2	7.7	7.7	80.8
	69	5	19.2	19.2	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

Pendidikan Responden

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK TAMAT SD	3	11.5	11.5	11.5
	SD	7	26.9	26.9	38.5
	TIDAK TAMAT SMP	1	3.8	3.8	42.3
	SMP	9	34.6	34.6	76.9
	TIDAK TAMAT SMA	6	23.1	23.1	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

b. Kelompok Kontrol**Umur Responden**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60	2	7.7	7.7	7.7
	64	2	7.7	7.7	15.4
	65	6	23.1	23.1	38.5
	66	3	11.5	11.5	50.0
	67	1	3.8	3.8	53.8
	68	4	15.4	15.4	69.2
	69	8	30.8	30.8	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

Pendidikan Responden

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK TAMAT SD	2	7.7	7.7	7.7
	SD	7	26.9	26.9	34.6
	TIDAK TAMAT SMP	7	26.9	26.9	61.5
	SMP	7	26.9	26.9	88.5
	TIDAK TAMAT SMA	3	11.5	11.5	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

5. Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Pengetahuan Poster	.214	26	.003	.848	26	.001
Pretest Pengetahuan Safari Board Game	.238	26	.001	.836	26	.001

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Sikap Poster	.258	26	.000	.825	26	.000
Pretest Sikap Safari Board Game	.143	26	.182	.915	26	.034

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Tindakan Poster	.252	26	.000	.794	26	.000
Pretest Tindakan Safari Board Game	.181	26	.028	.934	26	.095

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest 1 Pengetahuan Poster	.197	26	.011	.894	26	.011
Posttest 1 Pengetahuan Safari Board Game	.212	26	.004	.812	26	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest 1 Sikap Poster	.204	26	.007	.844	26	.001
Posttest 1 Sikap Safari Board Game	.328	26	.000	.681	26	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Posttest 1 Tindakan Poster	.241	26	.000	.840	26	.001
Posttest 1 Tindakan Safari Board Game	.334	26	.000	.641	26	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest 2 Pengetahuan Poster	.443	26	.000	.598	26	.000
Posttest 2 Pengetahuan Safari Board Game	.245	26	.000	.896	26	.013

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest 2 Sikap Poster	.383	26	.000	.684	26	.000
Posttest 2 Sikap Safari Board Game	.328	26	.000	.681	26	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest 2 Tindakan Poster	.363	26	.000	.582	26	.000
Posttest 2 Tindakan Safari Board Game	.334	26	.000	.641	26	.000

a. Lilliefors Significance Correction

6. Uji Univariat

Kelompok Intervensi dan Kelompok Kontrol

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PRE_P_PSTR	26	1	4	3.00	.894
POST1_P_PSTR	26	3	5	4.69	.549
POST2_P_PSTR	26	4	8	6.65	1.129
PRE_S_PSTR	26	16	25	22.23	3.050
POST1_S_PSTR	26	23	25	24.58	.578
POST2_S_PSTR	26	30	35	32.27	1.951
PRE_T_PSTR	26	18	25	23.08	2.382
POST1_T_PSTR	26	23	32	24.58	1.701
POST2_T_PSTR	26	30	35	32.50	1.944
PRE_P_PRM	26	3	6	5.04	.916
POST1_P_PRM	26	5	9	6.62	1.134
POST2_P_PRM	26	8	10	8.96	.774
PRE_S_PRM	26	15	30	24.81	4.534
POST1_S_PRM	26	29	40	33.08	4.363
POST2_S_PRM	26	29	40	33.08	4.363
PRE_T_PRM	26	13	36	25.00	5.720
POST1_T_PRM	26	30	40	33.04	4.350
POST2_T_PRM	26	30	40	33.04	4.350
Valid N (listwise)	26				

7. Uji Wilcoxon

a. Kelompok Intervensi

POST1_P_P RM - PRE_P_PRM	POST2_P_P RM - PRE_P_PRM	POST1_S_P RM - PRE_S_PRM	POST2_S_P RM - PRE_S_PRM	POST1_T_PR M - PRE_T_PRM	POST2_T_PR M - PRE_T_PRM
-4.310 ^b .000	-4.718 ^b .000	-4.477 ^b .000	-4.477 ^b .000	-4.474 ^b .000	-4.474 ^b .000

b. Kelompok Kontrol

	POST1_P_PS TR - PRE_P_PST R	POST2_P_PS TR - PRE_P_PST R	POST1_S_PS TR - PRE_S_PST R	POST2_S_PS TR - PRE_S_PST R	POST1_T_PS TR - PRE_T_PST R	POST2_T_PS TR - PRE_T_PST R
Z	-4.155 ^b .000	-4.428 ^b .000	-3.465 ^b .001	-4.463 ^b .000	-2.133 ^b .033	-4.466 ^b .000
Asymp. Sig. (2-tailed)						

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

8. Uji Mann-Whitney

Test Statistics^a

	PRE_P	POST1_P	POST2_P	PRE_S	POST1_S	POST2_S	PRE_T	POST1_T	POST2_T
Mann-Whitney U	45.000	38.000	28.000	211.000	.000	294.500	245.500	18.000	272.000
Wilcoxon W	396.000	389.000	379.000	562.000	351.000	645.500	596.500	369.000	623.000
Z	-5.499	-5.779	-5.796	-2.340	-6.345	-.818	-1.710	-5.953	-1.239
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.019	.000	.413	.087	.000	.215

a. Grouping Variable: PERLAKUKAN

Lampiran 6: Persuratan

1. Surat Izin Penelitian Fakultas

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT**

 Jl. Perintis Kemerdekaan Km.10 Makassar 90245, Telp. (0411) 585658,
 E-mail : fkmuh@unhas.ac.id, website: www.fkm.unhas.ac.id

Nomor : 3094/UN4.14.8/PT.01.04/2022
 Hal : Izin Penelitian

22 Maret 2022

Yang Terhormat
Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
Cq. Bidang Penyelenggara Pelayanan Perizinan
di – Belopa

Dengan hormat, Kami sampaikan bahwa mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Hasanuddin bermaksud untuk melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi.

Sehubungan dengan itu, kami mohon kiranya bantuan Bapak kiranya dapat memberikan izin untuk penelitian kepada :

Nama	:	Miftahul Jannah
Nim	:	K011181005
Program Studi	:	Kesehatan Masyarakat-S1
Departemen	:	Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku
Judul Tugas Akhir	:	Pengaruh Edukasi Menggunakan Media Safari Board Game Terhadap Upaya Penerapan Praktik Personal Hygiene Pada Lansia (Studi Intervensi Di Wilayah Kerja Puskesmas Belopa Kabupaten Luwu.
Lokasi Penelitian	:	Puskesmas Belopa Kab. Luwu
Pembimbing	:	1. Prof. Dr. dr. H. Muhamad Syafar, MS 2. Dr. Ridwan M. Thaha,M.Sc

Atas bantuan dan kerjasama yang baik, kami sampaikan banyak terima kasih.


 Ketua Program Studi S1 Kesehatan Masyarakat,
 Dr. Suriyah, S.KM., M.Kes
 NIP. 197405202002122001

Tembusan :

1. Dekan FKM Unhas sebagai laporan
2. Para Wakil Dekan FKM Unhas
3. Para Pembimbing Skripsi



2. Surat Izin PTSP Kabupaten Luwu



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Alamat : Jl. Opu Daeng Risau No. 1, Belopa Telp : (0471) 3314115

Nomor : 119/PENELITIAN/05.11/DPMPTSP/III/2022	Kepada
Lamp : -	Yth. Ka. Puskesmas Belopa
Sifat : Biasa	di -
Perihal : <u>Izin Penelitian</u>	Tempat

Berdasarkan Surat Ketua Program Studi S1 Kesehatan Masyarakat Universitas Hasanuddin : 3094/UN4.14.8/PT.01.04/2022 tanggal 22 Maret 2022 tentang permohonan Izin Penelitian. Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama	:	Miftahul Jannah
Tempat/Tgl Lahir	:	Palopo / 11 Juli 2000
Nim	:	K011181005
Jurusan	:	Promkes/Ilmu Perilaku
Alamat	:	Lingk. Padang Kelurahan Senga Kecamatan Belopa

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

PENGARUH EDUKASI MEDIA SAFARI BOARD GAME TERHADAP UPAYA PENERAPAN PRAKTIK PERSONAL HYGIENE PADA LANSIA (STUDI INTERVENSI DI WILAYAH KERJA PUSKESMAS BELOPA,KABUPATEN LUWU)

Yang akan dilaksanakan di PUSKESMAS BELOPA, pada tanggal 25 Maret 2022 s/d 25 Mei 2022

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila temyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.



Diterbitkan di Kabupaten Luwu
Pada tanggal : 25 Maret 2022
Kepala Dinas,

Dr. H. RAHMAT ANDI PARANA
Pangkat : Pembina Tk. I IV/b
NIP : 196412311994031079

Tembusan :

1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa;
2. Kepala Kesbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa;
3. Ketua Program Studi S1 Kesehatan Masyarakat Universitas Hasanuddin;
4. Mahasiswa (i) Miftahul Jannah;

3. Surat Keterangan telah selesai melakukan Penelitian



PEMERINTAH DAERAH KABUPATEN LUWU
DINAS KESEHATAN

UPTD PUSKESMAS BELOPA

Alamat : Jl. Topoka, No.41,Kec. Belopa, Kab. Luwu, Kode Pos 91994

Telp. 082 291 568 744 Email : pukkesmasbelopa@yahoo.co.id



SURAT KETERANGAN SELEAI MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 486 PKM-BLP / TU / XI / 2022

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurbaya, S.Si, Apt
Nip : 197105032199012001
Pangkat/Golongan : IV/b
Jabatan : Kepala Puskesmas Belopa

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Mistahul Jannah
Nim : K011181005
Program Studi : SI Kesehatan Masyarakat

Telah selesai melakukan kegiatan penelitian di Wilayah Kerja Puskesmas Belopa dari tanggal 25 Maret s/d 25 Mei 2022 dengan judul penelitian: “**Pengaruh Edukasi Media Safari Board Game terhadap Upaya Penerapan Praktik Personal Hygiene pada Lansia (Studi Intervensi di Wilayah Kerja Puskesmas Belopa, Kabupaten Luwu)**”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Belopa, 20 April 2022
Kepala UPT Puskesmas Belopa

Nurbaya, S.Si, Apt
Nip: 197105032199012001

Lampiran 7: Dokumentasi



(Uji Coba Media dan Kuesioner Penelitian)



(Pretest Kelompok Intervensi)



(Intervensi *Safari Board Game* Kelompok Intervensi)



(Posttest Kelompok Intervensi)



(Pretest Kelompok Kontrol)



(Intervensi *Poster* Kelompok Kontrol)



(Posttest Kelompok Kontrol)

Lampiran 8:Daftar Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP

Nama : Miftahul Jannah

Tempat, Tanggal Lahir : Palopo, 11 Juli 2000

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat : Perumahan Citra Pesona Indah, Blok 3 No 5, Sudiang-Raya

E-mail : miftahuljannah9520@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

1. TK Pertiwi Belopa (2005-2006)
2. SD Negeri 21 Taddette (2006-2012)
3. SMP Negeri 3 Unggulan Belopa (2012-2015)
4. SMA Negeri 1 Luwu (2015-2018)
5. Universitas Hasanuddin (2018-Sekarang)

Riwayat Organisasi :

1. Koperasi Mahasiswa UNHAS
2. Pengurus Kotata Community
3. Pengurus VDMI Scholarship UNHAS

