

Pengaruh Aplikasi *Hand Wash Squad* Terhadap Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Anak Usia 5-6 Tahun Di Kecamatan Serang

Iyam Kurniasih¹, Luluk Asmawati², Laily Rosidah³

¹ PG PAUD, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

²PG PAUD, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

³PGPAUD, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

2228180031@untirta.ac.id lulukasmawati@untirta.ac.id laily@untirta.ac.id

Abstract

The background of the study is due to Covid-19 which has a very large impact on daily habits. The purpose of this study was to determine the effect of the hand wash squad application on clean and healthy living behavior in children 5-6 years old in the Serang sub-district, Banten. The method used in this research is a quantitative type of quasi-experimental/quasi-research. The population is all kindergartens in Serang sub-district, with a random sampling technique. Data were taken by conducting pretest, treatment, and also post-test in the experimental class and the control class. The data analysis technique used a normality test, homogeneity test, and paired sample t-test. So it can be concluded that there is an effect of the hand wash squad application on the clean and healthy living behavior of children 5-6 years old in Serang, Banten with the result value of sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$, while the sig value (2-tailed) for the control class was $0.283 > 0.05$. It is hoped that this research can be able to reinforce similar research regarding the habit of washing hands with digital-based applications and provide input about using Android as a stimulus medium for hand washing practice activities.

Keywords: *Learning Media, Application Hand Wash Squad, PHBS*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh Covid-19 yang berdampak sangat besar terhadap kebiasaan sehari-hari. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan *hand wash squad* terhadap perilaku hidup bersih dan sehat pada anak usia 5-6 tahun di kecamatan Serang, Banten. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis kuantitatif quasi-experimental/quasi-research. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh TK yang ada di Kecamatan Serang Banten dengan teknik random sampling. Pengambilan data dilakukan dengan melakukan pretest, treatment, dan juga posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji paired sample t-test. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan *hand wash squad* terhadap perilaku hidup bersih dan sehat anak usia 5-6 tahun di Serang Banten dengan hasil nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, sedangkan nilai sig (2-tailed) untuk kelas kontrol adalah $0,283 > 0,05$. Diharapkan penelitian ini memperkuat penelitian sejenis mengenai kebiasaan cuci tangan dengan aplikasi berbasis digital dan memberikan masukan tentang penggunaan android sebagai media stimulus kegiatan praktik cuci tangan

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Aplikasi Hand Wash Squad, PHBS*

History

Received 2022-09-24

Revised 2022-10-19

Accepted 2022-11-22

PENDAHULUAN

Pandemik suatu kondisi di mana sebuah virus atau penyakit merajalela ke berbagai daerah atau pelosok. Hal ini bukan hanya sekedar isu semata tetapi sudah terjadi sampai pada saat ini. Covid-19 sudah memasuki Indonesia pada tahun 2019 adapun negara yang terinfeksi pertama kali adalah Wuhan Cina (Mustika, 2021: 1). Kondisi ini memberikan dampak perubahan pada setiap kebiasaan, terutama kebiasaan anak usia dini, dimana anak usia dini rentan sekali terjangkit virus covid-19 dari berbagai sumber baik lingkungan internal dalam keluarga maupun eksternal.

PHBS (Perilaku Hidup Bersih dan Sehat) merupakan suatu perilaku yang dihasilkan dari adanya pembelajaran yang dapat memacu kesadaran untuk berperan secara aktif dalam mendukung, dan melindungi lingkungan sekitar, orang lain agar menjadi lingkungan yang sehat, aman dan nyaman (Kurniawati, 2022: 170) . Salah satu kegiatan PHBS yang sering dijadikan pembiasaan disekolah kepada anak usia dini adalah mencuci tangan. Mencuci tangan adalah sebuah kegiatan mengalirkan air ke seluruh permukaan tangan yang meliputi :telapak tangan, punggung tangan, sela-sela jari, jari dalam, jari luar, ibu jari, kuku dan pergelangan tangan menggunakan sabun atau antiseptik pembunuh kuman, cuci tangan berfungsi untuk menghilangkan kuman, bakteri, virus yang menempel pada tangan saat menyentuh suatu barang (Rosuliana, 2021 : 239)

Manfaat mencuci tangan untuk kesehatan yaitu membersihkan tangan dari berbagai macam penyakit seperti penyakit yang berhubungan dengan alat pencernaan/ perut, penyakit yang berhubungan dengan saluran pernapasan, dan membersihkan tangan dari kuman yang menempel Notoatmodjo (2003) dalam (Jehadus, 2022: 29). Ketika anak keluar dan menyentuh barang-barang yang ada disekitarnya tanpa terkecuali, mungkin saja dalam tangan anak terdapat jenis kuman yang sangat berbahaya untuk kesehatannya. Kuman yang menempel dalam tangan tidak dapat dilihat oleh mata telanjang, namun dapat dilihat dengan alat bantu seperti mikroskop elektron. Oleh sebab itu, mencuci tangan sangat penting untuk menjaga kesehatan anak dan mengurangi kluster covid-19 terutama di area sekolah.

Di lapangan mayoritas anak belum mengetahui proses mencuci tangan yang baik dan benar. Sebagian dari mereka mencuci tangan dengan terburu-buru sehingga melewatkan beberapa gerakan yang seharusnya dilakukan. Lalu, beberapa anak mencuci tangan tanpa menggunakan sabun. Kemudian sebagian anak yang mencuci tangan dengan menggunakan sabun, namun belum tepat karena beberapa anak memakai sabun sebelum mengalirkan air terlebih dahulu. Dapat dilihat bahwasanya anak-anak belum memahami bagaimana proses mencuci tangan dengan baik dan benar sesuai yang dianjurkan oleh *World Health Organization* (WHO). Apabila hal tersebut terus menerus dilaksanakan akan berdampak pada kesehatan tubuh anak baik dari segi perkembangan maupun pertumbuhannya.

Beragam media yang digunakan oleh pemerintah untuk menumbuhkan kesadaran perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) setiap warganya terutama media-media yang berbasis digital seperti *gadget, computer* dan televisi yang dikemas sedemikian rupa menjadi menarik untuk ditonton dan

dilihat. Menurut (Nurhayati, 2019: 68) media adalah pengantar bahasan yang memuat sebuah konsep materi pembelajaran dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang terdapat dalam android yang sering digunakan oleh anak baik untuk bermain maupun belajar adalah aplikasi. Aplikasi menurut (Pane, 2020: 4) adalah sebuah system operasi tertentu yang di terapkan dalam sebuah android yang dapat memproses sebuah perintah yang diinginkan pengguna, sehingga memunculkan suatu luaran tergantung dengan aplikasi yang dioperasikan, seperti: pendidikan, editor, dan game untuk mempermudah pengguna android atau ios dalam melakukan pekerjaan. Game yang dirancang khusus untuk kegiatan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) adalah aplikasi *hand wash squad*, aplikasi *hand wash squad* salah satu *software* yang secara sengaja diciptakan oleh sebuah perusahaan bertujuan guna memberikan kemudahan dan pengajaran serta pembelajaran bagi penggunanya dan dapat pula memproses sebuah perintah dalam kaitannya mengajarkan anak untuk melakukan proses mencuci tangan dengan 7 tahapan yang baik dan benar dengan durasi waktu yang telah ditentukan. Aplikasi *hand wash squad* memiliki 5 level, yang terdiri dari level 1, level 2, level 3, level 4 dan level 5. Setiap level memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Dalam setiap levelnya terdapat durasi menjalankan tantangannya. Pada setiap tantangan per levelnya terdapat waktu dalam menyelesaikan tantangan tersebut, sehingga memunculkan skor dalam bentuk 3 bintang. Skor di dapatkan apabila anak menyelesaikan tantangan dengan cepat, benar dan tepat akan mendapatkan bintang 3, dan animasi yang keluar akan tersenyum senang. Apabila anak kalah dalam aplikasi anak di intruksikan untuk mengulang kembali atau kembali ke menu, tidak terdapat kolom bintang yang terisi, serta animasi yang munculakan berekspresi sedih.

Oleh sebab itu, dengan adanya penggunaan aplikasi *hand wash squad* dalam pembelajaran mencuci tangan anak, diharapkan dapat memberikan stimulus pemahaman yang mendalam mengenai mencuci tangan yang baik dan benar, serta diaplikasikan dalam kegiatan pembiasaan mencuci tangan setiap harinya. Dengan bantuan sebuah aplikasi game kegiatan belajar mencuci tangan anak akan lebih menyenangkan dan mudah diserap oleh otak anak, karena anak sudah tidak asing lagi dengan yang namanya game dalam android, sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak ada unsur paksaan melainkan kesukarelaan. Aplikasi yang dapat diterapkan untuk kegiatan pembelajaran mencuci tangan yaitu Aplikasi *Hand Wash Squad*. Maka, penelitian ini terfokus untuk meneliti pengaruh aplikasi *hand wash squad* terhadap perilaku hidup bersih dan sehat anak usia 5-6 tahun di kecamatan Serang.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen atau eksperimen semu, dengan populasi taman kanak-kanan yang berada di wilayah kecamatan Serang-

Banten, dan pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling*, sehingga diperoleh 2 sekolah. Sasaran dalam penelitian ini adalah anak usia dini yang berusia 5-6 tahun atau kelompok B yang berada di Taman Kanak-kanak (TK) di kecamatan Serang-Banten. Selain itu, penelitian ini menggunakan dua kelas, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel pada kelas eksperimen berjumlah 15 anak sedangkan sampel di kelas kontrol berjumlah 15 anak. Pada pelaksanaannya kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan (*pre-test*) mengenai praktek proses mencuci tangan anak. Kemudian kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan aplikasi *hand wash squad* sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan yang sama. Hasil dari kedua perlakuan tersebut dijadikan sebagai hasil pada penelitian akhir. Pada rancangan metode *one group pretest-posttest design* dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1.

Desain Penelitian Rancangan Non Equivalent Control Group Design

Kelas	Pre- Test	Treatment	Post- Test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Keterangan:

O1 : pretest sebelum diberikannya perlakuan aplikasi *hand wash squad*

X : *Treatment* dengan penggunaan aplikasi *hand wash squad*

O2 : *post test* setelah diberikannya perlakuan aplikasi *hand wash squad*

O3 : Nilai *pre test* kelompok yang tidak diberikan perlakuan (Kontrol)

O4 : Nilai *post test* kelompok yang tidak diberikan perlakuan/treatment (kontrol)

Instrument yang digunakan pada penelitian ini meliputi: 1) Observasi, 2) Dokumentasi, 3) Skala Likert. Sebelum instrument digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrument kepada subjek dan sampel yang sama guna menguji apakah data dapat digunakan di lapangan, setelah itu diperoleh hasil dan dilakukan uji validitas untuk mengetahui kevalidan instrument yang akan digunakan. menurut Arikunto (1995) dalam (Unaradjan, 2019: 164) mengatakan bahwa uji validitas adalah suatu tolak ukur yang dapat menyatakan bahwa alat ukur yang akan digunakan memiliki kesahihan atau ketepatan untuk dijadikan sebagai alat ukur pada penelitian. Jika semua data sudah valid dilakukan uji realibilitas untuk mengukur apakah pertanyaan instrument memiliki keterkaitan satu sama lainnya. Realibilitas menurut (Siyoto, 2015: 91) adalah kepercayaan dan konsistensi instrument apabila dilakukan pengujian ulang beberapa kali dan hasil yang diperoleh memiliki nilai yang sama dengan nilai yang sebelumnya. Instrument yang di buat akan diuji beberapa kali jika data

kurang atau terdapat kesalahan. Kemudian barulah butir pertanyaan yang sudah diuji dapat digunakan untuk mengambil data di lapangan. Setelah data didapatkan kemudian dilakukan uji normalitas, adalah pengujian kenormalan penyebaran data. Distribusi data dinyatakan normal apabila mengikuti distribusi normal dengan pusat data berada ditengah yaitu median dan mean (Kariadinata, 2012: 177), uji normalitas adalah prasyarat sebelum dilakukannya uji hipotesis. Teknik Analisis yang digunakan pertama uji T-Test, penelitian yang akan dilakukan menggunakan jenis uji paired sample T-Test yang mana merupakan sebuah pengujian data menggunakan dua kelompok yang berbeda, dengan membandingkan nilai rata-rata pada kedua kelompok setelah diberikan perlakuan atau membandingkan nilai rata-rata dengan sampel yang sama tetapi dengan keterangan waktu yang berbeda (Ramadhani, 2021: 251). Kemudian dilakukan uji hipotesis diuji untuk mengetahui apakah asumsi sementara yang dideskripsikan di tolak atau diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Instrumen yang telah dibuat berjumlah 20 butir diuji coba dan diperoleh 3 butir instrument yang tidak valid, Dengan ketentuan nilai rhitung $>r_{tabel}$ dapat dikatakan valid, nilai rhitung $<r_{tabel}$ dapat dikatakan tidak valid dan nilai signifikansi $<0,05$ dikatakan valid, nilai signifikansi $>0,05$ dikatakan tidak valid.

Hasil Uji Realibilitas

Uji coba realibilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsisten atau tidak jawaban responden dalam mengisi data, maka dilakukan uji coba realibilitas dengan menggunakan bantuan *software* SPSS *statistic* versi 22. Dan diperoleh hasil

Tabel 2.

Hasil Uji Realibilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.978	17

Dasar pengambilan keputusan data dapat dikatakan realibilitas apabila hasil dari *cronbachs alpha* lebih besar dari 0,06. Maka dari itu, hasil dari *cronbachs alpha* yaitu 0,978 lebih besar dari pada 0,6. Dan dapat ditarik kesimpulan bahwa data dikatakan realibilitas dengan hasil memiliki rentang lebih dari 0, 80 sampai 1,00 dan tergolong sangat realibilitas berdasarkan tabel *Klasifikasi Koefisien Realibilitas*

Hasil Uji Normalitas

Dalam hal ini data dikatakan normal dengan memperhatikan ketentuan probabilitas yang harus melebihi 0,05 dapat dikatakan data normal, jika sebaliknya data memiliki hasil $> 0,05$ maka dinyatakan tidak normal. Hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.

Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardize d Residual
N		15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.06209379
Most Extreme Differences	Absolute	.146
	Positive	.074
	Negative	-.146
Test Statistic		.146
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Uji normalitas yang telah dilakukan menggunakan menggunakan uji *One Sampel Kolomogrov Smirnov* diperoleh hasil residual sebesar 0,200. Melihat dari ketentuan yang sudah ada, dapat dianalisis bahwa 0,200 lebih besar dari 0,05, maka dari itu data dapat dikatakan memiliki distribusi normal pada pretes dan posttest kelas eksperimen.

Tabel 4.

Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.86632782

Most Extreme Differences	Absolute	.140
	Positive	.092
	Negative	-.140
Test Statistic		.140
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Uji normalitas yang telah dilakukan menggunakan menggunakan uji *One Sampel Kolomogrov Smirnov* diperoleh hasil residual sebesar 0,200. Melihat dari ketentuan yang sudah ada, dapat dianalisis bahwa 0,200 lebih besar dari 0,05, maka dari itu data dapat dikatakan memiliki distribusi normal pada pretes dan posttest kelas kontrol

Uji Homogenitas

Pada pengujian homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan uji coba compare means *One-Way ANOVA* outputnya adalah *Test of homogeneity variances*. Dengan ketentuan pengambilan keputusan pada uji homogenitas adalah , jika nilai sig > 0,05 maka data dikatakan memiliki kesamaan atau homogeny, jika nilai sig < 0,05 maka data dikatakan tidak homogen yaitu heterogen.

Tabel 5.

Hasil Uji Homogenitas Pretest

Adapun hasil uji homogenitas adalah sebagai berikut:

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Belajar Anak			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.013	1	28	.094

diperoleh hasil uji homogenitas pre-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,094 > 0,05 maka diperoleh keputusan data pre-test eksperimen dan pre-test kontrol homogen atau sama

Table 1.
Hasil Uji Homogenitas Posttest
Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.843	1	28	.103

Mengacu pada tabel , diperoleh hasil post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu $0,103 > 0,05$ keputusannya adalah post-test kelas eksperimen dan post-test kelas kontrol memiliki kesamaan atau homogeny.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian: apabila nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka hipotesis pada data penelitian dikatakan memiliki pengaruh yang signifikan antara data pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. sedangkan jika nilai sig (2-tailed) $> 0,05$ maka data penelitiann dikatakan tidak memiliki pengaruh yang signifikan antara data pretest dan posttes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil dari pengujian *paired sampel t test* adalah sebagai berikut:

Table 2.
Hasil Uji Hipotesis Kelas Eksperimen

		Paired Differences							Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest – Posttest	-9.000	3.928	1.014	-11.175	-6.825	-8.874	14	.000

Mengacu tabel uji paired sampel t test pada kelas eksperimen di peroleh hasil nilai sig (2-tailed) 0,000 lebih kecil dari pada ketentuan 0,05. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya H_0 ditolak dan H_1 diterima, dikarenakan adanya perbedaan nilai setelah diberikan treatment pada saat pretest dan posttest. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dan bermakna pada aplikasi *hand wash squad* terhadap perilaku hidup bersih dan sehat terutama dalam kegiatan mencuci tangan

Tabel 3.
Hasil Uji Hipotesis Kelas Kontrol
 Paired Samples Test

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair					Lower	Upper			
1	Pre-Test - Post-Test	-2.333	8.095	2.090	-6.816	2.149	-1.116	14	.283

Berdasarkan tabel paired sampel t test di peroleh hasil sig (*2-tailed*) pada kelas kontrol sebesar 0,283 >0,05. Maka dapat dikatakan bahwa H_0 di tolak dan H_1 diterima. Yang bermakna adanya pengaruh yang signifikan aplikasi *hand wash squad* terhdap perilaku hidup bersih dan sehat.

Berdasarkan data yang telah diolah dan dianalisis diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada pretest dan posttest di kelas eksperimen yaitu TK Islam Nusantara sebagai kelas eksperimen dengan TK Putra 2 sebagai kelas kontrol yang berdomisil di kecamatan Serang. Hasil akhir pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t *Paired Sampel Test* diketahui bahwa nilai sig (*2-tailed*) $0,000 < 0,05$ pada kelas eskperimen dengan hasil H_0 ditolak dan H_1 diterima, sedangkan nilai sig (*2-tailed*) $0,283 > 0,05$ pada kelas kontrol di peroleh hasil bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya aplikasi *hand wash squad* memiliki pengaruh terhadap perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS).

Aplikasi *Hand Wash Squad* memiliki pengaruh terhadap pengetahuan perilaku hidup bersih dan sehat anak usia dini karena Aplikasi *Hand Wash Squad* game yang diperuntukan untuk anak usia 4-9 tahun, konten yang terdapat dalam aplikasi *hand wash squad* direkomendasikan oleh organisasi kesehatan dunia WHO (*World Health Organization*). Keuntungan dari aplikasi ini, tidak adanya iklan pada saat proses bermain berlangsung, dengan durasi bermain anak 15-20 menit akan memberikan pemahaman secara tidak langsung tentang proses mencuci tangan, tanpa orang tua maupun guru menjelaskan dengan metode ceramah mengenai proses mencuci tangan. Sehingga manfaat media pembelajaran dapat didapatkan oleh anak sejalan dengan pendapat menurut (Basri, 2018: 9) bahwa media yang sukses memiliki manfaat: 1) sebagai penyetaraan pemahaman yang diakibatkan keterbatasan peserta didik, 2) membuat benda-benda menjadi nyata, 3) meminimalisir keterbatasan yang tidak dapat di tangkap secara visual, 4) menyetarakan pemahaman bagi setiap peserta didik, 5) memotivasi anak dalam belajar, 6) membangkitkan sikap keingintahuan anak dan eksploratif.

Pada pelaksanaan di kelas eksperimen anak-anak sudah mengenal dan mampu mempraktikan

bagaimana kegiatan mencuci tangan. Anak juga menunjukkan beberapa gerakan seperti mencuci telapak tangan dan punggung tangan. Ketika bermain, anak tampak antusias memainkan game aplikasi *hand wash squad* dari level 1 sampai dengan level 5 dengan durasi waktu yang telah ditentukan bahkan tidak mau berhenti untuk memainkannya sebelum berhasil. maka dari itu aplikasi *hand wash squad* sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Anak usia 5-6 tahun adalah masa dimana anak sangat aktif melakukan setiap kegiatan yang menurutnya menarik (Asriliyanti, 2019: 6).

Dampak positif dari penggunaan aplikasi *hand wash squad* dikelas eksperimen terlihat jelas pada saat mencuci tangan setelah bermain dan posttest dilakukan dengan peningkatan pengetahuan anak ditunjukkan dengan gerakan mencuci tangan yang benar dan tepat, sebelumnya tidak pernah dilakukan ketika mencuci tangan. Selain itu, dari memainkan aplikasi game dapat memberikan manfaat menurut (Setiadi, 2021: 407) kognitif anak bekerja keras untuk menemukan strategi yang tepat untuk memenangkan sebuah game sehingga mendapatkan sebuah *reward* atas keberhasilannya, 2) Melatih motorik halus: jari jemari dan tangan dalam mengarah-arahkan kursor agar game dapat berjalan dan beroperasi.

Sarana dan prasarana mencuci tangan juga mendukung keberhasilan anak usia dini dalam melakukan proses mencuci tangan diantaranya: tersediannya sumber air beserta tempat tampungan air, tersediannya tempat alur pembuangan air bersih, air tidak menciprat ke sana kemari pada saat mencuci tangan, tersediannya tempat membuang air untuk penampungan air kotor yang sudah digunakan untuk mencuci tangan, tersediannya sabun cuci tangan untuk digunakan pada saat mencuci tangan, sarana yang terakhir adanya pengering tangan seperti handuk, *tissue*, sapu tangan masing-masing anak (Khamim et al, 2020: 22). Kebiasaan mencuci tangan diterapkan di sekolah dengan menerapkan waktu-waktu tertentu untuk mencuci tangan seperti datang ke sekolah, istirahat, sebelum dan sesudah makan, BAB dan BAK serta setelah memegang benda-benda yang kotor.

Mencuci tangan dapat memberikan segudang manfaat untuk anak usia dini Ketika kebiasaan mencuci tangan sudah di terapkan: pertama dapat menangkal berbagi penyakit sekitar 50% seperti flu, batuk demam dan diare, kedua dapat menangkal penyakit yang memiliki resiko berbahaya jika tertular, ketiga Mengurangi resiko penyakit alat pencernaan seperti diare, keempat pembiasaan mencuci tangan yang sudah menjadi hal penting yang dilakukan setiap hari akan mengurangi resiko kematian per tahunnya (Wirawan, 2014: 233). Maka dari itu, aplikasi *hand wash squad* cocok digunakan untuk salah satu alternatif stimulasi pengetahuan mencuci tangan dengan pemanfaatan gadget untuk orang tua dan pihak-pihak sekolah yang membutuhkan dalam pengajaran pembiasaan mencuci tangan untuk anak usia dini. Karena media pembelajaran akan terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi pembelajaran dan sesuai zamannya (Mashud. Nur Ihwanto, 2022: 38)

KESIMPULAN

Berdasarkan data-data yang telah dianalisis, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh aplikasi *hand wash squad* terhadap perilaku hidup bersih dan sehat anak usia 5-6 tahun dikecamatan Serang Banten. Dengan hasil nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, sedangkan nilai sig (2-tailed) kelas kontrol adalah $0,283 > 0,05$. Dari kedua hasil uji-t *Paired Sample Test* maka dapat dinyatakan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan menggunakan aplikasi *hand wash squad* dalam menstimulasi mencuci tangan anak, anak-anak menjadi senang dan tidak mudah bosan ketika pembelajaran dilakukan, software yang digunakan mudah didapatkan secara gratis. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber penelitian selanjutnya dan mampu memperkuat kembali penelitian yang serupa mengenai pembiasaan mencuci tangan dengan aplikasi berbasis digital serta memberikan sebuah masukan tentang memanfaatkan android sebagai media stimulus pengetahuan bagi kegiatan praktek mencuci tangan anak

DAFTAR PUSTAKA

- Asriliyanti, A. A. T. P. L. R. (2019). Pengaruh Bermain Alat Musik Drum Band Terhadap Keterampilan Sosial. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan AnakUsia Dni*, 6, 2. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpppaud/article/view/7367>
- Basri, M. S. (2018). *Media Pembelajaran Sejarah* (1st ed.). Graha Ilmu.
- Jehadus, E. E. J. M. V. Y. N. G. R. H. J. (2022). CTPS : Program Sarana Cuci Tangan Pakai Sabun Kreatif Untuk Meningkatkan Kesadaran Masyarakat di Desa Bangka Lewat Manggarai Barat. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 29. <https://doi.org/10.36928/jrt.v5i1.945>
- Kariadinata, R. M. A. (2012). *Dasar-Dasar Statistik Pendidikann* (Tim Redaksi Pustaka Setia (ed.); 2nd ed.). CV PustakaSetia.
- Khamim et al. (2020). *Panduan Opsi Sarana CTPS*. Direktorat Sekolah Dasar, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. [https://www.unicef.org/indonesia/media/7326/file/Panduan Opsi Sarana CTPS di sekolah.pdf](https://www.unicef.org/indonesia/media/7326/file/Panduan_Opsi_Sarana_CTPS_di_sekolah.pdf)
- Kurniawati, D. I. A. K. (2022). Hubungan Pengetahuan Hidup Bersih dan Sehat Dengan Perilaku Cuci Tangan di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 11(1), 170: 175. <https://ejournal.umpri.ac.id/index.php/JIK/article/view/1618>
- Mashud. Nur Ihwanto. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Aktivitas Gerak Berirama Siswa Kelas V Melalui Google Meet Dengan Memanfaatkan Video Pembelajaran Saat Pandemi Covid-19. *Jendela Olahraga*, 7(1), 38. <https://doi.org/10.26877/jo.v7i1.8604>

- Mustika, N. K. P. W. (2021). Sistem Informasi Edukasi Pencegahan Covid-19 Pada Anak Usia Dini Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle Berbasis Android. *Jurnal Elektro Luceat*, 7(2), 1:7. <http://118.97.29.116/index.php/jelekn/article/view/407>
- Nurhayati, I. (2019). Pengembangan Media Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKN di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 68: 75. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPM/article/view/7413>
- Pane, S. fachri. W. K. Z. A. W. (2020). *Membuat Aplikasi Pengolah Data Administrasi Barang Menggunakan Aplikasi Apex Online*. Kreatif.
- Ramadhani, R. N. S. B. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan* (E. Widiyanto (ed.); 1st ed.). Kencana.
- Rosuliana, N. E. . R. A. R. A. K. (2021). Pemberian Edukasi dan Praktik Tentang Cuci Tangan 6 Langkah Benar dan Etika Batuk Dalam Mencegah Penyebaran Covid-19. *Prosiding Pengabdian Masyarakat Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya*, 239.
- Setiadi, A. (2021). Implementasi Game Permainan Timun Emas Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), 407. <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i3.1253>
- Siyoto, S. A. S. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian* (Ayup (ed.); 1st ed.). Media Literasi Publishing.
- Unaradjan, D. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Unika Atma Jaya.
- Wirawan, I. M. C. (2014). *Kata Dokter Sehat setiap Hari Ala @blogdokter* (G. A. Romadhona (ed.); 1st ed.). TransMedia.