

PENGARUH PERMAINAN ULTACO TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL PROTOKOL KESEHATAN COVID-19 ANAK RA

Rendy Setyowahyudi

*Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Ponorogo, Indonesia
rendy.setyowahyudi@yahoo.co.id*

M. Fadlillah

Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Ponorogo, Indonesia

Ida Yeni Rahmawati

Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Ponorogo, Indonesia

Uki Suhendar

Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Ponorogo, Indonesia



Abstract: *This research aimed to know whether there was an effect of ultaco games on Group B children in understanding the covid-19 health protocol at RA Aisyiyah in Siman district Ponorogo regency. Due to the spread of the covid-19 outbreak, which infects early childhood, introducing the health protocol to prevent the infection of the virus is needed. One of the attempts is by using ultaco games or snake-ladder games. This research used a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The sample was selected by using a simple random sampling. The data were analyzed using t-test, specifically a paired t-test and an independent sample t-test. Before analyzing the data, normality and homogeneity tests were carried out. The results obtained from this study are that there is an influence of the Ultaco game as a new educational game tool for early childhood on the ability to recognize the Covid-19 health protocol in group B children as indicated by the sig 2 tailed value obtained, which is 0.000 less than 0.05.*

Keywords: *Ultaco; Protocol; Health; Covid-19*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh permainan ultaco terhadap kemampuan mengenal protokol kesehatan covid-19

pada anak kelompok B di RA Aisyiyah Kecamatan Siman Kabupaten Ponorogo. Dengan merebaknya wabah covid-19 yang termasuk dapat menyerang anak usia dini maka perlu mengenalkan protokol kesehatan covid-19 sebagai upaya pencegahan penularan penyakit covid-19. Salah satu upaya untuk mengenalkan protokol kesehatan covid-19 pada anak usia dini adalah dengan menggunakan permainan ultaco atau ular tangga covid-19. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain *non-equivalent control group design*. Sampel diambil dengan teknik simple random sampling. Analisis data untuk menguji hipotesis menggunakan uji t yaitu *paired t-test* dan *independent sampel t-test*. Sebelum data dianalisis, data terlebih dahulu di uji normalitas dan homogenitasnya terlebih dahulu. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh permainan ultaco sebagai alat permainan edukatif yang baru pada anak usia dini terhadap kemampuan mengenal protokol kesehatan covid-19 pada anak kelompok B yang ditunjukkan dengan nilai *sig 2 tailed* yang didapatkan yaitu 0,000 lebih dari kecil dari 0,05.

Kata kunci: Ultaco; protokol; kesehatan; covid-19

A. Pendahuluan

Saat bulan Desember tahun 2019 di Wuhan ibukota provinsi Hubei di China ditemukan kasus pertama covid-19 dan semenjak itu penularan berlangsung sangat cepat keseluruh dunia (Siahaan, 2020). Setelah itu, kepanikanpun muncul di seluruh penjuru dunia (Ali & Munastiwi, 2021). Negara yang ikut terdampak dari adanya pandemic covid-19 ini adalah Negara Indonesia (Siahaan, 2020). Penyakit covid-19 adalah penyakit yang ditimbulkan akibat dari adanya virus corona yang menginfeksi saluran pernapasan manusia (Devi Pramita Sari & Nabila Sholihah 'Atiqoh, 2020). Adapun gejala utama yang ditimbulkan dari penyakit ini seperti demam, sesak napas dan batuk-batuk (Devi Pramita Sari & Nabila Sholihah 'Atiqoh, 2020).

Diketahui covid-19 dapat menginfeksi siapa saja termasuk anak-anak (et al., 2020). Untuk kasus pada anak usia dini, di Indonesia pada Juli 2021 terdapat 94.532 anak yang sudah terinfeksi covid-19. Dari jumlah keseluruhan tersebut persentase angka kematian tertinggi berada pada usia 0-2 tahun dan kemudian diikuti oleh kelompok usia 3-6 tahun. Mengingat betapa pentingnya anak usia dini yang akan menjadi aset bangsa, maka pertumbuhan kasus covid-19 ini diharapkan tidak bertambah lagi (Sari et al., 2015).

Jalan keluar yang bisa diambil dari masalah meningkatnya kasus covid-19 pada anak usia dini adalah dengan mengenalkan protokol kesehatan sedini mungkin bagi anak usia dini (Farokhah et al., 2020). Dengan pengenalan protokol kesehatan covid-19 tersebut sedini mungkin diharapkan penularan dan kasus positif covid-19 pada anak usia dini dapat ditekan serendah mungkin. Mengenalkan protokol kesehatan pada anak usia dini harus menggunakan cara-cara yang khusus. Masalah yang sering terjadi adalah masing-masing seringnya mengenalkan protokol kesehatan pada anak usia dini dengan cara-cara konvensional atau abstrak.

Beberapa cara-cara yang sering digunakan seperti menggunakan metode ceramah dan menggunakan media pembelajaran digital yang masih abstrak dan tidak memungkinkan anak terlibat aktif untuk mengetahui apa saja protokol kesehatan untuk pencegahan covid-19 (Primandari et al., 2021). Mengenalkan protokol kesehatan pada anak usia dini harus sesuai dengan karakteristik anak (Kresnawaty, 2019). Bermain merupakan karakteristik dan aktivitas utama bagi anak usia dini (Hewi, 2020). Karena cara belajar anak usia dini dilakukan melalui kegiatan bermain, maka dalam mengenalkan protokol kesehatan covid-19 pada anak usia dini pun harus dengan cara bermain pula (Sewi & Mailasari, 2020).

Diketahui, bahwa terdapat jenis permainan yang bisa digunakan untuk mengajarkan kesehatan adalah dengan permainan ular tangga. Seperti beberapa hasil penelitian terdahulu yang sudah memakai permainan ular tangga untuk mengenalkan kesehatan. Penelitian tersebut diantaranya penelitian dari (Hamdalah, 2013) juga telah menggunakan permainan ular tangga untuk mengenalkan cara merawat gigi dan mulut pada anak-anak. Lebih lanjut, terdapat pula permainan *ultaco* yang merupakan pengembangan dari permainan ular tangga yang didalamnya mengandung unsur pengenalan protokol kesehatan covid-19 pada anak usia dini (Fadlillah & Setyowahyudi, 2021).

Berdasarkan hasil dari ketiga penelitian tersebut diketahui ular tangga merupakan jenis permainan yang efektif dalam mengenalkan nilai kesehatan. Akan tetapi dari ketiga penelitian tersebut belum pernah menggunakan permainan ular tangga untuk mengenalkan protokol kesehatan utamanya protokol kesehatan covid-19 pada anak usia dini dimana hal tersebut begitu penting dimasa sekarang dimana wabah pandemi covid-19 berlangsung. Berdasarkan beberapa permasalahan

diatas yaitu meningkatnya kasus covid-19 pada anak usia dini dan pengenalan protokol kesehatan covid-19 bagi anak usia dini dengan cara yang tidak efektif, maka akan dieksperimenkan permainan ultaco untuk diketahui “apakah terdapat pengaruh permainan ultaco terhadap kemampuan mengenal protokol kesehatan covid-19 pada anak kelompok B di RA Aisyiyah Kecamatan Siman Kabupaten Ponorogo?”.

Selama ini pengenalan protokol kesehatan covid-19 pada anak usia dini masih menggunakan cara-cara yang konvensional seperti metode ceramah dan media pembelajaran digital yang masih bersifat abstrak bagi anak, namun belum pernah menggunakan alat permainan edukatif yang baru yaitu ULTACO yang memang dikembangkan khusus untuk mengenalkan protokol kesehatan covid-19 pada anak usia dini. Dengan mengeksperimenkan permainan ULTACO maka akan diketahui bagaimana pengaruhnya untuk mengenalkan protokol kesehatan covid-19 pada anak usia dini, sehingga tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan ultaco terhadap kemampuan mengenal protokol kesehatan covid-19 pada anak kelompok B di RA Aisyiyah Kecamatan Siman Kabupaten Ponorogo dapat terjawab.

B. Pembahasan

1. Literature Review

a. Permainan Ultaco

ULTACO adalah jenis permainan ular tangga. ULTACO termasuk ke dalam APE dalam PAUD. APE merupakan alat bermain yang digunakan pada jenjang anak usia dini yang bersifat edukatif dan dapat mengembangkan aspek perkembangan anak (Al Mubarak, 2021). ULTACO sendiri memiliki makna ular tangga covid-19. Maksudnya, permainan ini mengadopsi permainan ular tangga namun di dalamnya menjelaskan mengandung unsur upaya pencegahan covid-19 melalui pengenalan protokol kesehatan pada anak-anak usia dini. Sejarah permainan ular tangga menurut (Psikologi, 2014) mengatakan bahwa permainan ular tangga mulanya bernama “*Paramapada Sopanam*” (*Ladder to Salvation*). Permainan ular tangga adalah permainan berbentuk papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang anak atau lebih. Papan permainan ular tangga memiliki kotak-kotak kecil dan terdapat gambar

di beberapa kotak sejumlah gambar “tangga” dan “ular” yang menghubungkan antara kotak yang satu dengan kotak lainnya (Ferryka, 2018).

Permainan ular tangga dikembangkan oleh pemangku dalam Hindu yang bernama Gyandev untuk menanamkan nilai penghargaan pada anak-anak. Ular adalah lambang yang menggambarkan suatu keburukan atau kejahatan, sedangkan tangga menggambarkan suatu kebaikan dan kebenaran (Psikologi, 2014). Dalam bahasa inggris permainan disebut dengan *Snakes and ladders* (Golchai et al., 2012). Permainan ular tangga masuk ke jajaran salah satu permainan yang cukup terkenal di Indonesia (Novarina, 2010).

Permainan ini sangat familier di dunia anak-anak. Selain menarik dan menyenangkan, juga sangat mudah dimainkan (Nugrahani & Rupa, 2007). Oleh karena itu, permainan ular tangga ini sangat tepat bila digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. Permainan ular tangga yang digunakan untuk media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, di antaranya: dapat membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan, lebih menstimulasi anak untuk melakukan kegiatan belajar secara individual ataupun kelompok, struktur kognitif akan terbentuk dalam diri anak, dan pengetahuan yang terdapat dalam memori (pikiran) dapat diambil kembali sewaktu-waktu (Psikologi, 2014).

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga bermanfaat membantu anak untuk lebih memahami kata benda dan keterampilan berbicara dalam bahasa inggris (Aishah et al., 2016). Permainan ular dan tangga memiliki kemungkinan untuk merangsang anak untuk berkomunikasi dengan teman sebaya. Meskipun ada beberapa kesulitan, siswa tampaknya menikmati pembelajaran (Arfani & Sulistia, 2019). Di samping itu, media permainan ini dapat bermanfaat melejitkan keaktifan anak, memicu semangat anak dalam belajar, dan mempunyai keberanian untuk menyampaikan pendapat yang akan berkontribusi dalam meningkatkan prestasi belajar anak, serta bisa memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Dewi et al., 2017).

Manfaat bermain ular tangga juga terkait dengan aspek perkembangan anak, antara lain: menstimulasi

kemampuan motorik, menstimulasi konsentrasi, kemampuan bersosialisasi meningkat (termasuk berkompetisi), menstimulasi keterampilan berbahasa, menambah wawasan, mengembangkan kemampuan untuk memecahkan masalah, mengembangkan sikap kepemimpinan, mengembangkan pengetahuan tentang norma dan nilai, meningkatkan rasa percaya diri pada diri anak (Tarigan, 2013). Di samping itu, permainan ular tangga juga dapat bermanfaat untuk menstimulasi kecerdasan intelektual, menstimulasi kecerdasan emosional, menstimulasi kreatifitas sehingga anak menjadi kreatif, sebagai media terapi untuk anak, dan mengembangkan kecerdasan majemuk anak (Nurhayati, 2012).

b. Protokol Kesehatan Covid-19

Penyebaran covid-19 hingga sekarang terus meningkat (Sindi et al., 2020). Hal ini terlihat dengan semakin meningkatnya angka kasus positif covid-19 di tengah-tengah masyarakat. Pencegahan penularan virus ini harus terus dilakukan. Salah satu tindakan yang dapat dilakukan adalah menjalankan protokol kesehatan covid-19, baik yang ditentukan oleh *World Health Organization* (WHO) maupun Gugus Tugas Penanganan Covid-19 Republik Indonesia. Menurut bahasa protokol dimaknai sebagai tata cara yang berlaku secara internasional, sedangkan kesehatan covid-19 adalah sesuatu yang berhubungan dengan kondisi tubuh dan penyakit yang disebabkan oleh virus corona. Jadi protokol kesehatan covid-19 dapat dimaknai sebagai tatacara menangani dan mencegah terjadinya penyebaran maupun penularan covid-19 di dalam tubuh manusia.

Protokol kesehatan covid-19 harus mengacu pada organisasi kesehatan dunia yaitu WHO. Di samping itu, setiap negara juga harus mengikuti protokol kesehatan yang telah ditentukan oleh kementerian kesehatan atau tim gugus percepatan penanganan covid-19. Untuk memutus mata rantai penyebaran covid-19 ada beberapa protokol kesehatan yang harus diikuti. WHO menyebutkan beberapa protokol kesehatan covid-19 di antaranya: cuci tangan, pakai masker dan jaga jarak, terdapat juga penambahan yaitu memastikan ventilasi yang baik dan juga tetap memakai masker pada ruangan tertutup. Protokol kesehatan juga dapat dilakukan dengan cara mencuci tangan, tidak memegang wajah, menutup mulut ketika batuk dan bersin, memakai masker,

menjaga jarak, melakukan isolasi mandiri dan menjaga kesehatan tubuh.

Deskripsi protokol kesehatan covid-19 dari kementerian kesehatan dan gugus tugas percepatan penanganan covid-19 adalah sebagai berikut (Kemenkes RI, 2020) : (1) mencuci tangan dengan sabun atau hand sanitizer, (2) tidak menyentuh area wajah apabila tangan belum dipastikan bersih, (3) menggunakan masker medis setiap keluar rumah, (4) menjaga jarak ketika berkomunikasi dengan orang lain minimal 1 meter, (5) melakukan isolasi mandiri bagi yang merasa tubuhnya sedang tidak sehat.

c. Covid-19

Covid-19 adalah nama penyakit yang disebabkan oleh munculnya virus jenis baru yang bernama virus corona (Unicef et al., 2020). Bila diartikan secara terpisah, co diambil dari kata corona, vi diambil dari kata virus dan d diambil dari kata *desease* atau penyakit. Sedangkan angka 19 diambil dari kemunculan pertama virus ini yaitu di akhir tahun 2019. Sebelumnya penyakit ini dinamakan dengan 2019 novel corona virus atau 2019-ncov (Unicef et al., 2020). Virus baru ini masih terikat pada keluarga yang sama dengan virus *severe acute respiratory syndrome* (SARS) dan juga beberapa jenis flu biasa.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian dengan jenis quasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah 3 kelompok B yang ada di sekolah RA Aisyiyah Kecamatan Siman Kabupaten Ponorogo. Sampel penelitian ini diambil dengan teknik *simple random sampling* dan didapatkan jumlah sampel penelitian sejumlah 2 kelompok B dengan total ada 19 anak kelompok B yang ada di RA Aisyiyah Kecamatan Siman Kabupaten Ponorogo. Kemudian sampel dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen sejumlah 10 anak dan kelompok kontrol sejumlah 9 anak. Kelompok eksperimen yang akan menggunakan permainan ultaco dalam pembelajaran dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional untuk mengenalkan protokol kesehatan covid-19.

Teknik dan instrument pengumpulan data menggunakan tes lisan yang dilakukan pada anak untuk

mengumpulkan data kemampuan mengenal protokol kesehatan covid-19 pada anak usia dini. Skala penskoran yang dipakai dalam penelitian ini berupa skala penskoran dikotomi dengan skor 0 dan 1. Skor “0” jika anak belum mampu dan skor “1” jika anak telah mampu. Jumlah skor yang didapatkan anak kemudian dihitung nilainya dengan menghitung persentase dari setiap jumlah skor yang didapatkan anak. Adapun kategori nilai yang didapatkan anak adalah 0-20 (sangat kurang), 21-40 (kurang), 41-60 (cukup), 61-80 (baik) dan 81-100 (sangat baik).

Sebelum instrumen digunakan, terlebih dahulu dilakukan pengujian validitas menggunakan korelasi *point biserial* dan reliabilitas dengan menggunakan rumus KR20. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah *t-test* yaitu *paired sample t-test* dan *independent sample t-test* dengan taraf signifikansi 5%. Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan *kolmogorov smirnov test* dan uji homogenitas menggunakan *levene test*. Data dianalisis dengan bantuan *SPSS 14.0 for windows*, untuk keperluan pengujian dapat dirumuskan hipotesis yaitu “Terdapat pengaruh permainan ultaco terhadap kemampuan mengenal protokol kesehatan covid-19 pada anak kelompok B”.

3. Hasil Penelitian

a. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Pengujian validitas menggunakan korelasi *point biserial*, diketahui bahwa item yang valid yaitu apabila memiliki kriteria $> 0,3$ (Sugiono, 2016) pada item kemampuan mengenal protokol kesehatan covid-19. Uji validitas dari total 10 item pada kemampuan mengenal protokol kesehatan covid-19, mendapatkan hasil bahwa semua item dinyatakan valid karena memiliki nilai di atas 0,3. Sedangkan nilai rata-rata validitas instrumen yang didapatkan adalah sebesar 0,46. Sementara uji reliabilitas terhadap item instrumen kemampuan mengenal protokol kesehatan covid-19 menggunakan KR20 untuk mengetahui tingkat reliabilitas item instrumen penelitian.

Pengujian reliabilitas terhadap 10 item instrumen pada variabel kemampuan mengenal protokol kesehatan covid-19 diperoleh hasil 0,63. Dari hasil uji reliabilitas tersebut, bisa disimpulkan bahwa item instrumen

penelitian variabel kemampuan mengenal protokol kesehatan covid-19 reliabel. Hasil tersebut karena nilai reliabilitas instrumen kemampuan mengenal protokol kesehatan covid-19 sebesar 0,63 dan r tabel 0,361, sehingga hasil reliabilitas sebesar $0,63 > 0,361$ (r tabel). Dari analisa tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa item instrumen variabel kemampuan mengenal protokol kesehatan covid-19 adalah valid dan reliabel.

b. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Gambaran yang didapat dari hasil *pretest* dan *posttest* merupakan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti. Data yang telah dihasilkan selama penelitian ini berupa hasil tes lisan terhadap kemampuan mengenal protokol kesehatan covid-19 pada anak kelompok B di RA Aisyiyah Kecamatan Siman Kabupaten Ponorogo Indonesia. Hasil penelitian kemudian dianalisis menggunakan *SPSS 14.0 for Windows*. Data hasil tes lisan kemampuan mengenal protokol kesehatan covid-19 yang dijelaskan berupa data hasil *pretest* dan *posttest*.

Pretest adalah hasil nilai rata-rata dari tes lisan pada kemampuan mengenal protokol kesehatan covid-19 pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum kedua kelompok tersebut diberi perlakuan atau *treatment* untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam hal kemampuan mengenal protokol kesehatan covid-19. Sedangkan *post-test* adalah hasil nilai rata-rata dari tes lisan pada kemampuan mengenal protokol kesehatan covid-19 anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah kelompok eksperimen diberikan *treatment* berupa permainan *ultaco* dan kelompok kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa ceramah dalam mengenalkan protokol kesehatan covid-19 pada anak. Berikut akan dijabarkan secara lebih rinci hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan mengenal protokol kesehatan covid-19 pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Data *Pre-test* dan *Post-test*

| | | <i>Pre-test</i> | | <i>Post-test</i> | |
|---------|---------|-----------------|---------|------------------|---------|
| | | Eksperimen | Kontrol | Eksperimen | Kontrol |
| N | Valid | 10 | 9 | 10 | 9 |
| | Missing | 0 | 1 | 0 | 1 |
| Mean | | 29,00 | 34,44 | 82,00 | 38,88 |
| Minimum | | 10,00 | 10,00 | 60,00 | 20,00 |
| Maximum | | 60,00 | 60,00 | 100,00 | 60,00 |
| Sum | | 290,00 | 310,00 | 820,00 | 350,00 |

Mencermati hasil *pre-test* dan *post-test* pada tabel 1 di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa sebelum diberikan perlakuan, nilai awal kemampuan mengenal protokol kesehatan covid-19 antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol relatif sama (masuk dalam kategori kurang), sedangkan setelah diberikan *treatment* yaitu permainan ultaco terjadi peningkatan nilai yang signifikan terhadap kemampuan mengenal protokol kesehatan covid-19 pada kelompok eksperimen. Pada kelompok kontrol juga mengalami peningkatan tetapi tidak signifikan karena tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu ceramah untuk mengenalkan protokol kesehatan covid-19. Berikut dokumentasi gambar saat anak diberikan *treatment* dengan permainan ultaco.

Gambar 1. *Treatment* Dengan Permainan Ultaco

c. Hasil Uji Normalitas

Pengujian normalitas data untuk penelitian ini memakai *Kolmogorov Smirnov Test*, yaitu data dikatakan normal jika $p > 0,05$. Rangkuman hasil uji normalitas bisa dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

| Kelompok | Pretest | Posttest |
|------------|---------|----------|
| Eksperimen | 0,791 | 0,789 |
| Kontrol | 0,974 | 0,766 |

Dari tabel 2 rangkuman hasil uji normalitas *pre-test* dan *post-test* kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, karena $p > 0,05$. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai signifikansi pada masing-masing kelompok. Pada kelompok eksperimen didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,791 pada *pre-test* dan sebesar 0,789 pada *post-test*. Sedangkan pada kelompok kontrol didapatkan nilai sig sebesar 0,974 pada *pre-test* dan 0,766 pada *post-test*. Sehingga dapat di tarik kesimpulan bahwa kedua kelompok memiliki distribusi yang normal.

d. Hasil Uji Homogenitas

Hasil perhitungan uji homogenitas kemampuan mengenal protokol kesehatan covid-19 menggunakan *Levene Test*. Data dikatakan homogen jika memiliki nilai $p > 0,05$. Rangkuman hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas

| Variabel | Pretest | Posttest |
|--------------------------------------|---------|----------|
| Mengenal Protokol Kesehatan Covid-19 | 0,839 | 0,916 |

Dari tabel 3 hasil uji homogenitas kedua kelompok di atas, diperoleh hasil baik *pre-test* maupun *post-test* menunjukkan nilai signifikan atau $p > 0,05$. Pada variabel mengenal protokol kesehatan covid-19 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,839 pada *pre-test* dan nilai sebesar 0,916 pada *post-test*, Sehingga bisa disimpulkan bahwa varian dari kedua kelompok populasi adalah sama atau homogen.

e. Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis untuk penelitian ini adalah “terdapat pengaruh permainan ultaco terhadap kemampuan mengenal protokol kesehatan covid-19 pada anak

kelompok B". Analisis data untuk menguji hipotesis yaitu menggunakan uji *paired sample t-test* dan uji *independent sample t-test*. Berikut adalah hasil uji *paired sample t-test* dan uji *independent sample t-test* data kemampuan mengenal protokol kesehatan covid-19.

Tabel 4. *Output Test of Paired Sample T-Test* Eksperimen

| Pair | TEST | Paired Differences | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|------|----------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|--------|--------|----|-----------------|
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | | Lower | Upper | | | |
| 1 | PRE TEST - POST TEST | -53,00 | 14,18 | 4,48 | -63,14 | -42,86 | -11,82 | 9 | ,000 |

Berdasarkan tabel 4 hasil uji *paired sample t-test* tersebut, dengan menggunakan taraf kesalahan 0,05 dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis diterima, sebab di dapatkan nilai sig sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05, atau $0,000 < 0,05$. Sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan antara data *pre-test* dan *post-test* kemampuan mengenal protokol kesehatan covid-19 pada kelompok eksperimen. Sedangkan pada hasil uji *paired t-test* kemampuan mengenal protokol kesehatan covid-19 pada kelompok kontrol adalah sebagai berikut.

Tabel 5. *Output Test of Paired Sample T-Test* Control

| Pair | TEST | Paired Differences | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|------|----------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|-------|------|----|-----------------|
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | | Lower | Upper | | | |
| 1 | PRE TEST - POST TEST | -4,44 | 15,90 | 5,30 | -16,67 | 7,78 | -,84 | 8 | ,426 |

Berdasarkan tabel 5 hasil uji *paired sample t-test* tersebut, dengan menggunakan taraf kesalahan 0,05 bisa disimpulkan bahwa hipotesis ditolak, sebab di dapatkan nilai sig sebesar 0,426 yang berarti lebih besar dari 0,05, atau $0,426 > 0,05$. Sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa

tidak terdapat perbedaan antara data *pre-test* dan *post-test* kemampuan mengenal protokol kesehatan covid-19 pada kelompok kontrol. Sedangkan hasil uji *independent sample t-test* kemampuan mengenal protokol kesehatan covid-19 adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Rangkuman *Output Test of Independent Sample T-Test*

| Variabel | Nilai Sig. (2 Tailed) |
|--------------------------------------|-----------------------|
| Mengenal Protokol Kesehatan Covid-19 | 0,000 |

Berdasarkan tabel 6 hasil uji *independent sample t-test* di atas, dengan menggunakan taraf kesalahan 0,05 bisa disimpulkan bahwa hipotesis diterima, sebab didapatkan nilai sig 2 tailed sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05 atau $0,000 < 0,05$. Sehingga bisa disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan permainan ultaco terhadap kemampuan mengenal protokol kesehatan covid-19 pada anak kelompok B.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh baik itu melalui paired dan *independent sampel t-test* menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* permainan ultaco dapat memberikan pengaruh pada kemampuan anak mengenal protokol kesehatan covid-19 dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional hanya mengenalkan protokol kesehatan covid-19 dengan cara berceramah kepada anak-anak.

Hasil penelitian dari peneliti, senada dengan hasil penelitian dari (Jayani & Ruffaida, 2020) yang menggunakan permainan ular tangga untuk mengenalkan kesehatan utamanya perilaku hidup bersih pada anak-anak. Selain itu terdapat pula penelitian dari (Maarif, 2017) yang juga telah menggunakan permainan ular tangga untuk mengenalkan kesehatan reproduksi pada remaja. Lebih lanjut, berdasarkan penelitian (Sari et al., 2015) permainan ular tangga juga telah digunakan dan dapat memberikan pengaruh terhadap pengetahuan gosok gigi bagi anak. Senada dengan hasil penelitian diatas, (Labibah et al., 2015) juga menemukan hasil bahwa permainan ular tangga dapat memberikan pengaruh pada pengetahuan kesehatan gigi dan mulut anak. Hasil penelitian lain ditemukan oleh (Zamzami, 2014) yang menemukan bahwa ular tangga

dapat digunakan untuk pendidikan kesehatan utamanya pada pencegahan penyakit pes pada anak.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut diketahui bahwa permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan bagaimana cara menjaga kesehatan, begitupun dengan hasil penelitian yang didapatkan peneliti dimana permainan ular tangga dapat digunakan untuk mengenalkan protokol kesehatan covid-19 pada anak usia dini.

C. Simpulan

Berdasarkan hasil uji hipotesis di atas, maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan ultaco terhadap kemampuan mengenal protokol kesehatan covid-19 pada anak kelompok B di RA Aisyiyah Kecamatan Siman Kabupaten Ponorogo.

DAFTAR PUSTAKA

- Aishah, M., Nur Afifah, A., & Asrol, H. (2016). *Noun-it-Right Snake and Ladder Board Game : Learning about Nouns – An Enhancement Tool in the Teaching of Grammar*. *Creative Practices in Language Learning and Teaching (CPLT)*, 4 (1). <https://ir.uitm.edu.my/id/eprint/30224>
- Al Mubarak, A. A. S. A. (2021). *Alat Permainan Edukatif dalam Menanamkan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini*. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 9(1). <https://doi.org/10.21043/thufula.v9i1.10103>
- Ali, M., & Munastiwi, E. (2021). *Kreativitas Guru dalam Mengajarkan Kecakapan Hidup pada Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19*. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 9(1). <https://doi.org/10.21043/thufula.v9i1.9476>
- Arfani, S., & Sulistia, A. (2019). *Teaching Speaking Using a “Snake and Ladder” Board Game: A Teacher Story*. *Research and Innovation in Language Learning*, 2(1). <https://doi.org/10.33603/rill.v2i1.1642>

- Dani, J. A., & Mediantara, Y. (2020). *Covid-19 dan Perubahan Komunikasi Sosial*. *Persepsi: Communication Journal*, 3(1). <https://doi.org/10.30596/persepsi.v3i1.4510>
- Devi Pramita Sari, & Nabila Sholihah 'Atiqoh. (2020). *Hubungan antara Pengetahuan Masyarakat dengan Kepatuhan Penggunaan Masker sebagai Upaya Pencegahan Penyakit Covid-19 di Ngronggah*. *Infokes: Jurnal Ilmiah Rekam Medis Dan Informatika Kesehatan*, 10(1), 52-55. <https://doi.org/10.47701/infokes.v10i1.850>
- Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). *Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia*. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1). <https://doi.org/10.17509/jpi.v2i1.12425>
- Dewi, R. M., & Mailasari, D. U. (2020). *Pengembangan Keterampilan Kolaborasi pada Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional*. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 9(2). <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i2.8796>
- Fadlillah, M., & Setyowahyudi, R. (2021). *Ultaco Game Development as a Media to Introduce Covid-19 Health Protocol in Early Childhood*. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(1). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i1.532>
- Farokhah, L., Ubaidillah, Y., & Yulianti, R. A. (2020). *Penyuluhan Disiplin Protokol Kesehatan Covid-19 Di Kelurahan Gandul Kecamatan Cinere Kota Depok*. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1-8. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/7970>
- Ferryka, P. Z. (2018). *Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar*. *Jurnal Magistra*, 29(100). <https://doi.org/10.31227/osf.io/8bwg3>
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). *Meningkatkan percaya diri anak dengan permainan ular tangga edukasi*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). DOI: 10.31004/obsesi.v4i2.405

- Golchai, B., Nazari, N., Hassani, F., Nasiri, E., nejad, R. G., & Jafari, Z. (2012). *Snakes and Ladders: A New Method for Increasing of Medical Students Excitement*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 47. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.06.954>
- Hamdalah, A. (2013). *Efektivitas media cerita bergambar dan ular tangga dalam pendidikan kesehatan gigi dan mulut siswa SDN 2 Patrang Kabupaten Jember*. *Jurnal Promkes*, 1(2), 118-123.
- Hewi, L. (2020). *Pengembangan Literasi Anak Melalui Permainan Dadu Literasi*. *Thufula*, 8(1), 112-124. DOI : 10.21043/thufula.v8i1.7238
- Jayani, I., & Ruffaida, F. S. (2020). *Pengaruh Penggunaan Pasta Labu Kuning (Cucurbita Moschata) untuk Substitusi Tepung Terigu dengan Penambahan Tepung Angkak dalam Pembuatan Mie Kering*, 8. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/13138>
- Kemendes RI. (2020). *Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Coronavirus Disease (COVID-19)*. Gernas.
- Kresnawaty, A. (2019). *Efektivitas Media Pom-Pom dalam Metode Bermain untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Usia 4-5 Tahun (Kelompok A)*. *Thufula: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 7(1). DOI : 10.21043/thufula.v7i1.4720
- Labibah, A., Nurhapsari, A., & Mujayanto, R. (2015). *Pengaruh Permainan Ular Tangga Modifikasi Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Pada Anak (Studi terhadap Siswa SD N 4 Tanggunharjo, Kecamatan Grobogan)*. *Jurnal Medali*, 2(1), 1-4. 10.30659/medali.v2i1.441
- Maarif, S. (2017). *Pengaruh pendidikan kesehatan reproduksi dengan media permainan ular tangga terhadap pengetahuan dan sikap siswa SMP di Selo Boyolali*. *Jurnal Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surakarta*. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/53282>
- Nugrahani, R., & Rupa, J. S. (2007). *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1). DOI: <https://doi.org/10.15294/lik>.

v36i1.524

- Nurhayati, I. (2012). *Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini (Studi di PAUD Geger Sunten, Desa Suntenjaya)*. EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, 1(2). DOI : 10.22460/empowerment.v1i2p39-48.614
- Primandari, P. N., Islam, C. C., Siswoyo, & Ningtiyas, P. R. (2021). *Upaya Pengenalan Dan Pencegahan Covid-19 Pada Anak TK Al-Hiro' Menggunakan Edukasi Protokol Kesehatan Berbasis Digital*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Membangun Negeri, 5(1), 216–222. DOI: <https://doi.org/10.35326/pkm.v5i1.917>
- Sari, R., Nulhaqim, S. A., & Irfan, M. (2015). *Pelecehan Seksual terhadap Anak*. Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1). <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i1.13230>
- Siahaan, M. (2020). *Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan*. Jurnal Kajian Ilmiah, 1(1). <https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.265>
- Sindi, S., Ningse, W. R. O., Sihombing, I. A., Ilmi R.H.Zer, F., & Hartama, D. (2020). *Analisis algoritma K-Medoids clustering dalam pengelompokan penyebaran Covid-19 di Indonesia*. Jti (Jurnal Teknologi Informasi), 4(1). DOI : 10.36294/jurti.v4i1.1296
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriatna, E. (2020). *Wabah Corona Virus Disease Covid 19 Dalam Pandangan Islam*. SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I, 7(6). DOI: 10.15408/sjsbs.v7i6.15247
- Swamilaksita, P. D., Sari, I. P., & Ronitawati, P. (2021). *Media Ular Tangga Meningkatkan Pengetahuan dan Sikap Tentang Keamanan Makanan Jajanan Anak Sekolah*. Jurnal Abdimas, 7(2), 138-143.
- Tarigan, P. B. (2013). *Model Bermain Edukatif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Anak Usia Prasekolah*. Journal of Chemical Information and Modeling, 26(2). 10.26418/gm.v26i2.314

Wardhani, D. K., Susilorini, M. R., Angghita, L. J., & Ismail, A. (2020). *Edukasi Pencegahan Penularan COVID-19 Pada Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Audio Visual*. *Jurnal Abdidias*, 1(3). DOI: <https://doi.org/10.31004/abdidias.v1i3.33>

Wulanyani, N. M. S. (2013). *Meningkatkan pengetahuan kesehatan melalui permainan ular tangga*. *Jurnal Psikologi*, 40(2). DOI: 10.22146/jpsi.6976