



Pengaruh Pendidikan Kesehatan dengan Media *Shadow Puppet Story* dan Demonstrasi CTPS terhadap Pengetahuan dan Keterampilan Anak Usia Dini

Muhammad Arkham Kholadi Pilomonu¹, Joko Sapto Pramono², Dian Ardyanti³, Endah Wahyutri⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Sarjana Terapan Promosi Kesehatan, Jurusan Promosi Kesehatan, Poltekkes
Kemenkes Kalimantan Timur, Samarinda, Indonesia

Email: ¹arkhampilomonu@gmail.com, ²jokosramono@gmail.com, ³dianardyantirauf@gmail.com,
⁴wahyutriendah@yahoo.co.id

Abstract

The low prevalence of handwashing with soap (CTPS) among young children puts them at risk of contracting infectious diseases such as diarrhea. Creative educational media innovations, such as shadow puppet stories and demonstrations, are needed to promote healthy behaviors in children. This study aims to analyze the effect of health education using shadow puppet stories and CTPS demonstrations on improving the knowledge and skills of young children at Purnama Loa Janan Ulu Kindergarten. This study used a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest design. The study population consisted of all students at Purnama Loa Janan Ulu Kindergarten, with a total sample of 34 respondents. Data analysis used the Wilcoxon statistical test. Analysis of knowledge using the Wilcoxon test yielded a Sig. value of $0.0001 < (p = 0.05)$, indicating a significant difference between the pretest and posttest. Analysis of skills also showed a significant difference with a Sig. value of $0.0001 < (p = 0.05)$. There was a significant effect of the intervention using shadow puppet stories and demonstrations on the improvement of knowledge and skills regarding CTPS for early childhood.

Keywords: *Puppet, Demonstration, CTPS, Knowledge, Skills.*

Abstrak

Rendahnya kebiasaan Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) pada anak usia dini berisiko menyebabkan penyakit menular seperti diare. Diperlukan inovasi media edukasi kreatif seperti *shadow puppet story* (wayang kulit bayangan) dan demonstrasi untuk meningkatkan perilaku sehat anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pendidikan kesehatan menggunakan media *shadow puppet story* dan demonstrasi CTPS terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan anak usia dini di TK Purnama Loa Janan Ulu. Penelitian ini menggunakan jenis Pre-Eksperimental dengan desain *One Group pretest-posttest*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa TK Purnama Loa Janan Ulu dengan teknik *total sampling* sebanyak 34 responden. Analisis data menggunakan uji statistik *Wilcoxon*. Analisis pengetahuan menggunakan uji *Wilcoxon* didapatkan nilai Sig. sebesar $0,0001 < (p=0,05)$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Analisis keterampilan juga menunjukkan perbedaan signifikan dengan nilai Sig. Sebesar $0,0001 < (p=0,05)$. Terdapat pengaruh signifikan dari intervensi menggunakan media *shadow puppet story* dan demonstrasi terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan mengenai CTPS bagi anak usia dini.

Kata Kunci: *Puppet, Demonstrasi, CTPS, Pengetahuan, Keterampilan.*

1. PENDAHULUAN

Menjaga kebersihan diri merupakan fondasi utama dalam mendukung kesehatan dan kenyamanan individu dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Kebiasaan hidup bersih tidak hanya dipengaruhi oleh faktor lingkungan, tetapi juga oleh kesadaran dan kondisi fisik masing-masing individu (Zulfa & Patricia, 2023).

Menurut *World Health Organization* (WHO), diare menyebabkan sekitar 760.000 kematian pada bayi dan balita tiap tahun, dengan total 1,9 juta kasus kematian balita yang tercatat secara global (Wulandari et al., 2023). Di sisi lain, *The United Nations Children's Fund* (UNICEF) melaporkan bahwa kematian balita karena diare mencapai 1,5 juta kasus per tahun. Sekitar 78% dari kematian tersebut terjadi di negara-negara berkembang, terutama di wilayah Afrika dan Asia Tenggara. Kasus tertinggi umumnya dialami anak-anak pada dua tahun pertama kehidupan, kemudian menurun seiring bertambahnya usia (Putri & Nurdin, 2024).

Berdasarkan Survei Kesehatan Indonesia tahun 2023, prevalensi diare pada semua kelompok usia mencapai 2%, meningkat menjadi 4,9% pada balita, dan 2,9% pada bayi. Sementara itu, data *Sample Registration System* tahun 2018 mengindikasikan bahwa diare merupakan penyebab kematian utama pada neonatus sebesar 7%, serta pada bayi berusia 28 hari mencapai 6% (Kementerian Kesehatan RI, 2024). Di lingkup regional, Kalimantan Timur mencatat beban kasus yang tinggi, dengan Kabupaten Mahakam Ulu (14.924 kasus), Kutai Barat (7.308 kasus), dan Kutai Kartanegara (4.422 kasus) sebagai wilayah dengan kasus terbanyak (Dinkes Provinsi, 2025). Khusus di wilayah kerja Dinas Kesehatan Kabupaten Kutai Kartanegara, beban kasus diare balita tertinggi tercatat di beberapa puskesmas, termasuk Puskesmas Loa Janan dengan 730 kasus (Dinas Kesehatan Kabupaten Kukar, 2024).

Diare dapat menyerang seluruh kelompok usia, namun prevalensi tertinggi ditemukan pada balita usia 1-4 tahun sebesar 16,7%, dengan angka yang relatif berimbang antara laki-laki (8,9%) dan perempuan (9,1%). Data Subdirektorat Diare menunjukkan tren insiden yang terus meningkat dari tahun ke tahun (Wasliah, dalam Maryanti et al., 2023). Hal ini diperkuat oleh temuan (Rahayu et al., 2024) yang menyatakan bahwa anak usia sekolah merupakan kelompok paling rentan karena populasinya yang besar. Meskipun sekolah berfungsi sebagai tempat pembelajaran, lingkungan ini justru berisiko menjadi pusat penularan penyakit di antara teman sebaya jika perilaku mencuci tangan sebagai bagian dari PHBS tidak dikuasai dengan baik (Biisnilla et al., 2024).

Pendidikan kesehatan hadir sebagai langkah promotif dan preventif untuk mengintegrasikan dimensi intelektual, emosional, dan sosial guna membangun kemandirian masyarakat dalam memelihara kualitas hidup (Junardi, 2022). Keberhasilan edukasi ini sangat bergantung pada ketepatan pemilihan instrumen pembelajaran yang mampu mentransformasi aspek kognitif, sikap, dan perilaku anak (Rahma Belinda & Sang Surya, 2021). Perkembangan teknologi media edukasi kesehatan pada anak usia dini saat ini mengalami transformasi yang sangat pesat, terutama dengan hadirnya media digital interaktif seperti aplikasi edukasi, animasi berbasis game, dan video pembelajaran daring. Media digital modern dinilai mampu meningkatkan ketertarikan anak karena memadukan unsur visual, audio, dan interaktivitas secara simultan. Penelitian Rahayu et al. (2024) menunjukkan bahwa media edukasi berbasis permainan digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekolah dasar dalam memahami pencegahan diare. Namun demikian, penggunaan media digital pada anak usia dini juga memiliki keterbatasan, seperti tingginya ketergantungan terhadap perangkat elektronik, rendahnya interaksi sosial langsung, serta keterbatasan akses teknologi pada beberapa lingkungan sekolah.

Sebagai alternatif, media *shadow puppet story* (wayang bayangan) menghadirkan pendekatan edukasi yang lebih kontekstual, interaktif, dan berbasis budaya lokal. Berbeda dengan media digital modern yang cenderung pasif dan bergantung pada layar, *shadow puppet story* memungkinkan anak terlibat secara emosional melalui alur cerita, karakter visual, dan komunikasi langsung dengan pendidik. Salah satu inovasi efektif dari penggunaan *shadow puppet* (wayang bayangan) adalah media audiovisual yang mampu

mengombinasikan visual tokoh kartun dengan narasi lisan untuk memudahkan pemahaman anak melalui cerita fabel (Ibda, dalam Tusiffa et al., 2021). Inovasi media audiovisual seperti *shadow puppet story* (wayang kulit bayangan) menawarkan pendekatan baru dalam promosi kesehatan bagi anak-anak. Media ini berfungsi sebagai alat peraga esensial yang menstimulasi fokus dan keterlibatan aktif anak dalam proses transmisi materi (Zikiria et al., 2025).

Berdasarkan studi pendahuluan di TK Purnama Loa Janan Ulu, diketahui belum terdapat program edukasi formal terkait pencegahan diare maupun praktik CTPS yang terstruktur. Kondisi ini mengindikasikan adanya kesenjangan pengetahuan dan penerapan praktik kesehatan di lingkungan sekolah tersebut.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *praksperimental* melalui rancangan *one group pretest-posttest design*. Lokasi penelitian ditetapkan di TK Purnama Loa Janan Ulu pada Januari 2026, dengan melibatkan populasi seluruh siswa yang terbagi dalam 2 rombel yaitu Kelas A dan Kelas B. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling* sehingga diperoleh 34 responden.. Variabel dalam penelitian ini mencakup variabel independen berupa pendidikan kesehatan dengan media *shadow puppet story* dan demonstrasi, serta variabel dependen yang terdiri dari pengetahuan dan keterampilan anak usia dini mengenai Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS).

Media *shadow puppet story* dirancang dalam bentuk pertunjukan boneka bayangan sederhana menggunakan layar putih berbahan kain tipis dan sumber cahaya dari proyektor senter yang diarahkan ke belakang layar sehingga menghasilkan bayangan tokoh cerita. Tokoh yang digunakan berupa karakter anak dan lingkungan sekolah yang disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari anak usia dini agar pesan kesehatan lebih mudah dipahami. Cerita yang disampaikan berisi edukasi mengenai pentingnya mencuci tangan pakai sabun, waktu-waktu penting melakukan CTPS, serta langkah-langkah mencuci tangan yang benar. Narasi cerita dikemas secara komunikatif, menggunakan bahasa sederhana, intonasi suara yang menarik, serta interaksi langsung dengan anak untuk meningkatkan perhatian dan partisipasi selama proses pembelajaran. Durasi penyampaian media *shadow puppet story* sekitar 10–15 menit, kemudian dilanjutkan dengan demonstrasi praktik CTPS selama ± 10 menit. Kombinasi media audiovisual dan praktik langsung digunakan untuk membantu anak memahami materi melalui stimulasi visual, audio, dan kinestetik secara bersamaan.

Definisi operasional dalam penelitian ini menekankan pada peningkatan aspek kognitif dan psikomotorik responden. Pengetahuan diukur berdasarkan pemahaman responden mengenai definisi, manfaat, dan waktu penting CTPS melalui instrumen penelitian yang terdiri dari kuesioner pengetahuan dan lembar observasi keterampilan. Kuesioner pengetahuan berjumlah 10 butir soal pilihan ganda yang diukur menggunakan skala *Guttman* dengan pilihan jawaban "Benar" (skor 1) dan "Salah" (skor 0). Sementara itu, instrumen keterampilan diukur menggunakan lembar observasi 6 langkah CTPS dengan kriteria penilaian "Dilakukan" atau "Tidak Dilakukan".

Sebelum digunakan, instrumen telah melalui uji validitas dan reliabilitas di TK Buah Hati Loa Janan Ulu terhadap 42 responden di luar sampel penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan berupa kuesioner pengetahuan dan lembar observasi keterampilan CTPS pada anak usia dini. Uji validitas instrumen dilakukan menggunakan uji *Pearson Product Moment* dengan membandingkan nilai *r* hitung dan *r* tabel pada taraf signifikansi 5%. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item pertanyaan

memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel sehingga dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai alat ukur penelitian.

Hasil uji validitas menggunakan rumus *Pearson Product Moment* menunjukkan bahwa 10 soal yang menjadi instrument penelitian untuk mengukur pengetahuan CTPS anak usia dini terbukti memenuhi kriteria validitas Hasil analisis menunjukkan nilai koefisien korelasi (r hitung) berada pada rentang 0,482 hingga 0,866, yang secara signifikan melampaui ambang batas r tabel. Reabilitas sendiri diukur berdasarkan koefisien dengan rentang nilai 0 hingga 1. Uji reliabilitas pada instrumen ini dilakukan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* terhadap 43 responden di TK Buah Hati Loa Janan Ulu. Hasil pengujian menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* untuk kuesioner pengetahuan sebesar $0,899 > 0.60$ yang dimana kuesioner dinyatakan memiliki tingkat akurasi yang tinggi dan sangat representatif untuk digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian.

Prosedur penelitian dimulai dengan tahap pengambilan data awal (*pretest*) untuk mengidentifikasi pengetahuan dan keterampilan dasar responden. Selanjutnya, responden diberikan intervensi berupa edukasi kesehatan menggunakan media *shadow puppet story* yang menyajikan narasi fabel tentang pentingnya menjaga kebersihan, kemudian dilanjutkan dengan demonstrasi praktik langsung enam langkah CTPS sesuai standar Kementerian Kesehatan. Setelah sesi intervensi berakhir, dilakukan pengambilan data evaluasi (*posttest*) menggunakan instrumen yang sama. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi kuesioner untuk mengukur aspek kognitif dan lembar observasi untuk menilai aspek psikomotorik responden yang telah dinyatakan valid dan reliabel melalui uji instrumen sebelumnya

Analisis data dilakukan secara sistematis menggunakan bantuan perangkat lunak statistik. Tahap awal analisis melibatkan uji normalitas data dengan metode *Shapiro-Wilk* mengingat jumlah sampel yang kurang dari 50 responden. Berdasarkan hasil uji normalitas yang menunjukkan bahwa data pengetahuan dan keterampilan tidak berdistribusi normal, maka analisis dilanjutkan dengan uji statistik non-parametrik *Wilcoxon Signed Rank Test*. Uji ini bertujuan untuk menganalisis apakah terdapat pengaruh atau perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah diberikan intervensi pendidikan kesehatan melalui media kreatif tersebut pada awal tahun 2026.

Bahan pendukung dalam penelitian ini meliputi proyektor, *sound system*, sarung tangan plastik, pewarna merah, dan alat dokumentasi. Selain itu, lembar *checklist* digunakan sebagai alat pendukung. Penelitian ini telah mendapatkan *ethical clearence* dari Komite Etik Penelitian Kesehatan Poltekkes Kemenkes Kalimantan Timur dan izin dari pihak TK Purnama Loa Janan Ulu.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Tabel 1. Identifikasi Karakteristik Responden Penelitian

Karakteristik	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Jenis Kelamin		
Laki-laki	13	38,2
Perempuan	21	61,8
Usia		
5 Tahun (Kelompok A)	5	14,7
6 Tahun (Kelompok B)	29	85,3
TOTAL	34	100%

Berdasarkan Tabel 1, menunjukkan bahwa 61,8% responden berjenis kelamin perempuan dan 38,2% berjenis kelamin laki-laki. Selain itu, 85,3% responden berusia 6 tahun dan 14,7% responden berusia 5 tahun.

Tabel 2. Identifikasi Pengetahuan Responden pada saat *Pre-test* dan *Post-test*

Test	Indikator		
	“Baik” (76-100)	“Cukup” (56-75)	“Kurang” (<55)
<i>Pretest</i>	0 (0%)	3 (8,8%)	31 (91,2%)
<i>Posttest</i>	31 (91,2%)	0 (0%)	3 (8,8)

Tabel 2 menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek kognitif responden. Sebelum intervensi, mayoritas responden (91,2%) memiliki pengetahuan kategori kurang, namun setelah diberikan edukasi melalui *Shadow Puppet Story*, seluruh responden berada pada kategori baik dan kurang, dengan mayoritas (91,2%) mencapai kategori baik.

Tabel 3. Identifikasi Keterampilan Responden pada saat *Pre-test* dan *Post-test*

Test	Indikator	
	“Terampil” (6 Langkah)	“Tidak Terampil” (<6 Langkah)
<i>Pretest</i>	0 (0%)	34 (100%)
<i>Posttest</i>	31 (91,2%)	3 (8,8%)

Tabel 3 menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek keterampilan responden. Sebelum intervensi, mayoritas responden (100%) masuk dalam kategori tidak terampil, namun setelah diberikan intervensi melalui *Shadow Puppet Story*, dan Demonstrasi, hampir seluruh responden berada pada kategori baik dan kurang, dengan mayoritas (91,2%) mencapai kategori baik.

Tabel 4. Uji Statistik Pengaruh Media terhadap Pengetahuan Responden

Test	Indikator			<i>p-value</i>
	“Baik” (76-100)	“Cukup” (56-75)	“Kurang” (<55)	
<i>Pretest</i>	0 (0%)	3 (8,8%)	31 (91,2%)	0,0001
<i>Posttest</i>	31 (91,2%)	0 (0%)	3 (8,8)	

Tabel 4 menunjukkan hasil analisis pengaruh intervensi terhadap variabel penelitian menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Berdasarkan data tersebut, diperoleh nilai signifikansi (*p-value*) sebesar **0,0001** ($p < 0,05$), yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari pemberian pendidikan kesehatan menggunakan media *Shadow Puppet Story* dan Demonstrasi terhadap peningkatan pengetahuan CTPS responden.

Tabel 5. Hasil uji Pengaruh Media terhadap Keterampilan Responden

Test	Indikator		<i>p-value</i>
	“Terampil” (6 Langkah)	“Tidak Terampil” (<6 Langkah)	
<i>Pretest</i>	0 (0%)	34 (100%)	0,0001
<i>Posttest</i>	31 (91,2%)	3 (8,8%)	

Tabel 5 menunjukkan hasil analisis pengaruh intervensi terhadap variabel penelitian menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Berdasarkan data tersebut, diperoleh nilai signifikansi (*p-value*) sebesar **0,0001** ($p < 0,05$), yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari pemberian pendidikan kesehatan menggunakan media *Shadow Puppet Story* dan Demonstrasi terhadap peningkatan Keterampilan CTPS responden.

3.2 Pembahasan

3.2.1 Pengaruh Media *Shadow Puppet* dan Demonstrasi terhadap Pengetahuan CTPS Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil statistik pada tabel 4, diperoleh nilai Sig. sebesar $0,0001 < 0,05$ hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media *shadow puppet story* dan demonstrasi terhadap peningkatan pengetahuan responden mengenai cuci tangan pakai sabun (CTPS).

Hasil analisis *effect size* pada variabel pengetahuan diperoleh nilai sebesar 0,89. Nilai tersebut termasuk kategori *large effect*, sehingga dapat disimpulkan bahwa intervensi pendidikan kesehatan menggunakan media *shadow puppet story* dan demonstrasi memiliki pengaruh yang kuat terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan CTPS responden. Hasil tersebut juga menunjukkan penolakan terhadap H_0 sehingga dapat disimpulkan bahwa pemberian edukasi melalui media audio visual tradisional dan praktik langsung ini efektif dalam meningkatkan pemahaman responden secara nyata dan mendalam.

Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian dilakukan Mutmawardina dalam Ciptaningrum et al. (2024) di sebuah sekolah dasar di Provinsi Sulawesi Barat, yang menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual jauh lebih efektif dalam promosi kesehatan Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) dibandingkan media ceramah konvensional. Data statistik mereka mengonfirmasi tingkat signifikansi yang sangat kuat pada penggunaan video ($\rho = 0,000$) yang membuktikan bahwa penyampaian informasi melalui kombinasi suara dan visual mampu memberikan dampak perubahan perilaku yang lebih nyata dibandingkan sekadar pemberian materi secara lisan ($\rho = 0,01$)

Penelitian yang dilakukan oleh (Novianti & Dian Afriyani, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual secara signifikan meningkatkan pengetahuan anak usia dini mengenai Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS). Sebelum intervensi, 50,0% responden memiliki tingkat pengetahuan kategori kurang, namun setelah diberikan pendidikan kesehatan, terjadi peningkatan drastis dengan 59,1% responden mencapai kategori baik. Secara statistik, $\rho = 0,000 (< 0,05)$ mengonfirmasi bahwa H_0 ditolak.

Penelitian yang dilakukan Nugroho dalam Akmal et al. (2023) juga turut memperkuat mengenai pengaruh media audio visual terhadap pengetahuan cuci tangan pada siswa kelas 2 SD. Studi tersebut mengungkapkan adanya dampak yang signifikan dengan $\rho = 0,000 (< 0,005)$, yang mengindikasikan bahwa intervensi melalui pendidikan kesehatan berbasis audio visual secara efektif mampu meningkatkan pemahaman anak-anak dalam menjaga kebersihan tangan melalui sabun.

Berdasarkan hal tersebut peneliti meyakini bahwa implementasi media *Shadow Puppet Story* berkontribusi secara substansial dalam meningkatkan pemahaman subjek penelitian. Secara statistik, hasil ini membuktikan bahwa peningkatan skor pengetahuan dari *pretest* ke *posttest* bukanlah suatu kebetulan, melainkan hasil dari intervensi media wayang yang efektif dalam menyampaikan pesan-pesan kesehatan yang mudah dicerna oleh anak usia dini

3.2.2 Pengaruh Media Shadow Puppet Story dan Demonstrasi terhadap Keterampilan CTPS Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil statistik pada tabel 5 diatas, diperoleh nilai Sig. sebesar $0,0001 < 0,05$, hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media *shadow puppet story* dan demonstrasi terhadap peningkatan keterampilan responden mengenai 6 langkah cuci tangan pakai sabun (CTPS).

Hasil analisis *effect size* pada variabel keterampilan sebesar 0,95. Nilai tersebut termasuk kategori *large effect*, sehingga dapat disimpulkan bahwa intervensi pendidikan kesehatan menggunakan media *shadow puppet story* dan demonstrasi memiliki pengaruh yang kuat terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan CTPS responden. Hasil tersebut juga menunjukkan penolakan terhadap H_0 sehingga dapat disimpulkan bahwa pemberian edukasi melalui media audio visual tradisional dan praktik langsung ini efektif dalam meningkatkan keterampilan responden secara nyata dan mendalam.

Hasil uji statistik ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurnadi & Handayani (2023), yang menyatakan bahwa penggunaan media video wayang (*shadow puppet*) merupakan instrumen yang sangat valid dan efektif untuk menstimulasi perkembangan anak usia 4-6 tahun. Dalam kajiannya, dijelaskan bahwa anak pada usia prasekolah berada dalam masa emas (*golden age*) yang sangat peka terhadap rangsangan luar. Penggunaan media yang menggabungkan unsur audio dan visual seperti *shadow puppet* mampu menarik perhatian serta rasa ingin tahu anak secara maksimal, sehingga mempermudah mereka dalam menyerap informasi baru.

Pada penelitian Febriany dkk dalam Fatikha et. al (2025), juga membuktikan bahwa media wayang secara signifikan lebih efektif dibandingkan penggunaan media gambar konvensional. Hal ini ditunjukkan dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,71 yang masuk dalam kategori tinggi.

Kamaliyah et al. (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal seperti wayang mampu membuat siswa jauh lebih aktif, antusias, dan terlibat secara emosional. Kombinasi kedua penelitian ini menegaskan bahwa media wayang tidak hanya unggul dalam menyampaikan materi secara visual, tetapi juga efektif dalam membangun kedekatan emosional anak yang mendukung penguasaan keterampilan baru.

Berdasarkan hasil tersebut, peneliti berasumsi bahwa efektivitas media *shadow puppet story* dan demonstrasi berakar pada konsep *Social Learning Theory* yang sudah dikemukakan Albert Bandura dalam Tullah & Amiruddin (2020) di mana anak usia dini belajar secara optimal melalui proses pengamatan dan peniruan (*modelling*). Peningkatan drastis keterampilan responden dari 0% menjadi 91,2% menunjukkan bahwa tokoh wayang dalam cerita berperan sebagai model yang menarik perhatian (*attention*), sehingga anak lebih mudah mengingat langkah-langkah yang dicontohkan (*retention*). Ketika demonstrasi langsung diberikan, anak mendapatkan panduan nyata untuk mereproduksi gerakan tersebut (*reproduction*), sementara alur cerita yang menyenangkan ketertarikan bagi anak untuk mempraktikkan cara mencuci tangan dengan benar tanpa merasa terbebani oleh instruksi yang kaku.

3.2. 3 Keterbatasan Penelitian

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif lebih efektif meningkatkan pengetahuan dan keterampilan kesehatan anak dibandingkan metode konvensional. Namun demikian, penelitian ini memiliki kebaruan karena menggabungkan media *shadow puppet story* dengan demonstrasi CTPS pada anak usia dini, yang masih jarang digunakan dalam pendidikan kesehatan di lingkungan taman kanak-kanak.

Besarnya nilai *effect size* pada penelitian ini menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki kekuatan pengaruh yang besar terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan CTPS responden. Hal tersebut memperlihatkan bahwa media shadow puppet story berpotensi menjadi inovasi media pendidikan kesehatan yang efektif, sederhana, dan mudah diterapkan pada anak usia dini.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu belum mengukur keberlanjutan perubahan perilaku CTPS dalam jangka panjang serta tidak menggunakan kelompok kontrol sebagai pembanding. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat dan melakukan pengamatan jangka panjang untuk mengetahui efektivitas intervensi secara berkelanjutan

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis Karakteristik responden dalam penelitian ini didominasi oleh perempuan sebanyak 21 orang (61,8%) dan laki-laki sebanyak 13 orang (38,2%). Dari segi usia, responden mayoritas berada pada kategori usia 6 tahun sebanyak 29 orang (85,3%), sedangkan sisanya berada pada kategori usia 5 tahun sebanyak 5 orang (14,7%).

Tingkat pengetahuan responden mengenai Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) mengalami peningkatan signifikan setelah diberikan intervensi media *Shadow Puppet Story* dan Demonstrasi. Hal ini terlihat dari pergeseran persentase responden yang sebelumnya berada pada kategori pengetahuan “Cukup” sebesar 8,8% pada saat *pretest*, berubah menjadi dominan pada kategori “Baik” sebesar 91,2% pada saat *posttest*.

Tingkat keterampilan responden dalam melakukan 6 langkah CTPS juga mengalami peningkatan yang signifikan setelah pemberian intervensi. Data menunjukkan adanya peningkatan persentase lembar *checklist* keterampilan responden dari kategori “Tidak Terampil” sebesar 100% pada saat *pretest*, meningkat secara drastis menjadi kategori “Terampil” sebesar 91,2% pada saat *posttest*.

Secara statistik, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *shadow puppet story* dan demonstrasi terhadap peningkatan pengetahuan mengenai CTPS pada responden. Hal ini dibuktikan melalui uji statistik yang menghasilkan nilai *Sig.* 0,0001, di mana nilai tersebut lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditetapkan ($p < 0,05$). Hasil analisis *effect size* pada variabel pengetahuan diperoleh nilai sebesar 0,89 yang termasuk kategori *large effect*, sehingga menunjukkan bahwa intervensi pendidikan kesehatan menggunakan media *shadow puppet story* dan demonstrasi memiliki pengaruh yang kuat terhadap peningkatan pengetahuan CTPS anak usia dini.

Selain pada aspek pengetahuan, terdapat pula pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *shadow puppet story* dan demonstrasi terhadap peningkatan keterampilan CTPS responden. Hal ini diperkuat dengan hasil uji statistik yang menunjukkan nilai *Sig.* sebesar 0,0001, yang berarti intervensi tersebut secara nyata memberikan dampak positif terhadap kemampuan psikomotorik anak. Hasil analisis *effect size* pada variabel keterampilan diperoleh nilai sebesar 0,95 yang termasuk kategori *large effect*, sehingga menunjukkan bahwa intervensi pendidikan kesehatan menggunakan media *shadow puppet story* dan demonstrasi memiliki pengaruh yang kuat terhadap peningkatan keterampilan CTPS anak usia dini.

REFERENCES

- Akmal, D., Rahmiyati, A. L., & Pahlawan, R. (2023). Promosi Kesehatan Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Pengetahuan Mencuci Tangan Pada Siswa/i. *Edu Masda Journal*, 07(02). <http://openjournal.masda.ac.id/index.php/edumasda>
- Biisnilla, E., Rahmat Aziz, A., & Indriati, G. (2024). Hubungan Perilaku Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) Terhadap Kejadian Diare pada Anak Usia Sekolah di Wilayah Pesisir Pekanbaru. *Indonesian Research Journal on Education Web Jurnal Indonesian Research Journal on Education*, 4(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/irje.v5i1.1471>
- Ciptaningrum, P. R., & Sudaryanto, A. (2024). Media pendidikan kesehatan untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap anak dalam pencegahan diare. *JURNAL PROMOTIF PREVENTIF*, 7(1), 23–35. <http://journal.unpacti.ac.id/index.php/JPP>
- Chen, D., & Champadaeng, S. (2025). Transfer of Knowledge on the Art of Changsha Shadow Puppetry. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 13(2), 342–346. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.13n.2p.342>
- Dinas Kesehatan Kabupaten Kukar. (2024). *Data Diare Dinkes Kabupaten Kutai Kartanegara 2024*.
- Dinkes Provinsi. (2025). *Profil Kesehatan Tahun 2024 Provinsi Kalimantan Timur*.
- Fatikha, R. F., Marmoah, S., & Azhari, M. N. (2025). Wayang puppets and listening to folk tales: efforts to improve elementary student's literacy. *Social, Humanities, and Educational Studies*, 8(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/shes.v8i4.109849>
- Junardi, H. (2022). Pengaruh Pemberian Pendidikan Kesehatan Cuci Tangan Terhadap Tingkat Pengetahuan Dan Perilaku Cuci Tangan Pada Anak Sd DiSdn 4 Lenek. *Journal Transformation of Mandalika*, 2(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.36312/jtm.v3i1.898>
- Kamaliyah, R., Nugroho, M. Y. A., & Fathurrohman. (2024). Penggunaan media wayang kartun untukmeningkatkan keterampilan menyimakcerita pada mata pelajaran bahasa indonesiakelas iv di sd takhassus al-qur'an tahunpelajaran 2023/2024. *Jurnal Riset Pendidikan Indonesia*, 4(2). <https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/jrpi/article/view/8042>
- Kementerian Kesehatan RI. (2024). *Profil Kesehatan Indonesia 2024* (F. Sibuea, Ed.).
- Kurnadi, & Handayani, D. A. P. (2023). Shadow Puppet Videos to Stimulate Time Vocabulary Speaking Skills for Children Aged 4-6 Years. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(2), 255–262. <https://doi.org/10.23887/paud.v11i2.66073>
- Lange, S., Barnard, T. G., & Naicker, N. (2022). The effect of a hand hygiene intervention on the behaviour, practices and health of parents of preschool children in South Africa. *Perspectives in public health*, 142(6), 338-346. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/36128937/>
- Maryanti, E., Anggraini, I., Lasmawanti, S., Fahmashufyani, F., & Crystandy, M. (2023). Strategi Promosi Kesehatan terhadap Partisipasi Masyarakat dalam Pencegahan Diare pada Anak Balita. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 5(1), 133–142. <https://doi.org/10.31539/joting.v5i1.4757>
- Novianti, E. S., & Dian Afriyani, L. (2022). Efektivitas pendidikan kesehatan dengan media audio visual terhadap tingkat pengetahuan cuci tangan pakai sabun sebagai upaya pencegahan covid-19 pada anak usia dini di tk amzar molinow kota kotamobagu. *Journal of Holistics and Health Sciences*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.35473/jhhs.v4i2.120>
- Putri, S. M., & Nurdin, A. (2024). FAKTOR PENYEBAB KEJADIAN DIARE PADA BALITA DI ACEH: Literature Review. *Public Health Journal*, (2), 2023. <https://doi.org/https://doi.org/10.62710/s5eaf279>

- Rahayu, A., Sapto Pramono, J., Palin, Y., Kemenkes, P., & Timur, K. (2024). PERBANDINGAN KEEFEKTIFAN MEDIA DIRE GAME (DIARRHEA PREVENTION GAME) DENGAN MEDIA POWERPOINT TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP TENTANG PENCEGAHAN DIARE PADA SISWA SD NEGERI 006 LOA JANAN ILIR TAHUN 2024. *ZAHRA: JOURNAL OF HEALTH AND MEDICAL RESEARCH*, 4, 623–645. <https://adisampublisher.org/index.php/aisha/article/view/959>
- Rahma Belinda, N., & Sang Surya, L. (2021). Media Edukasi Dalam Pendidikan Kesehatan Gigi dan Mulut Pada Anak-Anak. *Jurnal Riset Intervensi Pendidikan (JRIP)*, 3(1). <http://journal.rekarta.co.id/index.php/jrip/>
- Tullah, R., & Amiruddin. (2020). Penerapan Teori Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar. *Jurnal At-Tarbiyah; Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, (1). <https://doi.org/https://doi.org/10.54621/jiat.v6i1.266>
- Tusiffa, N. A. B., Fikriyah, & Nurhabibah, P. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG KARTUN PADA MATERI CERITA FABEL KELAS II SDN 1 GROGOLKABUPATEN CIREBON. *Journal Education and Development*, 9(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/ed.v9i3.2787>
- Wulandari, Y., Fradianto, I., & Maulana, A. (2023). PENCEGAHAN DIARE YANG EFEKTIF PADA ANAK DI INDONESIA: LITERATURE REVIEW EFFECTIVE PREVENTION OF DIARRHEA FOR CHILDREN IN INDONESIA: LITERATURE REVIEW. *ProNers*, 8(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.26418/jpn.v8i1.69964>
- Zikiria, F., Rahmawati, A., & Suratini. (2025). Edukasi Jajanan Sehat Dengan Media Wayang Kartun Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Siswa Kelas V SD Negeri Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta. *Prosiding Seminae Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3. <https://proceeding.unisayogya.ac.id/index.php/prosemnaslppm/article/view/1345>
- Zulfa, V., & Patricia, A. (2023). Pengetahuan dan Sikap Cuci Tangan Pakai Sabun Mahasiswa Institut Teknologi Sumatera. *JIK JURNAL ILMU KESEHATAN*, 7(2), 309. <https://doi.org/10.33757/jik.v7i2.747>