

Efektivitas Permainan Roda Putar terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa Mengenai COVID-19 di SD Cahaya Pengharapan Abadi Deli Serdang

Effectiveness Spinning Wheel Game of Students Knowledge and Attitudes about COVID-19 at Cahaya Pengharapan Abadi Elementary School Deli Serdang

Gamalielya Gera Simanjuntak¹ *, Lita Sri Andayani¹

¹Departemen Pendidikan Kesehatan dan Ilmu Perilaku, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Sumatera Utara, Kampus USU Medan 20155, Indonesia

*Korespondensi penulis:
gamalielyag@gmail.com

Diterima (<i>Recieved</i>)	: 15 Juni 2022
Direvisi (<i>Revised</i>)	: 29 Juni 2022
Diterima untuk diterbitkan (<i>Accepted</i>)	: 30 Juni 2022

ABSTRAK

Latar Belakang. Tahun 2020 dunia mengalami pandemi COVID-19 yang mengharuskan instansi pendidikan yaitu sekolah ditutup, akibatnya terjadi angkat putus sekolah sebanyak 157.166 siswa dan diantaranya 59.443 siswa SD. WHO menyarankan agar sekolah dibuka kembali dengan protokol kesehatan yang ketat tetapi masih banyak siswa SD yang tidak patuh dalam protokol kesehatan.

Tujuan. Mengetahui efektivitas permainan roda putar terhadap pengetahuan dan sikap siswa mengenai COVID-19 di SD Cahaya Pengharapan Abadi Deli Serdang.

Metode. Menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Design* dengan menggunakan metode *One Group Pretest-Posttest*. Populasi siswa kelas V SD Cahaya Pengharapan Abadi Deli Serdang adalah 42 siswa dengan sampel 15 siswa menggunakan *proportional sampling* sebagai teknik pengambilan sampel. Pengumpulan data menggunakan kuesioner.

Hasil. Hasil nilai rerata pengetahuan adalah 18,87 ($p=0,001$) dan sikap adalah 19,27 ($p=0,001$).

Kesimpulan. Permainan roda putar terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa SD

Kata Kunci: COVID-19, roda putar, siswa SD

ABSTRACT

Background. In 2020 the world experienced a COVID-19 pandemic that required educational institutions, namely schools to be closed, as a result of which 157,166 students dropped out, including 59,443 elementary school students. WHO suggested that schools reopen with strict health protocols, but many elementary school students still do not comply with health protocols.

Objective. Knowing the effectiveness of the spinning wheel game on students' knowledge and attitudes about COVID-19 at Cahaya Pengharapan Abadi Elementary School, Deli Serdang.

Method. Using the *Pre-Experimental Design* research design with the *One Group Pretest-Posttest* method. The population of students in class V at Cahaya Pengharapan Abadi Elementary School, Deli Serdang, was 42 students. The sample used 15 students using *proportional sampling* as a technique. The data collection used a questionnaire.

Results. The result score average for knowledge was 18.87 ($p=0.001$) and attitude 19.27 ($p=0.001$).

Conclusion. The rotary wheel game proved effective in improving the knowledge and attitude of elementary school students.

Keywords: COVID-19, spinning wheel, elementary school student

LATAR BELAKANG

Pandemi COVID-19 melanda dunia sejak awal 2020 dan mengakibatkan aktivitas tidak dapat berjalan normal. Dunia pendidikan merupakan salah satu contoh yang terkena dampak dari pandemi ini yang mengakibatkan sekolah ditutup. Sesuai dengan saran WHO yaitu agar aktivitas sekolah diberhentikan hal ini merupakan strategi dalam menangani COVID-19.¹ Dari data Unesco² ada 290,5 juta siswa seluruh dunia harus tertanggu kegiatan belajarnya. Penutupan sekolah berdampak pada angka putus sekolah di Indonesia, Tahun Ajar (T.A.) 2019/2020, sebanyak 157.166 siswa putus sekolah dan 59.443 siswa diantaranya adalah anak SD dan T.A. 2020/2021 sebanyak 4.916 siswa yang mengalami putus sekolah dan 2.790 siswa diantaranya merupakan siswa SD.³

Oleh karena itu, Unicef dan WHO⁴ kembali mengeluarkan pernyataan untuk kegiatan pembelajaran tatap muka (PTM) diberlakukan kembali dengan selalu menjaga protokol kesehatan (prokes), karena penutupan sekolah tidak hanya berdampak pada pembelajaran anak tetapi kesejahteraan anak. Dalam menanggapi hal itu pemerintahan Indonesia mulai menjalankan PTM terbatas pada T.A. baru bulan Juli 2021.⁵ Saat ini Indonesia sudah menjalankan PTM terbatas sesuai dengan surat keputusan bersama (SKB) 4 menteri tentang panduan penyelenggaraan PTM terbatas pada masa pandemi COVID-19 yaitu harus selalu melaksanakan prokes yang ketat.⁶ Walaupun demikian, masih terdapat siswa yang tidak melaksanakan prokes contohnya tidak memakai masker karena mereka merasa tidak nyaman saat memakainya dalam waktu yang lama. Selain itu, siswa-siswa tidak paham alasan mereka melakukan prokes. Berdasarkan beberapa hasil penelitian didapatkan bahwa alasan saat anak usia sekolah tidak memakai masker karena merasa panas, kesulitan bernafas, terjadi iritasi, tidak nyaman, kurangnya penerimaan sosial juga bentuk dan ukuran masker kurang cocok.^{7,8,9,10}

Promosi kesehatan paling diperlukan untuk menjangkau siswa SD agar dapat melakukan prokes. Saat memberikan prokes di sekolah, metode dan media yang efektif sangat penting. Oleh karena itu, penting dilakukan

pemilihan media metode sebelum melakukannya karena promosi kesehatan untuk siswa SD diberikan dengan kata-kata yang sederhana dan mengandung unsur menyenangkan seperti gambar agar lebih mudah dimengerti dan dipahami. Metode dan media yang cocok digunakan untuk anak SD adalah permainan edukatif.¹¹

Permainan edukatif merupakan salah satu instrumen yang dapat memaksimalkan tumbuh kembang anak sesuai usia dan juga derajat perkembangannya. Permainan edukatif banyak digunakan oleh para peneliti sebagai media atau alat bantu pembelajaran untuk penyuluhan dan pendidikan kesehatan.¹² Permainan instruktif yang layak dimainkan adalah permainan roda berputar. Putaran roda adalah hasil dari permainan *Roulette* yang terkenal di dunia, yang ditemukan oleh Blaise Pascal (roda kecil). *Roulette* adalah lingkaran atau roda kecil atau gambar berbentuk roda yang dapat diputar pada porosnya sehingga akhirnya berhenti pada satu bagian gambar.¹³

Yuniartien¹⁴ menemukan bahwa menggunakan media pembelajaran roda berputar meningkatkan keberhasilan siswa di bidang matematika. Menurut Miftahurrahmah,¹⁵ media roda datar memberikan dampak yang cukup besar terhadap perubahan hasil belajar anak.

Saat ini sekolah di Sumatera Utara yang telah melaksanakan PTM terbatas dimulai pada awal September 2021 di beberapa daerah kabupaten/kota yang sudah masuk di PPKM level 2 dan level 3. Pelaksanaan tersebut mengikuti intruksi gubernur dengan No. 188.54/39/INST/2021 tentang pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas di masa pandemi COVID-19 di Sumatera Utara.

Sekolah di Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara telah melaksanakan PTM terbatas dengan membagi 2 jumlah siswa dalam satu kelas yang sebagian siswa akan belajar di sekolah pada minggu pertama sedangkan sebagian siswa yang tidak mendapat giliran melakukan daring dalam waktu bersamaan dengan siswa yang belajar di sekolah. Salah satu sekolah di Kabupaten Deli Serdang yang telah melaksanakan kegiatan PTM terbatas ini adalah SD Cahaya Pengharapan Abadi yang

terletak di Jalan Veteran Pasar V, Desa Manunggal dengan jumlah siswa 246 orang.

SD Cahaya Pengharapan Abadi, melakukan pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas dengan membagi jadwal pada setiap tingkat kelas, seperti kelas I - III SD akan belajar di hari Senin - Rabu sedangkan anak kelas IV - V SD belajar di hari Kamis - Sabtu. SD Cahaya Pengharapan Abadi menggunakan model pembelajaran tersebut karena jumlah siswa dalam 1 kelas yang sedikit hanya berjumlah sekitar 20 siswa dan karena mayoritas siswa yang bersekolah di SD Cahaya Pengharapan Abadi merupakan keluarga yang kurang mampu secara ekonomi, yang membuat siswa tersebut tidak dapat mengikuti pembelajaran secara maksimal apabila dilakukan pembelajaran secara daring.

Pada survei pendahuluan yang dilakukan peneliti pada awal bulan November 2021 di SD Cahaya Pengharapan Abadi, peneliti mendapati delapan dari sepuluh siswa tidak menggunakan masker serta minimnya pengetahuan dan sikap siswa mengenai COVID-19. Hal ini diperoleh dari hasil wawancara mengenai COVID-19 kepada sebelas siswa. Berdasarkan pertanyaan pengetahuan, ada satu siswa menjawab bahwa COVID-19 merupakan penyakit yang tidak menular, empat siswa menjawab COVID-19 menyerang saluran pencernaan, delapan siswa menjawab COVID-19 menular melalui darah, dan dua siswa menjawab COVID-19 adalah penyakit yang biasa. Berdasarkan pernyataan sikap, sembilan siswa tidak setuju menggunakan masker saat berbicara saat ditanya alasannya mayoritas siswa menjawab tidak nyaman dan sesak saat menggunakannya, tujuh siswa tidak setuju tidak berkumpul saat berada dilingkungan sekolah karena mereka tidak bisa bermain. Berdasarkan pernyataan mengenai kesukaan dan ketertarikan pada media promosi kesehatan ada sembilan siswa menyukai permainan roda putar.

Berdasarkan uraian fakta diatas dilakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan permainan roda putar terhadap pengetahuan dan sikap siswa mengenai COVID-19 di SD Cahaya Pengharapan Abadi Deli Serdang.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Design* dengan menggunakan metode *One Group Pretest-Posttest Design* yang artinya penelitian ini melakukan *pretest* terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan eksperimen yaitu permainan roda putar dan akhirnya akan diberi *posttest*.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD yang masih aktif bersekolah di SD Cahaya Pengharapan Abadi yang berjumlah 42 siswa berasal dari kelas VA dan VB. Alasan pemilihan populasi dari kelas V adalah karena anak kelas V SD sudah dapat diajak bekerjasama dan dapat mengikuti penelitian ini sampai selesai. Sampel pada penelitian ini berjumlah 15 sampel, menurut Borg and Gall jumlah sampel pada penelitian eksperimen berjumlah 15-30 orang perkelompok.¹⁶ Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *Proportional sampling* seperti berikut:

Tabel 1. Distribusi Sampel Menggunakan Proportional Random Sampling

Kelas	Besar Sampel	Jumla Sampel
VA	22/42 x 15	8
VB	20/42 x 15	7
TOTAL		15

Dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan menggunakan angket tertutup berisi pertanyaan yang harus diisi oleh responden yang dijawab dengan tegas yaitu benar-salah atau setuju-tidak setuju. Penelitian ini menggunakan uji *Wilcoxon* untuk melihat perbedaan hasil dari *pre-test* dan *post-test*.

Dalam penelitian ini permainan dirancang dengan menggunakan 3 buah papan yang berbentuk lingkaran dan berdiameter 34 cm dengan alas media berupa papan persegi berukuran 36 cm x 36 cm serta satu jarum penunjuk. papan media roda putar di bagi menjadi 6 bagian dan dibagi kembali menjadi 3 bagian sesuai dengan jumlah tema materi. Jadi setiap tema materi akan mendapat 2 kolom yang ditempel kertas warna warni sesuai dengan warna dari setiap tema materi, seperti pengertian dan gejala COVID-19 akan diberi warna kuning, cara penularan COVID-19 akan

diberi warna ungu dan cara pencegahan akan diberi warna hijau. Pemain dibagi kedalam 3 kelompok dan setiap kelompok terdapat 5 orang pemain. Setiap pemain pada 3 kelompok yang mendapat giliran akan memutar roda putar pada porosnya dan menunggu roda putar berhenti, saat roda putar berhenti pemain fokus kepada letak jarum berhenti dan melihat warna yang ditunjuk setelah itu pemain akan mengambil materi berdasarkan warna tersebut lalu membacanya.

HASIL

Karakteristik gender responden dapat dilihat pada tabel 2 yang terdiri dari 15 siswa yang dibedakan menjadi jenis kelamin perempuan dan laki-laki. Pada jenis kelamin perempuan terdapat delapan responden (53,3 %) dan pada jenis kelamin laki-laki terdapat tujuh responden (53,3%) dalam media permainan roda putar.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jenis Kelamin Responden pada Media Permainan Roda Putar

Jenis Kelamin	Jumlah	
	n	%
Perempuan	8	53,3%
Laki-laki	7	46,7%
Jumlah	15	100%

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa sebelum dilakukan permainan roda putar, tidak terdapat responden yang termasuk dalam kategori pengetahuan baik, 13 responden (86,7%) termasuk dalam kategori pengetahuan sedang dan 2 responden (13,3%) termasuk dalam kategori pengetahuan kurang. Pada bagian *post-test* terlihat tingkat pengetahuan responden mengalami peningkatan setelah melakukan permainan roda putar mengenai COVID-19. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan responden dengan tidak terdapatnya lagi responden yang berpengetahuan kurang dan sedang.

Tabel 3. Distribusi Kategori Berdasarkan Pengetahuan Responden pada Pretest dan Posttest Media Permainan Roda Putar

Pengetahuan	Sebelum		Setelah	
	n	%	n	%
Baik	0	0	15	100%
Sedang	13	86,7	0	0
Kurang	2	13,3	0	0
Jumlah	15	100	15	100

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa sebelum dilakukan permainan roda putar, tidak terdapat siswa yang termasuk dalam kategori pengetahuan baik, 13 responden (86,7%) termasuk dalam kategori sikap sedang dan 2 responden (13,3%) termasuk dalam kategori sikap kurang. Pada bagian *posttest* dapat diketahui bahwa responden mengalami peningkatan sikap setelah melakukan permainan roda putar. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan responden yang tidak terdapatnya lagi responden yang ada di kategori sikap kurang dan sedang, yaitu sebanyak 15 responden (100%) termasuk dalam kategori sikap baik.

Tabel 4. Distribusi Kategori Berdasarkan Sikap Responden pada Pretest dan Posttest Media Permainan Roda Putar

Sikap	Sebelum		Setelah	
	n	%	n	%
Baik	0	0	15	100
Sedang	13	86,7	0	0
Kurang	2	13,3	0	0
Jumlah	15	100	15	100

Data yang peneliti dapatkan terlebih dahulu diuji kenormalan datanya dengan menggunakan uji normalitas, kemudian didapatkan hasil bahwa data pengetahuan dan data sikap responden tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu uji statistik yang digunakan adalah analisis *Wilcoxon*.

Tabel 5. Perbandingan Rerata Berdasarkan Pengetahuan dan Sikap pada Media Permainan Roda Putar

Variabel	Mean	Z	P
Pengetahuan			
Pretest	10,73	-3,416	0,001
Posttest	18,87		
Sikap			
Pretest	11,27	-3,424	0,001
Posttest	19,27		

Berdasarkan hasil analisis *Wilcoxon* pada tabel 5 dapat diketahui nilai rata-rata pengetahuan sebelum dilakukan permainan roda putar adalah 10,73 dan setelah dilakukan permainan roda putar rerata hasil pengetahuan responden meningkat menjadi 18,87 dengan nilai probabilitas (p)= 0,001 dan nilai Z adalah -3,416. Sementara diketahui nilai rata-rata sikap responden sebelum dilakukan permainan roda putar adalah 11,27 dan setelah dilakukan permainan roda putar meningkat menjadi

19,27 dengan nilai probabilitas (p)= 0,001 dan nilai Z -3,424.

PEMBAHASAN

Pada penelitian ini menggunakan media permainan roda putar sebagai media promosi kesehatan yang dapat memberikan stimulus ataupun ransangan kepada siswa SD sebagai responden atau organisme sasaran lalu pengetahuan dan sikap yang nantinya akan memberikan respon atau reaksi, peneliti terlebih dahulu memberikan kuesioner *pretest* untuk menilai kondisi awal dari pengetahuan dan sikap responden sebelum mendapatkan intervensi media permainan roda putar.

Berdasarkan hasil *pretest* masih adanya pengetahuan responden yang kurang yaitu 2 siswa dari 15 siswa mengenai COVID-19 memperlihatkan siswa SD sebagai responden masih memerlukan informasi mengenai COVID-19 yang tepat untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap mengenai hal tersebut. Terdapat 13 siswa yang memiliki pengetahuan dan sikap sedang, hal ini dikarenakan para siswa telah mendapatkan sedikit informasi dari media massa ataupun dari lingkungan seperti guru dan orang tua mereka. Berdasarkan Skinner¹⁷ dalam Notoatmodjo¹⁸ menyatakan bahwa dibutuhkannya stimulus yang lebih berpengaruh untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap responden. Pada penelitian ini stimulus yang lebih besar adalah media permainan roda putar yang digunakan dalam menyampaikan informasi mengenai COVID-19 yang tepat.

Pada hasil *posttest* didapatkan hasil bahwa semua responden mengalami peningkatan dalam hal pengetahuan dan sikap mengenai COVID-19 setelah melakukan permainan roda putar yaitu sebanyak 15 (100%) siswa mempunyai pengetahuan dan sikap baik. Hasil analisis pada media permainan roda putar menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan setelah melakukan permainan roda putar terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap siswa mengenai COVID-19, dimana nilai rerata pengetahuan siswa adalah sebelum diberi eksperimen 10,73 dan sesudah menjadi 18,87 sementara rerata sikap siswa adalah sebelum diberi eksperimen 11,27 dan sesudah menjadi 19,27 dengan nilai probabilitas (p)= 0,001 ($p < 0,05$). Hasil ini menunjukkan bahwa

permainan roda putar dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Indriani¹⁹ mengenai pengaruh alat peraga roda bangun datar terhadap hasil belajar geometri materi bangun datar siswa kelas IV diperoleh adanya perbedaan hasil belajar dengan menggunakan media permainan roda putar dibandingkan dengan tidak menggunakan media permainan roda putar yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara alat peraga roda bangun datar terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuniartien²⁰ mengenai penggunaan media roda pintar untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi keliling dan luas segitiga kelas IV yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan media permainan roda putar. Bahkan menurut Anggraini²¹ media roda putar termasuk media yang layak untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak yang berusia 4-5 tahun.

Rancangan media permainan roda putar yang digunakan dalam penelitian ini dibuat semenarik mungkin sehingga sesuai dengan pernyataan Paul Ginnis dalam Afni²² yang menjelaskan bahwa roda putar merupakan strategi permainan dengan keunggulan yang menantang, yang mendorong siswa untuk ikut serta dalam menyelesaikan permasalahan atau soal dari roda putar.

Pada penelitian ini terdapat keterbatasan karena permainan roda putar pada penelitian ini terkesan pasif karena pemain hanya berdiri dan membacakan isi dari materi yang diduplikasinya dan sedikit membosankan karena pemain sedikit lebih lama menunggu roda putar berhenti dan menunggu giliran untuk bermain kembali. Ketertarikan responden pada penelitian ini sedikit menurun setelah lama bermain karena jenuh dalam menunggu giliran kembali untuk memutar roda putar. Hal ini mengakibatkan peneliti sedikit kesulitan dalam mengembangkan kreatifitas agar permainan lebih menarik lagi dalam penggunaan roda putar sebagai media yang digunakan sebagai alat yang mempermudah anak dalam memperoleh suatu informasi.

KESIMPULAN

Dari pembahasan tentang “Efektivitas Permainan Roda Putar Terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa Mengenai COVID-19 di SD Cahaya Pengeharapan Abadi Deli Serdang” di atas dapat disimpulkan bahwa permainan roda putar terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa SD. Hasil ini dapat dilihat dari perbedaan nilai rerata pengetahuan dan sikap siswa sebelum dan setelah diberikan media permainan roda putar. Walaupun dalam proses melakukan permainan roda putar ada kendala diantaranya adalah responden sedikit pasif dan permainan terkesan sedikit membosankan.

SARAN

Diharapkan Dinas Pendidikan dan pihak sekolah lebih tanggap dalam meningkatkan pengetahuan serta praktik mengenai protokol kesehatan ditengah pandemi COVID-19. Peraturan yang tegas dapat ditegakkan didalam sekolah agar siswa patuh menjalankan protokol kesehatan COVID-19.

Penelitian selanjutnya yang ingin meneliti mengenai upaya peningkatan promosi kesehatan dapat berinovasi saat menggunakan media permainan roda putar. Penting untuk menciptakan mekanisme permainan yang menyenangkan sehingga responden tidak bosan dan dapat lebih aktif lagi saat bermain. Papan roda putar dapat dibuat dalam bentuk gambar yang menarik dan didesain dalam bentuk teknologi IT yang dapat dimainkan melalui komputer. Cara lain bisa dilakukan dengan memodifikasi peraturan permainan seperti memberikan pertanyaan dan hadiah pada responden yang aktif menjawab.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SD Cahaya Pengharapan Abadi Deli Serdang atas dukungannya dalam menyelesaikan artikel ini.

DAFTAR REFERENSI

1. Dwinanda, Reiny. Terbaru, Ini Pandangan WHO Soal Penutupan

Sekolah. Jenewa: Republika, Diakses pada 17 November 2021 dari: <https://www.republika.co.id/berita/qgqxkl414/terbaru-ini-pandangan-who-soal-penutupan-sekolah>

2. Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan PBB (UNESCO), 25 Maret 2020 setidaknya ada 290,5 juta siswa di seluruh dunia yang terdampak COVID-19
<https://www.liputan6.com/health/read/4195275/unesco-penutupan-sekolah-akibat-covid-19-berdampak-pada-290-juta-pelajar-di-dunia>
3. Kuswandi. (2021, 03 Oktober). Terus Dorong PTM, Ternyata Angka Putus Sekolah di Masa Pandemi Kecil. JawaPos.com. Diakses dari <https://www.jawapos.com/nasional/pendidikan/03/10/2021/terus-dorong-ptm-ternyata-angka-putus-sekolah-di-masa-pandemi-kecil/>
4. <https://www.unicef.org/indonesia/id/press-releases/indonesia-18-bulan-setelah-sekolah-ditutup-kini-waktunya-anak-anak-kembali-ke>
5. PMPK Kemendikbud. (2021). Sekolah Tatap Muka Terbatas Mulai Juli 2021. Diakses dari <https://pmpk.kemdikbud.go.id/read-news/sekolah-tatap-muka-terbatas-mulai-juli-2021>
6. Surat Keputusan Bersama (SKB) 4 Menteri - Tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (COVID-19)
7. Chen X, Ran L, Liu Q, Hu Q, Du X, Tan X. Hand Hygiene, Mask-Wearing Behaviors and Its Associated Factors during the COVID-19 Epidemic: A Cross-Sectional Study among Primary School Students in Wuhan, China. *Int J Environ Res Public Health*. 2020;17(8). Epub 2020/04/26.
8. Canini L, Andreoletti L, Ferrari P, et al. Surgical mask to prevent influenza transmission in households: a cluster

- randomized trial. PLoS One. 2010;5(11):e13998. Epub 2010/11/26.
9. Suess T, Remschmidt C, Schink SB, et al. The role of facemasks and hand hygiene in the prevention of influenza transmission in households: results from a cluster randomised trial; Berlin, Germany, 2009-2011. BMC Infect Dis. 2012;12:26. Epub 2012/01/28.
 10. Allison MA, Guest-Warnick G, Nelson D, et al. Feasibility of elementary school children's use of hand gel and facemasks during influenza season. Influenza Other Respir Viruses. 2010;4(4):223-9. Epub 2010/09/15.
 11. Sumantri, D., Lestari, Y., & Arini, M. (2013). Pengaruh perubahan tingkat kesehatan gigi dan mulut pada pelajar usia 7-8 tahun di 2 SD Kecamatan Mandiangin Koto Selayan Kota Bukittinggi melalui permainan edukasi kedokteran gigi. Andalas Dental Journal, 1(1), 39-48. Diakses pada 17 November 2021 dari: <http://adj.fkg.unand.ac.id/index.php/AJ/article/download/12/5/>
 12. Hari P, Trischa. (2010). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Orang Tua Dalam Memanfaatkan Alat-Alat Permainan Edukatif Di Ruang Anak RS Baptis Kediri. Jurnal Stikes RS Baptis, Volume 3 Edisi 1 Juli. Diakses dari <https://ejournal.petra.ac.id/index.php/stikes/article/view/18442>
 13. Khairunnisa, W. (2017). Pengembangan media permainan roda putar berbasis website untuk keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto (Skripsi). Diakses pada 17 November 2021 dari: <https://eprints.uny.ac.id/53931/1/SKRIPSI%20Wardsh%20Khairunnisa.pdf>
 14. Yuniartien, E. (2017). Penggunaan media roda pintar untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi keliling dan luas segitiga kelas IV SD Negeri 1 Dasan Tereng Tahun 2017/2018 (Skripsi, IAIN Bengkulu). Diakses dari <http://eprints.unram.ac.id/10509/1/ERSA%20YUNNIARTIEN.pdf>
 15. Miftahurrahmah.(2020).Pengaruh Media Roda Putar Dan Explosion Box Terhadap Pengetahuan, Sikap Dalam Konsumsi Sayur Buah Di Min 10 Asahan Tahun 2020 (skripsi Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Sumatera Utara, Medan). yang diakses pada tanggal 20 November 2021 dari: <https://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/28673/161000315.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
 16. Borg, Walter R, Meredith D, Gall and Joyce P. Gall. 2007. Education Research. New York: Pearson Education, Inc.
 17. Skinner, B. F. (1938). The behavior of organisms an experimental analysis. D.Appleton-century company, inc. New York
 18. Notoatmodjo, S. (2010). *Ilmu perilaku kesehatan*. Jakarta:Rineka Cipta.
 19. Indriani, D. (2018). Pengaruh alat peraga roda bangun datar terhadap hasil belajar geometri materi bangun datar siswa kelas IV (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah.).Diakses dari <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/38448/1/DESI%20INDRIANI%201113018300074.pdf>
 20. Yuniartien, E. (2017). Penggunaan media roda pintar untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi keliling dan luas segitiga kelas IV SD Negeri 1 Dasan Tereng Tahun 2017/2018 (Skripsi, IAIN Bengkulu). Diakses dari <http://eprints.unram.ac.id/10509/1/ERSA%20YUNNIARTIEN>
 21. Anggraini, P., & Ningrum, M. A. (2018). Pengembangan media roda putar untuk meningkatkan

kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun (Skripsi, Universitas Negeri Surabaya). Yang diakses pada 17 November 2021 dari: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paudteratai/article/viewFile/25815/23657>

22. Afni, N. (2013). Penerapan strategi roda putar pemecah masalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 012 Naumbai Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau). Yang diakses pada 17 November 2021 dari <http://repository.uin-suska.ac.id/8823/>