

PENGARUH PENYULUHAN DENGAN METODE PERMAINAN EDUKATIF SUKATA TERHADAP PENGETAHUAN, SIKAP DAN TINDAKAN TENTANG PENCEGAHAN PENYAKIT CACINGAN PADA SISWA KELAS IV DAN V SD NEGERI 1 MAWASANGKA KABUPATEN BUTON TENGAH TAHUN 2016

Sulmayani Suluwi¹ Farit Reza² Cece Suriani Ismail³

Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Halu Oleo¹²³

sulmayanisuluwi27@gmail.com¹ FariT_REZ@yahoo.com² ewincc@yahoo.com³

ABSTRAK

Kebiasaan hidup kurang higienis menyebabkan angka terjadinya penyakit masih cukup tinggi. Penyakit kecacingan merupakan salah satu diantara banyak penyakit yang menjadi masalah kesehatan masyarakat di Indonesia. Berdasarkan profil Puskesmas Mawasangka tahun 2013-2015, kecacingan masuk dalam 10 besar penyakit. Kejadian Kecacingan Pada tahun 2013-2015 mengalami fluktuasi. 2013 jumlah penderita kecacingan sebanyak 117 orang, 2014 jumlah penderita kecacingan 148 orang, dan pada tahun 2015 jumlah penderita kecacingan 97 orang. Sedangkan tahun 2016 dari bulan Januari - Juni, jumlah penderita kecacingan sebanyak 49 orang. Anak usia sekolah dasar (SD) sangat rentan terkena kecacingan. Infeksi cacing pada anak dapat menyebabkan gangguan pada tumbuh kembangnya. Kurangnya pengetahuan dapat mempengaruhi perilaku seseorang. Pemberian pengetahuan kepada anak sekolah dasar dapat dilakukan dengan cara penyuluhan kesehatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penyuluhan dengan metode permainan edukatif sukata terhadap pengetahuan, sikap dan tindakan tentang pencegahan penyakit cacingan pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 1 Mawasangka Kabupaten Buton Tengah Tahun 2016. Jenis penelitian ini adalah Pra-Eksperimental dengan menggunakan rancangan *One-Group Pre Test – Post Test* dengan populasi siswa kelas IV dan V yang berjumlah 122 orang. Sampel sebanyak 94 orang yang terdiri dari 39 siswa kelas IV dan 55 siswa kelas V ditentukan berdasarkan *Proportional Random Sampling*. Analisis yang digunakan yakni analisis bivariat dengan uji *Mc Nemar*. Hasil penelitian terdapat pengaruh pengetahuan, sikap, dan tindakan sebelum dan sesudah penyuluhan dengan metode permainan edukatif SUKATA eksperimen (p value= 0,000 untuk pengetahuan, p value= 0,009 untuk sikap, dan p value= 0,000 untuk tindakan).

Kata Kunci: Pencegahan Penyakit Cacingan, Permainan Edukatif SUKATA, Pengetahuan, Sikap, Tindakan.

THE EFFECT OF HEALTH PROMOTION THROUGH SUKATA EDUCATIVE GAME METHOD TO KNOWLEDGE, ATTITUDE AND ACTION ABOUT PREVENTION OF HELMINTHIASIS AMONG STUDENTS CLASS IV AND V OF SDN 1 MAWASANGKA IN BUTON CENTRAL DISTRICT 2016

Sulmayani Suluwi¹ Farit Reza² Cece Suriani Ismail³

Faculty of Public Health, Halu Oleo University¹²³

sulmayanisuluwi27@gmail.com¹ ewincc@yahoo.com² FariT_REZ@yahoo.com³

ABSTRACT

Less hygienic living habits cause the rate of disease are still quite high. Helminthiasis is one among many diseases that become public health problem in Indonesia. Based on the Health Center profile of Mawasangka in 2013-2015, helmanthiasis is the one of the top 10 diseases. Helmanthiasis in the year 2013-2015 has fluctuated. In 2013, the number of helminthiasis was 117 people, in 2014 the number of helminthiasis was 148 people, and in 2015 the number of helminthiasis was 97 people. Whereas in 2016 in January-June, the case of helminthiasis was 49 people. Primary school age children (SD) are very susceptible to helminthiasis. Helminthiasis infections in children can cause interference on growth. Lack of knowledge can affect a person's behavior. Giving knowledge to primary school age children can be done by giving health education. This study aims to determine the effect of health promotion through the methods of the Sukata educational games to knowledge, attitudes and actions on the prevention of helminthiasis among students in class IV and V at SDN 1 Mawasangka at Buton Centre Distric in 2016. This type of study is using the Pre-Experimental with One- Group Pre Test -Post Test design. The population of students at class IV and V is amount 122 people. The sample is 94 people that consisting are 39 students at class IV and 55 students at class V with Proportional Random Sampling. The analysis used the bivariate analysis by using Mc Nemar test. The results of the study is there are the effect of knowledge, attitudes, and actions before and after health promotion with Sukata educational games experimental methods (p value = 0.000 for knowledge, p value = 0.009 for attitude, and p value = 0.000 for the action).

Keywords: Prevention of Helminthiasis, Sukata Educational Games, Knowledge, Attitudes, Actions.

PENDAHULUAN

Penyakit kecacingan merupakan salah satu diantara banyak penyakit yang menjadi masalah kesehatan masyarakat di Indonesia. Penyakit cacingan adalah penyakit yang disebabkan karena masuknya parasit berupa cacing ke dalam tubuh manusia¹. (Ami, dkk. 2014)

Berdasarkan Data dari *World Health Organization* (WHO) pada tahun 2015, menyebutkan bahwa lebih dari 1,5 miliar orang atau 24% dari populasi dunia terinfeksi oleh cacing yang ditularkan melalui tanah. Dimana lebih dari 270 juta anak usia pra-sekolah dan lebih dari 600 juta anak usia sekolah yang menderita infeksi STH dan membutuhkan perlakuan yang intensif².

Penyakit kecacingan yang ditularkan melalui tanah (*Soil Transmitted Helminthiasis*/STH), masih menjadi masalah kesehatan masyarakat di negara-negara beriklim tropis dan sub tropis, termasuk Negara Indonesia. Berdasarkan Dirjen P2L Prevalensi kecacingan di Indonesia pada tahun 2014 berkisar 20-86 % dengan rata-rata 30%.³.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Dinkes provinsi Sulawesi Tenggara pada tahun 2010 prevalensi kecacingan sebanyak 29,50%, pada tahun 2011 prevalensi kecacingan meningkat menjadi 32,11%, sedangkan pada tahun 2012 prevalensi kecacingan turun kembali menjadi 31,08%⁴.

Berdasarkan data Profil Kesehatan Kabupaten Buton tahun 2013, jumlah penderita kecacingan di Kabupaten Buton sebanyak 2.245 orang⁵. Jumlah penderita kecacingan di Kabupaten Buton lebih banyak dibandingkan Kota Kendari. Berdasarkan data Dinkes Kota Kendari, jumlah penderita penyakit kecacingan di Kota Kendari pada tahun 2013 sebanyak 412 orang⁶.

Puskesmas Mawasangka adalah satu puskesmas yang berada pada kabupaten pemekaran baru yaitu kabupaten Buton Tengah. Pada tahun 2013 – 2015 di Puskesmas Mawasangka, Kecacingan masuk dalam 10 besar penyakit. Data puskesmas Mwasangka menunjukkan bahwa dari tahun 2013– 2015 penderita kecacingan mengalami fluktuasi. Penderita kecacingan tahun 2013 sebanyak 117 orang, pada tahun 2014 jumlah penderita kecacingan sebanyak 148 orang, dan pada tahun 2015 jumlah penderita kecacingan sebanyak 97 orang. Sedangkan tahun 2016 dari bulan Januari-Juni, jumlah penderita kecacingan sebanyak 49 orang. Kejadian penyakit Kecacingan pada tahun 2016 dari bulan Januari-Juni di Puskesmas Mawasangka lebih banyak dibandingkan puskesmas Rahia yang juga berada di kabupaten Buton Tengah⁷.

Anak sekolah merupakan aset atau modal utama pembangunan di masa depan yang perlu dijaga, ditingkatkan dan dilindungi kesehatannya. Anak usia sekolah dasar (SD) sangat rentan terkena kecacingan. Infeksi cacing pada orang dewasa dapat menyebabkan penurunan produktivitas kerja sedangkan pada anak – anak dapat menyebabkan gangguan pada tumbuh kembangnya⁸.

Faktor yang menyebabkan masih tingginya infeksi cacing adalah rendahnya tingkat sanitasi pribadi ([perilaku hidup bersih sehat](#)) seperti kebiasaan cuci tangan sebelum makan dan setelah buang air besar (BAB), kebersihan kuku, perilaku jajan di sembarang tempat yang kebersihannya tidak dapat dikontrol, perilaku BAB tidak di WC yang menyebabkan pencemaran tanah dan lingkungan oleh feses yang mengandung telur cacing serta ketersediaan sumber air bersih⁹.

Kurangnya pengetahuan tentang kebersihan diri, lingkungan, serta infeksi cacing memudahkan anak terinfeksi. Pemberian pengetahuan kepada anak sekolah dasar dapat dilakukan dengan cara penyuluhan kesehatan. Penyuluhan kesehatan dapat dilakukan dengan berbagai metode. Secara garis besar metode dibagi menjadi dua, yaitu metode didaktif dan metode sokratik. Metode didaktif yaitu metode yang dilakukan secara satu arah. Misalnya ceramah, film, leaflet, buklet, dan poster. Selanjutnya, metode sokratik yaitu metode yang dilakukan secara dua arah. Misalnya, diskusi kelompok, debat, bermain peran, sosiodrama, permainan dan demonstrasi. Dalam penyuluhan kesehatan, metode penyuluhan yang akan digunakan adalah bagian yang mempengaruhi tercapainya hasil penyuluhan yang optimal¹⁰.

Penyuluhan kesehatan sejak dini tentang pencegahan penyakit kecacingan kepada anak usia sekolah dasar, merupakan salah satu langkah untuk menurunkan angka kesakitan pada anak akibat penyakit kecacingan. Pemberian pengetahuan lebih menarik jika disampaikan dengan metode dan media yang menarik pula. Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Pengaruh Penyuluhan dengan Media Permainan Edukatif SUKATA Terhadap Pengetahuan, Sikap Dan Tindakan Tentang Pencegahan Penyakit Cacingan Pada Siswa kelas IV dan V SD Negeri 1 Mawasangka Kabupaten Buton Tengah Tahun 2016”.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Pra-Eksperimental dengan menggunakan rancangan *One-*

Group Pre Test – Post Test Design dengan kelompok perlakuan berperan sebagai kontrol atas dirinya sendiri. Pengamatan dilakukan sebelum (pra-uji) dan setelah (pasca-uji) perlakuan.

Penelitian ini akan dilaksanakan pada Bulan November sampai Desember Tahun 2016 di SD Negeri 1 Mawasangka Kecamatan Mawasangka Kabupaten Buton Tengah. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV dan V SD Negeri 1 Mawasangka yaitu sebanyak 122 orang. Sampel dalam penelitian dihitung dengan menggunakan rumus Slovin sehingga diperoleh sampel sebanyak 94 responden/siswa. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Proportional Random Sampling*.

Analisis dilakukan secara deskriptif pada masing-masing variabel dengan analisis pada distribusi frekuensi. Pada analisis bivariat digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel dependen yaitu permainan *SUKATA* dengan variabel independen yaitu pengetahuan, sikap dan tindakan siswa kelas V SD Negeri 1 Mawasangka Kabupaten Buton Tengah, dianalisis dengan uji statistik *Mc Nemar*. Kabupaten Buton Tengah Tahun 2016”.

HASIL

Karakteristik Responden

Variabel	Dimensi	Jumlah	Persentase %
Umur	9 tahun	38	40,5
	10 tahun	41	43,6
	11 tahun	15	15,9
	Total	94	100
Kelas	IV	39	41,49
	V	55	58,51
	Total	94	100
Jenis Kelamin	Laki-laki	52	55,31
	Perempuan	42	44,91
	Total	94	100

Sumber : Data Primer, 2016 Data Primer, 2016

Tabel 1 menunjukkan bahwa responden penelitian ini paling banyak penelitian ini paling banyak berusia 10 tahun dengan persentase 41 (43,6%) dan paling sedikit berumur 11 tahun dengan persentase 15 (15,9 %). Sedangkan berdasarkan kelas, responden penelitian ini paling banyak berada pada kelas V yaitu 55 orang (58, 51%) dan responden paling sedikit berada pada kelas IV yaitu 39 orang (41, 49%). Dan Berdasarkan Jenis kelamin, responden penelitian ini paling banyak berjenis kelamin laki-laki yaitu 52 orang (55, 31 %) dan responden paling sedikit berjenis

kelamin perempuan yaitu 42 orang (44, 91%). Kabupaten Buton Tengah Tahun 2016”.

Analisis Univariat

Variabel	Dimensi	Hasil			
		Pre test		Post test	
		(n)	%	(n)	%
Pengetahuan	Cukup	53	56,4	84	89,4
	Kurang	41	43,6	10	10,6
	Total	94	100	94	100
Sikap	Positif	68	72,3	82	87,2
	Negatif	26	27,7	12	12,8
	Total	94	100	94	100
Tindakan	Baik	62	66,0	83	88,3
	Buruk	32	34,0	11	11,7
	Total	94	100	94	100

Sumber: Data Primer, 2016

Tabel 2 menunjukkan bahwa dari 94 responden, siswa yang berpengetahuan cukup pada saat pre test adalah sebanyak 53 responden (56,4 %) dan pada saat post test bertambah menjadi 84 responden (89,4%). Sedangkan siswa yang berpengetahuan kurang pada saat pre test adalah sebanyak 41 responden (43,6%) dan pada saat post test berkurang menjadi 10 responden (10,6%).

Siswa yang memiliki sikap positif pada saat pre test adalah sebanyak 68 responden (72,3%) dan pada saat post test bertambah menjadi 82 responden (87,2%). Sedangkan siswa yang memiliki sikap negatif pada saat pre test adalah sebanyak 26 responden (27,7%) dan pada saat post test berkurang menjadi 12 responden (12,8%).

Siswa yang memiliki tindakan baik pada saat pre test adalah sebanyak 62 responden (66,0%) dan pada saat post test bertambah menjadi 83 responden (88,3%). Sedangkan siswa yang memiliki tindakan buruk pada saat pre test adalah sebanyak 32 responden (34,0%) dan pada saat post test berkurang menjadi 11 responden (11,7%).

Analisis Bivariat

Hasil Pre test dan Post test Pengetahuan Siswa/siswi tentang Pencegahan Penyakit Cacangan

Pengetahuan (Pre Test)	Pengetahuan (Post Test)				Total	P Value (%)
	Cukup		Kurang			
	(n)	(%)	(n)	(%)		
Cukup	50	53,2	3	3,2	53	56,4
Kurang	34	36,2	7	7,4	41	43,6
Total	84	89,4	10	10,6	31	100

Sumber: Data Primer, 2016.

Tabel 3 menunjukkan bahwa sebelum diberikan penyuluhan dengan metode Permainan edukatif SUKATA terhadap 94 responden, diperoleh data 53 responden memiliki pengetahuan cukup tentang pencegahan penyakit cacangan dan 41 responden memiliki pengetahuan yang kurang. Setelah diberikan penyuluhan dengan metode permainan edukatif SUKATA, ternyata dari 94 responden tersebut diperoleh 84 responden memiliki pengetahuan cukup tentang pencegahan penyakit cacangan dan 10 responden memiliki pengetahuan yang kurang.

Tabel 3 menunjukkan bahwa dari 94 responden yang memiliki pengetahuan cukup sebelum maupun sesudah diberikan penyuluhan sebanyak 50 responden dan 3 responden yang memiliki pengetahuan cukup sebelum penyuluhan dan memiliki pengetahuan kurang sesudah diberikan penyuluhan. Selanjutnya, responden yang memiliki pengetahuan kurang sebelum diberikan penyuluhan dan setelah diberikan penyuluhan memiliki pengetahuan cukup sebanyak 34 responden, dan 7 responden yang memiliki pengetahuan kurang sebelum maupun sesudah diberikan penyuluhan.

Analisis dengan uji *Mc Nemar* diperoleh p value (0,000) < α (0,05), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti dapat disimpulkan bahwa Ada pengaruh penyuluhan dengan metode permainan edukatif SUKATA terhadap pengetahuan siswa SD tentang pencegahan penyakit cacangan sebelum dan sesudah penyuluhan di SDN 1 Mawasangka Tahun 2016.

Hasil Pre test dan Post test Sikap Siswa/siswi tentang Pencegahan Penyakit Cacangan

Sikap (Pre Test)	Sikap (Post Test)				Total		P Value (%)
	Positif		Negatif		(n)	(%)	
	(n)	(%)	(n)	(%)			
positif	62	66.0	6	6.4	68	72.3	0,009
Negatif	20	21.3	6	6.4	26	27.7	
Total	82	87.2	12	12.8	94	100	

Sumber: Data Primer, 2016.

Tabel 4 menunjukkan bahwa sebelum diberikan penyuluhan dengan metode permainan edukatif SUKATA terhadap 94 responden, diperoleh data 68 responden memiliki sikap positif terhadap pencegahan penyakit cacangan dan 26 responden memiliki sikap yang negatif. Setelah diberikan penyuluhan dengan metode permainan edukatif SUKATA, ternyata dari 94 responden tersebut diperoleh 82 responden memiliki sikap positif terhadap pencegahan penyakit9 cacangan dan 12 responden memiliki sikap yang negatif.

Tabel 4 menunjukkan bahwa 94 responden, yang memiliki sikap positif sebelum maupun sesudah diberikan penyuluhan sebanyak 62 responden dan 6 responden yang memiliki sikap positif sebelum penyuluhan dan memiliki sikap negatif sesudah diberikan penyuluhan. Selanjutnya, responden yang memiliki sikap negatif sebelum diberikan penyuluhan dan setelah diberikan penyuluhan memiliki sikap positif sebanyak 20 responden, sedangkan responden yang memiliki sikap negatif sebelum maupun sesudah diberikan penyuluhan sebanyak 6 responden.

Analisis dengan uji *Mc Nemar* diperoleh p value (0,009) < α (0,05), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penyuluhan dengan metode permainan edukatif SUKATA terhadap sikap siswa SD tentang pencegahan penyakit cacangan sebelum dan sesudah penyuluhan di SDN 1 Mawasangka Tahun 2016.

Hasil Pre test dan Post test Tindakan Siswa/siswi tentang Pencegahan Penyakit Cacangan

Tindakan (Pre Test)	Pengetahuan (Post Test)				Total		P Value (%)
	Cukup		Kurang		(n)	(%)	
	(n)	(%)	(n)	(%)			
Baik	57	66.6	5.3	3.2	62	66.0	0,000
Buruk	26	27.7	6	6.4	32	34.0	
Total	83	88.3	11	11.7	94	100	

Sumber: Data Primer, 2016.

Tabel 5 menunjukkan bahwa sebelum diberikan penyuluhan dengan metode permainan edukatif SUKATA terhadap 94 responden, diperoleh data 62 responden memiliki tindakan baik terhadap pencegahan penyakit cacangan dan 32 responden memiliki tindakan yang buruk. Setelah diberikan penyuluhan dengan metode permainan edukatif SUKATA, ternyata dari 94 responden tersebut diperoleh 83 responden memiliki tindakan baik terhadap pencegahan penyakit cacangan dan 12 responden memiliki tindakan yang buruk .

Tabel 5 menunjukkan bahwa dari 94 responden, yang memiliki tindakan baik sebelum maupun sesudah diberikan penyuluhan sebanyak 57 responden dan 5 responden yang memiliki tindakan baik sebelum penyuluhan dan memiliki tindakan buruk sesudah diberikan penyuluhan. Selanjutnya, responden yang memiliki tindakan buruk sebelum diberikan penyuluhan dan setelah diberikan penyuluhan memiliki tindakan baik sebanyak 26 responden, sedangkan responden yang memiliki tindakan buruk sebelum maupun sesudah diberikan penyuluhan sebanyak 6 responden.

Analisis dengan uji *Mc Nemar* diperoleh *p value* $(0,000) < \alpha (0,05)$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti dapat disimpulkan bahwa Ada pengaruh penyuluhan dengan metode permainan edukatif SUKATA terhadap tindakan siswa SD tentang pencegahan penyakit cacangan sebelum dan sesudah penyuluhan di SDN 1 Mawasangka Tahun 2016.

Diskusi

Penelitian ini merupakan penelitian intervensi yang dilakukan pada satu kelompok tanpa adanya kelompok pembanding (kontrol) berupa penyuluhan dengan metode permainan edukatif, dimana kelompok ini diberi pre test dan post test untuk mengukur tingkat keberhasilan penyuluhan dengan metode permainan edukatif SUKATA yang diberikan. Pemberian Penyuluhan ini bertahap dalam 3 kali intervensi selama 21 hari. Intervensi dilakukan di ruang kelas IV dan V SD Negeri 1 Mawasangka, hal ini karena seluruh responden bersekolah di tempat tersebut.

Dalam prosesnya, Penyuluhan kesehatan mengenai pencegahan penyakit cacangan pada responden dilakukan dengan cara penyuluhan sambil bermain selama ± 90 menit, kemudian sesi tanya jawab pada akhir pertemuan. Permainan SUKATA yang berisi informasi mengenai pencegahan penyakit cacangan. dimainkan oleh setiap responden dengan cara berkelompok. Pemberian penyuluhan dengan metode permainan edukatif pada responden dalam upaya mengenalkan pencegahan penyakit cacangan yang digunakan dalam penelitian ini menunjukkan ada perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah adanya intervensi berupa permainan edukatif. Peneliti dibantu oleh 1 (satu) orang asisten peneliti yang bertugas untuk mengarahkan dan membantu mendokumentasikan kegiatan sehingga kegiatan penelitian bisa terlaksana dengan baik.

Peningkatan pengetahuan pada responden terjadi setelah diberikan penyuluhan kesehatan selama 21 hari, dimana peneliti selaku komunikator kesehatan (penyuluh kesehatan) memberikan materi tentang penyakit cacangan dengan metode permainan Edukatif.

Menurut Notoatmodjo (2003, dalam Kholid, 2012) pengetahuan adalah hasil dari "tahu" dan ini terjadi setelah orang melakukan pengideraan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh dari mata dan telinga. Pengetahuan juga diperoleh dari pendidikan, pengalaman diri sendiri maupun pengalaman orang

lain, media massa maupun lingkungan. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain terpenting bagi terbentuknya tindakan seseorang. Perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan langgeng daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan.

Seperti yang terlihat pada tabel 3 menunjukkan bahwa sebelum diberikan penyuluhan dengan metode Permainan edukatif SUKATA terhadap 94 responden, diperoleh data 53 responden memiliki pengetahuan cukup tentang pencegahan penyakit cacangan dan 41 responden memiliki pengetahuan yang kurang. Setelah diberikan penyuluhan dengan metode permainan edukatif SUKATA, ternyata dari 94 responden tersebut diperoleh 84 responden memiliki pengetahuan cukup tentang pencegahan penyakit cacangan dan 10 responden memiliki pengetahuan yang kurang. Hal ini dimungkinkan karena ketepatan pemilihan metode penyuluhan yang digunakan.

Selain itu terdapat 34 responden yang pengetahuannya mengalami peningkatan dari kategori kurang menjadi cukup. Peningkatan pengetahuan responden dikarenakan adanya kemauan dalam dirinya untuk mengetahui pentingnya pencegahan penyakit cacangan. selain itu metode penyuluhan yang digunakan memberikan motivasi dan pengaruh psikologis untuk responden. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan Susun Kata. Pemberian informasi dengan permainan susun kata yang menarik dan suasana yang menyenangkan dapat membuat responden lebih mudah menerima dan memahami informasi yang diberikan.

Penggunaan metode permainan edukatif SUKATA yang menarik dan membuat suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat membuat responden lebih mudah menerima informasi yang di berikan. Permainan edukatif SUKATA merupakan metode penyuluhan yang mengajak bermain dan berpikir karena responden akan menyusun potongan-potongan kata menjadi sebuah kalimat. Metode ini dipilih dan disesuaikan dengan responden yaitu siswa/siswi Sekolah Dasar. Pengetahuan yang ada pada setiap manusia ditangkap atau diterima melalui panca indera. Semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima sesuatu maka semakin banyak dan semakin jelas pengetahuan yang diperolehnya¹¹.

Hasil penelitian ini sejalan seperti yang dikemukakan WHO, salah satu strategi untuk perubahan perilaku adalah pemberian informasi guna meningkatkan pengetahuan sehingga timbul kesadaran yang pada akhirnya orang akan berperilaku

sesuai dengan pengetahuannya tersebut. Salah satu upaya pemberian informasi yang dapat dilakukan adalah penyuluhan. Pengetahuan terjadi setelah setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek atau stimulus¹².

Pada penelitian lain dengan menggunakan permainan Edukatif Papeda untuk meningkatkan pengetahuan murid SD tentang Kejadian Diare. Hasil dari penelitian tersebut bahwa, ada pengaruh penyuluhan melalui permainan Papeda terhadap Pengetahuan siswa SD tentang kejadian Diare (p value= 0.031)¹³.

Penelitian lain yang juga menggunakan permainan ular tangga dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap dalam pemilihan jajanan sehat pada siswa SDN Sawotratap III. Hasil dari penelitian ini didapatkan bahwa ada peningkatan pengetahuan dalam pemilihan jajanan sehat sebelum dan sesudah intervensi. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* didapatkan nilai signifikansi $p=0,000$. Sebelum diberikan intervensi ada 19 anak (63,3%) yang memiliki pengetahuan kurang. Setelah diberikan intervensi anak yang memiliki pengetahuan baik meningkat menjadi 21 anak (70%)¹⁴.

Selain itu Penelitian lain yang dilakukan juga menggunakan permainan ular tangga dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap anak sekolah dasar dalam pencegahan impaksi serumen di SDN Tambaksari III Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Permainan ular tangga berpengaruh meningkatkan pengetahuan dan sikap anak dalam pencegahan impaksi serumen. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji *Wilcoxon Signed Rank test* dan *Mann Whitney U-Test* dengan nilai signifikansi $p \leq 0,05$. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan untuk pengetahuan ($p=0,001$), dan sikap ($p=0,001$). Data ini juga diperkuat dari hasil analisis statistik *Mann Whitney U-Test* menunjukkan perbedaan yang signifikan untuk pengetahuan ($p=0,000$), dan sikap ($p=0,004$)¹⁵.

Sikap Sebelum dan Sesudah Pemberian Penyuluhan dengan Metode Permainan Edukatif SUKATA Pada Responden Tentang Pencegahan Penyakit Cacingan

Sikap adalah reaksi atau respon seseorang yang masih tertutup terhadap stimulus atau obyek. Manifestasi sikap tidak dapat dilihat secara langsung, tetapi hanya dapat ditafsirkan dari perilaku yang tertutup. Sikap secara nyata merupakan konotasi adanya kesesuaian reaksi terhadap stimulus tertentu¹⁶. Sikap adalah kesiapan atau kesediaan seseorang untuk bertindak laku atau merespon sesuatu baik terhadap rangsangan positif maupun rangsangan negatif dari suatu objek rangsangan¹⁷.

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4, terlihat bahwa penyuluhan dengan metode permainan edukatif yang diberikan berdampak positif pada peningkatan sikap responden terhadap pencegahan penyakit cacingan. Hal ini terbukti bahwa sebelum diberikan penyuluhan dengan metode permainan edukatif SUKATA diperoleh data dari 94 responden, terdapat 68 responden memiliki sikap positif terhadap pencegahan penyakit cacingan dan 26 responden memiliki sikap yang negatif. Setelah diberikan penyuluhan dengan metode permainan edukatif SUKATA, ternyata dari 94 responden tersebut diperoleh 82 responden memiliki sikap positif terhadap pencegahan penyakit cacingan dan 12 responden memiliki sikap yang negative

Peningkatan sikap yang terjadi pada responden kemungkinan disebabkan oleh pengetahuan yang diperoleh mampu memunculkan pemahaman dan keyakinan terhadap kebutuhan mereka sebagai seorang responden yang memang harus memiliki perilaku (pengetahuan, sikap dan tindakan) tentang pencegahan penyakit cacingan. Selain itu, perubahan sikap responden setelah dilakukan intervensi dikarenakan penyuluhan dengan metode permainan yang digunakan ini mudah dimengerti dan menyenangkan tidak hanya menambah pengetahuan tapi juga berpengaruh pada sikap responden. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penyuluhan dengan metode permainan edukatif terhadap sikap responden tentang pencegahan penyakit cacingan.

Penelitian sebelumnya juga menggunakan permainan Edukatif Papeda. Pada penelitian tersebut juga membahas tentang kejadian diare dan hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan sikap sebelum dan sesudah penyuluhan melalui permainan edukatif Papeda tentang kejadian diare (p value= 0.031).

Penelitian ini didukung oleh Penelitian yang pernah dilakukan dengan menggunakan permainan ular tangga dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap dalam pemilihan jajanan sehat pada siswa SDN Sawotratap III. Hasil dari penelitian didapatkan bahwa pendidikan kesehatan dengan alat permainan edukatif ular tangga mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap sikap anak dalam pemilihan jajanan sehat. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* didapatkan nilai signifikansi $p=0,000$.

Penelitian lain yang dilakukan dengan metode ular tangga untuk meningkatkan sikap siswa SD tentang pencegahan penyakit PES. Hasil dari

penelitian tersebut bahwa, ada pengaruh pendidikan kesehatan dengan metode ular tangga terhadap sikap siswa SD tentang pencegahan penyakit PES ($p\text{-value}=0,000$)¹⁸.

Tindakan Sebelum dan Sesudah Pemberian Penyuluhan dengan Metode Permainan Edukatif SUKATA Pada Responden Tentang Pencegahan Penyakit Cacingan

Secara umum tindakan adalah proses lanjutan setelah pengetahuan dan sikap dimana dimulai saat seseorang mengetahui sesuatu kemudian bagaimana orang itu menyikapi atau mendorongnya kebagaimana dia dapat bertindak atau mempraktekkan apa yang dia tahu, namun tidak semua orang dapat bertindak sesuai pengetahuan yang ia miliki karena ada faktor-faktor yang dapat membuat seseorang hanya mengabaikan apa yang dia tahu sehingga dia tidak bertindak sesuai pengetahuannya. suatu sikap belum tentu otomatis terwujud dalam suatu tindakan. Ini berarti bahwa pada umumnya responden yang mempunyai sikap yang baik atau respons yang positif belum tentu dapat mewujudkan hal-hal yang direspons tersebut menjadi suatu tindakan nyata.

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 5, terlihat bahwa penyuluhan dengan metode permainan edukatif memberikan perubahan pada beberapa responden. Hal ini dapat dilihat dari 94 responden, diperoleh data 62 responden memiliki tindakan baik terhadap pencegahan penyakit cacingan dan 32 responden memiliki tindakan yang buruk. Setelah diberikan penyuluhan dengan metode permainan edukatif SUKATA, ternyata dari 94 responden tersebut diperoleh 83 responden memiliki tindakan baik terhadap pencegahan penyakit cacingan dan 11 responden memiliki tindakan yang buruk. Meskipun masih ada responden yang memiliki tindakan buruk, tetapi lebih banyak responden yang memiliki tindakan baik dibandingkan dengan responden yang memiliki tindakan buruk tentang pencegahan penyakit cacingan.

Hasil ini juga didukung oleh penelitian yang pernah dilakukan dengan menggunakan permainan ular tangga untuk meningkatkan praktik (tindakan) cara menggosok gigi dengan baik dan benar. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa peningkatan praktik (tindakan) terhadap kesehatan gigi dan mulut lebih tinggi pada kelompok yang mendapatkan intervensi media permainan ular tangga daripada kelompok media cerita bergambar¹⁸.

penelitian lain yang pernah dilakukan dengan menggunakan Permainan Mencocokkan Tulisan dengan Gambar Beserta Video Terhadap Peningkatan

Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Mengenai Penyakit Skabies pada Siswa Kelas VII dan VIII Pondok Pesantren Darul Mukhlisin Kota Kendari. Hasil penelitian menunjukkan permainan edukatif dan video mengenai Skabies memiliki pengaruh yang bermakna terhadap peningkatan pengetahuan, sikap, dan perilaku pada kelompok eksperimen. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan pengetahuan (0,001), sikap ((0,002)), dan perilaku (0,001) responden sebelum dan sesudah diberikan permainan edukatif selama 21 hari¹⁹.

penelitian lain dengan menggunakan media promosi permainan Puzzle Gizi Terhadap Perilaku Gizi Seimbang Pada Siswa Kelas V di SD Negeri 06 Poasia Kota Kendari. Hasil penelitian menunjukkan Hasil penelitian, ada pengaruh penyuluhan dengan media promosi puzzle gizi yang diberikan siswa meningkatkan pengetahuan, sikap dan tindakan siswa tentang gizi seimbang, yaitu pengetahuan $p\text{ value}$ (0,001) $< \alpha$ (0,05), sikap $p\text{ value}$ (0,019) $< \alpha$ (0,05), dan tindakan siswa $p\text{ value}$ (0,016) $< \alpha$ (0,05)²⁰.

Hasil penelitian ini menguatkan hasil-hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan penyuluhan dengan metode permainan edukatif SUKATA dapat memperbaiki dan meningkatkan tindakan responden terhadap pencegahan penyakit cacingan. Namun diperlukan pemberian penyuluhan kesehatan secara rutin sehingga responden dapat selalu berperilaku mencegah penyakit Cacingan. SUKATA.

SIMPULAN

1. Ada pengaruh pengetahuan siswa/siswi tentang pencegahan penyakit cacingan sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan dengan metode permainan edukatif SUKATA di SD Negeri 1 Mawasangka. Dimana terjadi peningkatan pengetahuan setelah dilakukan intervensi permainan SUKATA.
1. Ada pengaruh sikap siswa/siswi tentang pencegahan penyakit cacingan sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan dengan metode permainan edukatif SUKATA di SD Negeri 1 Mawasangka. Dimana terjadi peningkatan sikap setelah dilakukan intervensi permainan SUKATA.
2. Ada pengaruh tindakan siswa/siswi tentang pencegahan penyakit cacingan sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan dengan metode permainan edukatif SUKATA di SD Negeri 1 Mawasangka. Dimana terjadi peningkatan tindakan setelah dilakukan intervensi permainan SUKATA.

SARAN

1. Bagi kepala sekolah SD Negeri 1 Mawasangka diharapkan membuat peraturan yaitu melarang siswa dan siswi membuka alas kaki saat bermain baik di dalam maupun di luar kelas.
2. Bagi pendidik di SD Negeri 1 Mawasangka diharapkan untuk memberikan penyuluhan tentang pencegahan penyakit cacangan secara berkesinambungan melalui program UKS.
3. Bagi siswa sekolah dasar dapat menerapkan cara-cara pencegahan penyakit cacangan baik di rumah maupun di sekolah serta bisa menyampaikan/membagi informasi kepada orang lain baik keluarga maupun teman-temannya.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengkaji variabel lain yang mungkin belum diteliti yaitu variabel yang dapat mempengaruhi pengetahuan meliputi tingkat pendidikan, informasi, budaya, pengalaman, umur dan sosial ekonomi. Dan variabel sikap meliputi pengalaman pribadi, pengaruh orang lain, kebudayaan, media massa dan faktor emosional. penyakit Cacangan. SUKATA.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ami, Anugerahni., dkk. 2014. *Faktor - Faktor yang Berhubungan Dengan Dalam Tindakan Pencegahan Penyakit Kecacangan pada Anak SD oleh Guru Di Kelurahan Bandarharjo, Kecamatan Semarang Utara, Kota Semarang Tahun 2014*. Artikel Ilmiah. Alumni Fakultas Kesehatan Universitas Dian Nuswantoro Semarang.. Diakses pada Juni 2016.
2. WHO. 2015. *World Health Statistics 2015*. available from; (<http://www.who.int/en/>). Diakses pada November 2016.
3. DirJen Pengendalian Penyakit Dan Penyehatan Lingkungan tahun 2015.
4. Jumentara, Dani. 2014. *Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Kejadian Penyakit Kecacangan Pada Anak Sekolah Dasar Negeri 1 Cialam Jaya di Desa Masagena Kecamatan Konda Tahun 2014*. Skripsi. FKM UHO. Kendari.
5. Dinas Kesehatan Kabupaten Buton. 2013. *Data Kesehatan Kabupaten Buton*. Pasarwajo.
6. Dinas Kesehatan Kota Kendari. 2015. *Data Kesehatan Kota Kendari*. Kendari.
7. Puskesmas Mawasangka. 2016. *Data Cacangan Puskesmas Mawasangka*. Mawasangka.
8. Dharma, Yudha Prasetyo. 2016. *Hubungan Faktor Sosio-Ekonomi Dan Tingkat Pengetahuan Orang Tua Dengan Kejadian Infeksi Soil Transmitted Helminth (Sth) Dan Pemetaan Tempat Tinggal Siswa Terinfeksi Sth Pada Siswa SDN 1 Krawangsari Natar*. Skripsi. Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. Diakses pada Juli 2016.
9. Mustafa, Preliana. Dkk. 2013. *Hubungan Antara Perilaku Tentang Pencegahan Penyakit Kecacangan Dengan Infestasi Cacing Pada Siswa Sd Di Kelurahan Bengkol Kecamatan Mapanget Kota Manado*. Bidang Minat Kesling Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sam Ratulangi. Manado. Diakses pada Juli 2016.
10. Maulana, Heri D. J. 2012. *Promosi Kesehatan*. Jakarta : EGC.
11. Notoatmodjo, S. 2011. *Kesehatan Masyarakat Ilmu dan Seni Edisi Revisi 2011*. Jakarta: Rineka Cipta.
12. _____. 2007. *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta : Rineka Cipta.
13. Ichwan, Muhammad., dkk. 2016. *Efektifitas Metode Permainan Edukatif Papeda Terhadap Peningkatan Pengetahuan, Sikap Dan Tindakan Untuk Pencegahan Kejadian Diare Pada Murid Kelas V Sdn 14 Poasia Di Kecamatan Poasia Kota Kendari Tahun 2016*. Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Halu Oleo. Jurnal. Diakses 18 Desember 2016.
14. Saputri, Lila Oktania., dkk (2012). *Peningkatan Pengetahuan Dan Sikap Dalam Pemilihan Jajanan Sehat Menggunakan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga*. Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Kampus C Mulyorejo Surabaya 60115. Surabaya. Diakses pada 7 Januari 2017.
15. Astrianingsih, Norma. dkk (2014). *Permainan Ular Tangga Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Anak Sekolah Dasar Dalam Pencegahan Impaksi Serumen Di SDN Tambaksari III Surabaya*. Staf Pengajar Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga. Surabaya. Diakses pada 7 Januari 2017.
16. Notoatmodjo, S.. 2010. *Promosi Kesehatan Teori dan Aplikasi*. Jakarta : Rineka Cipta.
17. Handoyo, A. 2010. *Remaja dan Kesehatan: Permasalahan dan Solusi Praktisnya*. Jakarta: Salemba Medik.
18. Zamzami, Muhammad., dkk. 2014. *Pengaruh Pendidikan Kesehatan dengan Metode Ular Tangga tentang Pencegahan Penyakit Pes terhadap Tingkat Pengetahuan dan Sikap Siswa SD Negeri 1 Selo Boyolali*. Program Studi Kesehatan Masyarakat Fakultas Ilmu Kesehatan . Uniersitas muhammadiyah Surakarta. Diakses desember 2016.
19. Hamdalah, Afif. 2013. *Efektivitas Media Cerita bergambar dan ular tangga Dalam Pendidikan*

- Kesehatan Gigi dan Mulut Siswa SDN 2 Patrang Kabupaten Jember . Jurnal Promkes. FKM. Universitas Jember. Diakses Desember 2016.*
20. Rinaldi, Risak., dkk (2016). *Pengaruh Permianan Mencocokan Tulisan Dengan Gambar Beserta Video Terhadap Peningkatan Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Mengenai Penyakit Skabies Pada Siswa Kelas VII dan VIII Pondok Pesantren Mukhlisin Kota Kendari Tahun 2015.* Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Halu Oleo. Kendari. Diakses pada 7 Januari 2017.
21. Hikmawati, Zainab., dkk. 2016. *Pengaruh Penyuluhan dengan Media Promosi Puzzle Gizi Terhadap Perilaku (Pengetahuan, Sikap dan Tindakan) Gizi Seimbang Pada Siswa Kelas V di SD Negeri 06 Poasia Kota Kendari Tahun 2016.* Skripsi. FKM UHO.