

PENGARUH PENYULUHAN KESEHATAN MENGGUNAKAN METODE PERMAINAN EDUKATIF ULAR NAGA PENCEGAH DIARE (UNAPED) TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN, SIKAP DAN TINDAKAN UNTUK PENCEGAHAN KEJADIAN DIARE PADA MURID KELAS IV DAN V SDN 19 MANDONGA DI KECAMATAN PUUWATU KOTA KENDARI TAHUN 2017

Harisman Ramdhan¹ Hartati Bahar² Putu Eka Meiyana Erawan³

Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Halu Oleo¹²³

harismanramdhan@gmail.com¹ hartatibahar@yahoo.co.id² putu_eka87@yahoo.com³

ABSTRAK

Penyakit diare masih menjadi masalah global dengan tingginya angka kesakitan dan kematian anak di dunia. Berdasarkan data dari WHO, diare menempati urutan kelima dalam 10 penyakit penyebab kematian di dunia (*World Health Organization*, 2013). Kejadian luar Biasa (KLB) Diare sering terjadi dengan *Case Fatality Rate* 1,74% pada tahun 2010 di 33 kecamatan dengan jumlah penderita 4.204 dengan kematian 73 orang (Kemenkes RI, 2011). Data dari Dinas Kesehatan Provinsi Sulawesi Tenggara menunjukkan bahwa pada tahun 2014 prevalensi penyakit diare adalah 3,7% (Dinkes Prov. Sultra, 2014). Pada tahun 2011 hingga 2016 penyakit diare masuk dalam 10 besar penyakit di Puskesmas Puuwatu (Puskesmas Puuwatu, 2016). Anak sekolah dasar adalah kelompok umur yang rentan terkena kejadian Diare. Namun, dapat menjadi sasaran yang baik dalam memberikan pendidikan kesehatan terkait pencegahan kejadian Diare. Untuk itu, dibutuhkan stimulus yang dapat menumbuhkan perilaku sehat dengan cara menarik dan atraktif tanpa mengurangi isi dari informasi yang akan disampaikan. Metode yang dapat digunakan dalam penyuluhan kesehatan salah satunya adalah permainan edukatif. Permainan edukatif Ular Naga Pencegah Diare (UNAPED) adalah permainan yang menginformasikan tentang penyakit Diare berupa pengertian, penyebab, tanda dan gejala serta pencegahannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penyuluhan kesehatan menggunakan metode Permainan Edukatif Ular Naga Pencegah Diare (UNAPED) terhadap peningkatan pengetahuan, sikap dan tindakan untuk pencegahan kejadian diare pada murid kelas IV dan V SDN 19 Mandonga di Kecamatan Puuwatu Kota Kendari tahun 2017. Jenis penelitian ini adalah analitik Pra-Eksperimental dengan rancangan *One-Group Pre Test-Post Test Design* dengan sampel sebanyak orang 22 orang yang ditentukan berdasarkan *Total Sampling*. Analisis yang digunakan yakni analisis bivariat dengan menggunakan uji *Mc Nemar*. Hasil penelitian terdapat peningkatan pengetahuan (p value = 0.031), peningkatan sikap (p value = 0.031) dan peningkatan tindakan (p value = 0.039) sebelum dan sesudah penyuluhan permainan edukatif Ular Naga Pencegah Diare (UNAPED).

Kata Kunci : *Permainan Edukatif, Penyakit Diare, Pengetahuan, Sikap, Tindakan*

ABSTRACT

The data from WHO show diarrhea had fifth ranks in 10 causes of death in the world (*World Health Organization*, 2013). Diarrhea Outbreaks occurs with *Case Fatality Rate* 1.74% in 2010 in 33 districts (*Ministry of Health RI*, 2011). Data from the Public Health Agency of Southeast Sulawesi shows that in 2014 the prevalence of diarrheal diseases is 3.7% (*Public Health Agency*, 2014). In 2011 to 2016 diarrheal diseases are included in the top 10 diseases at Puuwatu Public Health Center (Puuwatu Health Center, 2016). Children of elementary school were age groups that are susceptible to diarrhea. However, it can be a good target in providing health education related to prevention of the incidence of Diarrhea. A method that can be used in health education is educative game. Educational games *Dragon Drag Prevent Diarrhea (DDPD)* is a game that informs about diarrheal disease in the form of understanding, causes, signs and symptoms and prevention of the disease. This study aims to determine the effect of health education using the method of *Educative Dragon Drag Prevent Diarrhea Game (DDPD)* to increase knowledge, attitudes and actions to prevent the occurrence of diarrhea in class IV and V 19th Elementary School of Mandonga Puuwatu District of Kendari 2017. This study was a Pre-Experimental analytic with a *One-Group Pre-Test-Post Test Design* with a sample of 22 people determined based on *Total Sampling*. The analysis used was bivariate analysis using *Mc Nemar* test. The results showed the increased knowledge (p value = 0.031), attitude enhancement (p value = 0.031) and increased action (p value = 0.039) before and after counseling of educative game *Dragon Drag Prevent Diarrhea (DDPD)*.

Keyword : *Educative games, Diarrhea, Knowledge, Attitude, Action*

PENDAHULUAN

Penyakit diare adalah penyakit yang sampai saat ini masih menjadi salah satu masalah kesehatan masyarakat yang penting karena sering menimbulkan Kejadian Luar Biasa (KLB) dan jika penanganannya tidak tepat dapat berujung pada kematian. Penyakit diare masih menjadi masalah global dengan tingginya angka kesakitan dan kematian anak di dunia. Secara umum, diperkirakan lebih dari 10 juta anak berusia kurang dari 5 tahun meninggal setiap tahunnya di dunia dimana sekitar 20% meninggal karena infeksi diare¹. Berdasarkan data dari WHO, diare menempati urutan kelima dalam 10 penyakit penyebab kematian di dunia².

Survei morbiditas yang dilakukan oleh Subdit (Sub Direktorat) Diare, Departemen Kesehatan Republik Indonesia dari tahun 2000 s/d 2010 terlihat kecenderungan insidensi naik. Pada tahun 2000 insiden rate penyakit diare 301 per 1000 penduduk, tahun 2003 naik menjadi 374 per 1000 penduduk, tahun 2006 naik menjadi 423 per 1000 penduduk dan tahun 2010 menjadi 411 per 1000 penduduk.³

Insidensi penyakit diare di Indonesia untuk seluruh kelompok umur pada tahun 2013 adalah 3,5% dan angka prevalensi sebesar 7,0%. Lima provinsi dengan insidensi dan prevalensi diare tertinggi adalah Papua (6,3% dan 14,7%), Sulawesi Selatan (5,2% dan 10,2%), Aceh (5,0% dan 9,3%), Sulawesi Barat (4,7% dan 10,1%), dan Sulawesi Tengah (4,4% dan 8,8%). Insidensi dan prevalensi penyakit diare di Indonesia pada tahun 2013 untuk kelompok umur 5 – 14 tahun adalah 3,0% dan 6,2%.⁴

Data dari Dinas Kesehatan Provinsi Sulawesi Tenggara menunjukkan bahwa pada tahun 2012 prevalensi penyakit diare di Sulawesi Tenggara adalah 2,8% , pada tahun 2013 prevalensi penyakit diare adalah 1,3% dan pada tahun 2014 prevalensi penyakit diare adalah 3,7%⁵. Sedangkan, data Dinas Kesehatan Kota Kendari menunjukkan bahwa prevalensi penyakit diare di Kota Kendari pada tahun 2013 yaitu 1,5%, pada tahun 2014 prevalensi penyakit diare yaitu 1,5%, pada tahun 2015 prevalensi penyakit diare yaitu 1,4% dan untuk periode tahun 2016 bulan Januari-Oktober prevalensi penyakit diare yaitu 1,2%⁶.

Data Puskesmas Puuwatu menunjukkan bahwa di Puskesmas Puuwatu pada tahun 2011 prevalensi penyakit diare sebesar 1.346 per 10.000 penduduk, pada tahun 2012 sebesar 1.393 per 10.000 penduduk, pada tahun 2013 sebesar 1.567 per 10.000 penduduk, pada tahun 2014 sebesar 1.033 per 10.000 penduduk, pada tahun 2015 sebesar 1.268 per 10.000 penduduk, dan pada tahun 2016 sebesar 1.125 per 10.000 penduduk. Pada tahun

2011 hingga 2016 penyakit diare masuk dalam 10 besar penyakit di Puskesmas Puuwatu⁷.

Kejadian diare dapat terjadi pada semua kelompok umur. Namun, kelompok usia anak-anak adalah kelompok usia yang paling rentan terkena diare karena daya tahan tubuhnya yang masih lemah⁸. Pada usia anak sekolah dasar ditemukan banyak permasalahan kesehatan yang akan menentukan kualitas anak di masa yang akan datang. Anak usia sekolah dasar rentan terkena penyakit diare, karena sebagian besar berperilaku yang berisiko untuk terkena penyakit diare.

Anak sekolah dasar merupakan kelompok usia yang rentan terkena kejadian diare. Namun, dapat menjadi sasaran yang baik dalam memberikan pendidikan kesehatan terkait pencegahan kejadian diare. Anak sekolah dasar adalah anak-anak yang berusia 7-12 tahun, memiliki fisik lebih kuat, mempunyai sifat individual serta aktif dan tidak bergantung dengan orang tua⁹. Usia sekolah merupakan masa anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu. Anak usia sekolah dasar berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan sehingga mudah untuk dibimbing, diarahkan, dan ditanamkan kebiasaan-kebiasaan baik¹⁰. Mengingat bahwa anak-anak merupakan investasi bagi pembangunan bangsa.

Kurangnya pengetahuan dapat mempengaruhi perilaku seseorang termasuk perilaku kesehatan, sehingga bisa menjadi penyebab tingginya angka penyebaran suatu penyakit termasuk penyakit diare yang mempunyai risiko penularan dan penyebaran yang cukup tinggi. Penyakit diare dipengaruhi oleh keadaan kebersihan baik perorangan maupun kebersihan lingkungan perumahan. Sanitasi yang memenuhi syarat kesehatan serta didukung oleh kebersihan perorangan yang baik akan dapat mengurangi risiko munculnya suatu penyakit termasuk diantaranya penyakit diare. Kebersihan perorangan dan sanitasi lingkungan sekolah yang baik dapat terwujud apabila didukung oleh perilaku murid sekolah yang baik atau perilaku yang mendukung terhadap program-program pembangunan kesehatan termasuk program pemberantasan dan program penanggulangan penyakit diare¹¹.

Peningkatan pengetahuan anak sekolah dasar terkait pencegahan kejadian diare harus diiringi dengan perubahan perilaku. Upaya mendukung proses ini dibutuhkan stimulus yang dapat menumbuhkan sikap bagi anak sekolah dasar untuk mencegah diare dengan tindakan-tindakan yang

dapat mendorong mereka berperilaku sehat dalam kehidupan sehari-hari. Upaya dalam mewujudkan perilaku sehat di lingkungan sekolah dapat dilakukan dengan penyuluhan kesehatan dengan cara menarik dan atraktif tanpa mengurangi isi dari informasi yang akan disampaikan. Terkait hal tersebut, diperlukan metode yang dapat mengakrabkan anak sekolah dasar dengan materi yang akan dipelajari sehingga anak sekolah dasar menjadi senang belajar dan akan berimbas pada perubahan pengetahuan, sikap dan perilakunya. Metode yang dapat digunakan dalam penyuluhan kesehatan, salah satunya adalah permainan edukatif.

Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan dan juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara sukarela untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan. Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial¹². Bermain adalah kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak. Bermain juga merupakan cara yang baik untuk anak belajar berkomunikasi dan menyesuaikan diri terhadap lingkungan.

Permainan edukatif Ular Naga Pencegah Diare (UNAPED) merupakan permainan yang menginformasikan tentang penyakit diare berupa pengertian, penyebab, tanda dan gejala serta pencegahannya. Permainan ini termasuk dalam permainan edukatif yang terdiri dari amplop pertanyaan beserta jawaban dan melibatkan 7 (tujuh) orang anak yang akan dibagi menjadi 2 (dua) Kelompok. Kelompok pertama akan bertugas sebagai pintu yang berjumlah 2 (dua) orang anak dan kelompok kedua akan bertugas sebagai ular naga yang berjumlah 5 (lima) orang anak. Permainan ini dibuat semenarik mungkin bagi anak-anak sekolah dasar agar menarik minat mereka dalam berperilaku sehat agar terhindar dari penyakit diare. Dalam perancangan permainan edukatif ini, cara mengedukasi adalah dengan menggunakan cara bermain interaktif, dimana anak sekolah dasar dituntut mengambil peran aktif dalam proses pembelajaran dan tidak hanya duduk diam menerima pembelajaran secara pasif. Contoh tindakan interaktif yaitu seperti menjawab pertanyaan dan mempraktekkan sehingga anak sekolah dasar dapat bermain sambil belajar.

Peran interaktif dapat meningkatkan minat belajar anak sekolah dasar dan mempermudah penyerapan informasi dimana tidak hanya menerima pesan edukatif melainkan juga melakukan sesuatu untuk lebih memahami materi yang diberikan. Permainan edukatif Ular Naga Pencegah Diare (UNAPED) adalah metode yang

kreatif dan menarik dapat memberikan respon positif bagi anak-anak sekolah dasar sehingga pendidikan kesehatan sejak dini terkait pencegahan kejadian diare dapat diterapkan guna menurunkan angka kesakitan dan kematian akibat diare.

SDN 19 Mandonga merupakan salah satu sekolah dasar yang terdapat di Kecamatan Puuwatu, Kota Kendari. Berdasarkan survei awal yang dilakukan peneliti bahwa belum pernah dilakukan kegiatan penyuluhan kesehatan tentang pencegahan penyakit diare. Selain itu, sebagian besar siswa SDN 19 Mandonga belum menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat khususnya perilaku untuk pencegahan penyakit diare. Untuk itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SDN 19 Mandonga, Kecamatan Puuwatu.

Berdasarkan uraian di atas tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengangkat sebuah judul "Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Menggunakan Metode Permainan Edukatif Ular Naga Pencegah Diare (UNAPED) terhadap Peningkatan Pengetahuan, Sikap dan Tindakan untuk Pencegahan Kejadian Diare pada Murid Kelas IV dan V SDN 19 Mandonga di Kecamatan Puuwatu Kota Kendari tahun 2017".

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Pra-Eksperimental dengan menggunakan pendekatan *One-Group Pre Test-Post Test Design* dengan kelompok perlakuan berperan sebagai kontrol atas dirinya sendiri¹³. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penyuluhan kesehatan menggunakan metode Permainan Edukatif Ular Naga Pencegah Diare (UNAPED) terhadap peningkatan pengetahuan, sikap dan tindakan untuk pencegahan kejadian diare. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 22 Maret - 05 April 2017 di SDN 19 Mandonga Kecamatan Puuwatu Kota Kendari. Populasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah murid kelas IV dan V SDN 19 Mandonga Kecamatan Puuwatu Kota Kendari tahun 2017. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *total sampling*¹⁴. Sampel dari penelitian ini yaitu murid kelas IV dan V yang bersekolah di SDN 19 Mandonga Kecamatan Puuwatu Kota Kendari tahun 2017 berjumlah 22 orang. Analisis dilakukan secara deskriptif pada masing-masing variabel dengan analisis pada distribusi frekuensi. Pada analisis bivariat, untuk melihat perbedaan nilai rata-rata pengetahuan, sikap dan tindakan responden sebelum dan sesudah intervensi menggunakan uji *Mc Nemar*¹⁵.

HASIL

Tabel 1. Distribusi Responden berdasarkan Kelas Responden Murid Kelas IV dan V SDN 19 Mandonga tahun 2017

Kelas	Jumlah (n)	Persentase (%)
Kelas IV	10	45,5
Kelas V	12	54,5
Total	22	100

Sumber: Data Primer, Maret 2017

Tabel 1 menunjukkan hasil bahwa responden yang duduk di kelas IV berjumlah 10 murid dan responden yang duduk di kelas V berjumlah 12 murid.

Tabel 2. Distribusi Responden berdasarkan Umur Responden Murid Kelas IV dan V SDN 19 Mandonga tahun 2017

Umur	Jumlah (n)	Persentase (%)
9 tahun	4	18,2
10 tahun	12	54,5
11 tahun	6	27,3
Total	22	100

Sumber: Data Primer, Maret 2017

Tabel 2 menunjukkan hasil bahwa dari 22 responden paling banyak terdapat pada umur 10 tahun dengan persentase 54,5%, umur 11 tahun sebanyak 27,3% dan responden paling sedikit berada pada umur 9 tahun dengan persentase 18,2%.

Tabel 3. Distribusi Responden berdasarkan Jenis Kelamin Murid Kelas IV dan V SDN 19 Mandonga tahun 2017

Jenis Kelamin	Jumlah (n)	Persentase (%)
Laki-laki	12	54,5
Perempuan	10	45,5
Total	22	100

Sumber: Data Primer, Maret 2017

Tabel 3 menunjukkan hasil bahwa dari 22 responden paling banyak yaitu laki-laki dengan persentase 54,5% dan paling sedikit yaitu perempuan dengan persentase 45,5%.

Analisis Univariat

Tabel 4. Distribusi Responden berdasarkan Pengetahuan Murid tentang Pencegahan Kejadian Diare Sebelum dan Sesudah Intervensi melalui Permainan Edukatif UNAPED tahun 2017

Pengetahuan	Hasil				Total	
	Pre Test		Post Test		n	%
	n	%	n	%		
Cukup	12	54,5	18	81,8	30	68,2
Kurang	10	45,5	4	18,2	14	31,8
Total	22	100	22	100	44	100

Sumber: Data Primer, Maret 2017

Tabel 4 diketahui bahwa dari 22 responden, murid yang berpengetahuan cukup pada saat *pre test* adalah sebanyak 12 responden (54,5%) dan pada saat *post test* bertambah menjadi 18

responden (81,8%). Sedangkan murid yang berpengetahuan kurang pada saat *pre test* adalah sebanyak 10 responden (45,5%) dan pada saat *post test* berkurang menjadi 4 responden (18,2%).

Tabel 5. Distribusi Responden berdasarkan Sikap Murid tentang Pencegahan Kejadian Diare Sebelum dan Sesudah Intervensi melalui Permainan Edukatif UNAPED tahun 2017

Sikap	Hasil				Total	
	Pre Test		Post Test		n	%
	n	%	n	%		
Positif	13	59,1	18	81,8	31	70,5
Negatif	9	40,9	4	18,2	13	29,5
Total	22	100	22	100	44	100

Sumber: Data Primer, Maret 2017

Tabel 5 diatas menunjukkan bahwa dari 22 responden, murid yang bersikap positif pada saat *pre test* adalah sebanyak 13 responden (59,1%) dan pada saat *post test* bertambah menjadi 18 responden (81,8%). Sedangkan murid yang bersikap negatif pada saat *pre test* adalah sebanyak 9 responden (40,9%) dan pada saat *post test* berkurang menjadi 4 responden (18,2%).

Tabel 6. Distribusi Responden berdasarkan Tindakan Murid tentang Pencegahan Kejadian Diare Sebelum dan Sesudah Intervensi melalui Permainan Edukatif UNAPED tahun 2017

Tindakan	Hasil				Total	
	Pre Test		Post Test		n	%
	n	%	n	%		
Baik	12	54,5	19	86,4	31	70,5
Buruk	10	45,5	3	13,6	13	29,5
Total	22	100	22	100	44	100

Sumber: Data Primer, Maret 2017

Tabel 6 diatas menunjukkan bahwa dari 22 responden, murid yang memiliki tindakan baik pada saat *pre test* adalah sebanyak 12 responden (54,5%) dan pada saat *post test* bertambah menjadi 19 responden (86,4%). Sedangkan murid yang memiliki tindakan buruk pada saat *pre test* adalah sebanyak 10 responden (45,5%) dan pada saat *post test* berkurang menjadi 3 responden (13,6%).

Analisis Bivariat

Tabel 7. Hasil Uji *Mc Nemar* Pengetahuan Responden tentang Pencegahan Kejadian Diare Sebelum dan Sesudah Intervensi melalui Permainan Edukatif UNAPED di SDN 19 Mandonga tahun 2017

Pengetahuan (Pre Test)	Pengetahuan (Post Test)				Total		P value
	Cukup		Kurang		n	%	
	n	%	n	%			
Cukup	12	54,5	0	0	12	54,5	0.031
Kurang	6	27,3	4	18,2	10	45,5	
Total	18	81,8	4	18,2	22	100	

Sumber: Data Primer, Maret 2017

Tabel 7 menunjukkan bahwa dari 22 responden, yang memiliki pengetahuan cukup sebelum maupun sesudah diberikan penyuluhan melalui permainan edukatif UNAPED sebanyak 12 responden serta tidak ada 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 6 responden, sedangkan responden yang memiliki pengetahuan kurang sebelum maupun sesudah diberikan penyuluhan sebanyak 4 responden.

Analisis dengan uji *Mc Nemar* diperoleh *p value* (0,031) < α (0,05), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penyuluhan melalui permainan edukatif UNAPED terhadap peningkatan pengetahuan murid tentang pencegahan kejadian diare sebelum dan sesudah penyuluhan di SDN 19 Mandonga tahun 2017.

Tabel 8. Hasil Uji *Mc Nemar* Sikap Responden tentang Pencegahan Kejadian Diare Sebelum dan Sesudah Intervensi melalui Permainan Edukatif UNAPED di SDN 19 Mandonga tahun 2017

Sikap (Pre Test)	Sikap (Post Test)				Total		P value
	Positif		Negatif		n	%	
	n	%	n	%			
Positif	13	59,1	0	0	13	59,1	0.031
Negatif	6	27,3	3	13,6	9	40,9	
Total	19	86,4	3	13,6	22	100	

Sumber: Data Primer, Maret 2017

Tabel 8 menunjukkan bahwa dari 22 responden, yang memiliki sikap positif sebelum maupun sesudah diberikan penyuluhan melalui permainan edukatif UNAPED sebanyak 13 responden serta tidak ada 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 6 responden, sedangkan responden yang memiliki sikap negatif sebelum maupun sesudah diberikan penyuluhan sebanyak 3 responden.

Analisis dengan uji *Mc Nemar* diperoleh *p value* (0,031) < α (0,05), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penyuluhan melalui permainan edukatif UNAPED terhadap peningkatan sikap murid tentang pencegahan kejadian diare sebelum dan sesudah penyuluhan di SDN 19 Mandonga tahun 2017.

Tabel 9. Hasil Uji *Mc Nemar* Tindakan Responden tentang Pencegahan Kejadian Diare Sebelum dan Sesudah Intervensi melalui Permainan Edukatif UNAPED di SDN 19 Mandonga tahun 2017

Tindakan (Pre Test)	Tindakan (Post Test)				Total		P value
	Baik		Buruk		n	%	
	n	%	n	%			
Baik	11	50,0	1	4,5	12	54,5	0.039
Buruk	8	36,4	2	9,1	10	45,5	
Total	19	86,4	3	13,6	22	100	

Sumber: Data Primer, Maret 2017

Tabel 9 menunjukkan bahwa dari 22 responden, yang memiliki tindakan baik sebelum maupun sesudah diberikan penyuluhan melalui permainan edukatif UNAPED sebanyak 11 responden serta 1 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 8 responden, sedangkan responden yang memiliki tindakan buruk sebelum maupun sesudah diberikan penyuluhan sebanyak 2 responden.

Analisis dengan uji *Mc Nemar* diperoleh *p value* (0,039) < α (0,05), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penyuluhan melalui permainan edukatif UNAPED terhadap peningkatan tindakan murid tentang pencegahan kejadian diare sebelum dan sesudah penyuluhan di SDN 19 Mandonga tahun 2017.

DISKUSI

Pengetahuan tentang Pencegahan Kejadian Diare Sebelum dan Sesudah Intervensi melalui Permainan Edukatif UNAPED

Pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indera yang dimilikinya (mata, hidung, telinga dan sebagainya)¹⁶. Dengan sendirinya, pada waktu penginderaan sampai menghasilkan pengetahuan tersebut sangat dipengaruhi oleh

intensitas perhatian dan persepsi terhadap objek. Sebagian besar pengetahuan seseorang diperoleh melalui indera pendengaran (telinga) dan indera penglihatan (mata). Permainan edukatif UNAPED dapat melibatkan dua indera yakni telinga dan mata ketika kelompok yang bertugas sebagai Pintu memberikan pertanyaan melalui amplop pertanyaan sedangkan kelompok Ular Naga menjawab pertanyaan tersebut dengan bantuan kartu *password* yang diberikan kepada masing-masing murid.

Hasil *pre test* dan *post test* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan responden sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan dengan metode permainan edukatif UNAPED tentang pencegahan kejadian Diare. Peningkatan pengetahuan responden dikarenakan adanya kemauan dalam dirinya untuk mengetahui informasi pencegahan kejadian Diare. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan memberikan motivasi dan pengaruh psikologis untuk responden. Kegiatan permainan yang bersifat menyenangkan akan lebih menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran¹⁷.

Berkaitan dengan hal tersebut, intervensi dengan metode permainan edukatif UNAPED merupakan hal yang masih baru. Pada penelitian yang menggunakan metode *puzzle* geometri untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk¹⁸. Hasil dari penelitian tersebut bahwa terjadi peningkatan perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk setelah penerapan metode bermain *Puzzle* Geometri pada siklus I sebesar 71,50% yang berada pada kategori sedang ternyata mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 91,00% yang termasuk kategori sangat tinggi. Jadi, terdapat peningkatan perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk pada anak setelah diterapkan metode bermain *Puzzle* Geometri sebesar 19,50%.

Penggunaan metode permainan edukatif UNAPED merupakan metode penyuluhan yang sesuai dengan usia responden, mudah diingat dan memiliki daya tarik serta memudahkan penyampaian informasi kesehatan mengenai pencegahan kejadian Diare. Alat yang digunakan dalam permainan edukatif UNAPED salah satunya adalah kartu *password* berisi tentang pernyataan dan/atau praktek tentang penyakit Diare dan pencegahannya dapat membantu kelompok Ular Naga dalam mengingat informasi terkait pencegahan kejadian Diare. Selain itu, kelompok Pintu melalui pertanyaan dan jawaban akan mendapatkan informasi dengan indera penglihatan (mata) melalui proses membaca sehingga segala

informasi yang disampaikan dapat didengar oleh kelompok Ular Naga.

Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar operasi hitung bilangan bulat siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran permainan edukatif dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional ($t_{hitung} = 5,28 > t_{tabel} = 2,000$)¹⁹. Hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan pada hasil belajar antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol pada hasil tes di akhir pembelajaran. Rata-rata nilai pada kedua kelompok, diketahui rata-rata nilai kelompok eksperimen lebih dari kelompok kontrol ($X_1 = 84,78 > X_2 = 79,78$). Hal ini berarti model pembelajaran permainan edukatif berpengaruh terhadap hasil belajar operasi hitung bilangan bulat pada siswa kelas V SD Gugus Srikandi Denpasar tahun ajaran 2013/2014.

Sikap tentang Pencegahan Kejadian Diare Sebelum dan Sesudah Intervensi melalui Permainan Edukatif UNAPED

Sikap merupakan reaksi atau respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau objek, yang sudah melibatkan faktor pendapat dan emosi yang bersangkutan (senang-tidak senang, setuju-tidak setuju, baik-tidak baik, dan sebagainya). Sikap merupakan kesiapan atau kesediaan untuk bertindak dan bukan merupakan pelaksanaan motif tertentu²⁰.

Hasil *pre test* dan *post test* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan sikap responden sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan dengan metode permainan edukatif UNAPED tentang pencegahan kejadian Diare. Karena seseorang dalam menentukan sikap yang utuh selain ditentukan oleh pengetahuan, juga dipengaruhi oleh pikiran, keyakinan dan emosi yang memegang peranan penting. Individu yang bersangkutan harus mampu menyerap, mengolah dan memahami informasi yang diterima sebagai stimulus. Pengetahuan yang dimiliki oleh responden mampu memunculkan pemahaman dan keyakinan terhadap diri sendiri akan kebutuhan dan keharusan melakukan upaya pencegahan kejadian Diare. Selain itu, perubahan sikap responden setelah dilakukan intervensi dikarenakan metode permainan edukatif UNAPED yang digunakan mudah dimengerti dan menyenangkan sehingga memudahkan proses penerimaan informasi tentang pencegahan kejadian Diare.

Alat dan cara permainan edukatif UNAPED dirancang dengan menarik sehingga minat responden ketika bermain lebih inretaktif sesama pemain, lebih mandiri dalam menggunakan alat

permainan tanpa bimbingan orang lain sehingga respon yang dimunculkan oleh responden sangat sesuai dengan harapan peneliti. Sebagian besar responden menunjukkan sikap kooperatif pada saat penelitian berlangsung dengan antusias yang tinggi untuk memainkan alat permainan edukatif UNAPED. Hasilnya merangsang daya saing dari responden dikarenakan permainan ini bersifat kompetisi antara kelompok yang satu dengan kelompok yang lainnya. Ketika penelitian berlangsung, terdapat beberapa responden yang ingin berganti peran. Hal ini dikarenakan responden memiliki rasa keingintahuan yang besar ketika menjadi kelompok Pintu atau Kelompok Ular Naga. Permainan edukatif UNAPED dapat dijadikan metode yang mampu membangkitkan semangat anak usia sekolah untuk berperilaku sehat dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi sikap seseorang adalah media komunikasi yang digunakan dalam menyampaikan sikap dan situasi pada saat sikap dibentuk²¹. Permainan edukatif UNAPED adalah permainan yang tidak memisahkan kepribadian anak sekolah dasar dari kegiatan pembentukan sikap atau kepribadiannya karena permainan ini mampu menstimulus anak sekolah dasar untuk bermain dan belajar terkait informasi pencegahan kejadian Diare. Sehingga responden lebih tertarik mengetahui informasi pencegahan kejadian Diare dengan menunjukkan sikap kompetisi dalam bermain.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan melalui pendidikan kesehatan dengan alat permainan edukatif ular tangga merubah sikap dalam pemilihan jajan sehat pada siswa kelas IV di SDN Sawotratap III Gedangan Sidoarjo²². Dalam penelitian yang menggunakan metode ular tangga untuk meningkatkan sikap siswa SD tentang pencegahan penyakit PES²³. Hasil dari penelitian tersebut bahwa ada pengaruh pendidikan kesehatan dengan metode ular tangga terhadap sikap siswa SD tentang pencegahan penyakit PES (p value = 0,000).

Tindakan tentang Pencegahan Kejadian Diare Sebelum dan Sesudah Intervensi melalui Permainan Edukatif UNAPED

Penyuluhan merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan secara sistematis dan peran secara aktif individu maupun kelompok guna memecahkan suatu masalah masyarakat dengan cara mengubah perilaku manusia itu sendiri²⁴. Hasil *pre test* dan *post test* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan tindakan setelah pemberian penyuluhan dengan metode permainan edukatif UNAPED, walaupun masih terdapat responden yang memiliki tindakan buruk.

Penggunaan metode permainan edukatif UNAPED merupakan salah satu faktor yang menyebabkan terjadinya perubahan tindakan pada responden, dimana permainan edukatif UNAPED mengharuskan responden bergerak dan mempraktikkan cara pencegahan kejadian Diare secara langsung selain membaca, mendengar dan mengingat. Pemberian informasi dengan permainan edukatif UNAPED yang menarik dan suasana belajar yang menyenangkan dapat membuat responden lebih mudah menerima informasi yang telah diberikan. Permainan ini cukup menyenangkan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia sekolah yang mayoritas respondennya berumur 10 tahun berada dalam tahap operasional yang konkret.

Sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa, pendidikan kesehatan gosok gigi dengan metode permainan simulasi ular tangga dapat meningkatkan nilai aplikasi tindakan gosok gigi pada responden kelompok perlakuan²⁵. Dalam penelitian dengan metode permainan papan edukatif untuk meningkatkan pengetahuan, sikap dan tindakan untuk pencegahan Demam Berdarah anak-anak sekolah dasar dan menengah di Filipina²⁶. Hasilnya, permainan papan edukatif dapat meningkatkan pengetahuan, sikap dan tindakan tentang pencegahan Demam Berdarah.

Hasil penelitian ini menguatkan hasil-hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan dengan adanya penyuluhan kesehatan menggunakan metode permainan edukatif dapat memperbaiki dan meningkatkan tindakan responden tentang pencegahan penyakit diare. Namun, diperlukan pemberian penyuluhan kesehatan secara rutin sehingga responden dapat selalu berperilaku untuk mencegah penyakit diare.

SIMPULAN

1. Ada pengaruh penyuluhan kesehatan menggunakan metode Permainan Edukatif Ular Naga Pencegah Diare (UNAPED) terhadap peningkatan pengetahuan murid kelas IV dan V untuk pencegahan kejadian diare sebelum dan sesudah penyuluhan kesehatan di SDN 19 Mandonga Kecamatan Puuwatu Kota Kendari tahun 2017.
2. Ada pengaruh penyuluhan kesehatan menggunakan metode Permainan Edukatif Ular Naga Pencegah Diare (UNAPED) terhadap peningkatan sikap murid kelas IV dan V untuk pencegahan kejadian diare sebelum dan sesudah penyuluhan kesehatan di SDN 19 Mandonga Kecamatan Puuwatu Kota Kendari tahun 2017.
3. Ada pengaruh penyuluhan kesehatan menggunakan metode Permainan Edukatif Ular

Naga Pencegah Diare (UNAPED) terhadap peningkatan tindakan murid kelas IV dan V untuk pencegahan kejadian diare sebelum dan sesudah penyuluhan kesehatan di SDN 19 Mandonga Kecamatan Puuwatu Kota Kendari tahun 2017.

SARAN

1. Bagi instansi kesehatan, sebaiknya petugas kesehatan bersama kader-kader kesehatan dapat lebih melakukan penyuluhan kesehatan dan memberikan informasi-informasi kesehatan terkait pencegahan penyakit-penyakit menular salah satunya adalah penyakit diare, tidak hanya kepada masyarakat akan tetapi bisa melalui institusi pendidikan dasar sebagai program pendidikan sejak dini kepada murid sekolah dasar dengan lebih mengembangkan metode permainan edukatif sebagai salah satu bentuk inovasi metode penyuluhan.
2. Bagi pihak sekolah, sebaiknya senantiasa membangun kerjasama dengan puskesmas terdekat guna melakukan kegiatan penyuluhan kesehatan minimal seminggu sekali, sehingga dapat menanamkan pemahaman sejak dini kepada murid-murid sekolah dasar tentang pentingnya kesehatan dan berbagai cara pencegahan penyakit.
3. Bagi orang tua, hendaknya selalu memperhatikan kesehatan dan mengaplikasikan PHBS (Perilaku Hidup Bersih dan Sehat) di rumah pada anak agar terhindar dari penyakit-penyakit menular yang rentan terjadi di kalangan anak-anak.
4. Bagi murid diharapkan murid sekolah dasar dapat menerapkan pola hidup bersih dan sehat yang baik dan benar terkhusus pada pencegahan kejadian Diare di rumah maupun di sekolah.
5. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan adanya penelitian lebih mendalam terkait metode-metode penyuluhan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

1. Magdarina, Destri. 2010. *Morbiditas dan Mortalitas Diare pada Balita di Indonesia tahun 2000-2007*. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.
2. *World Health Organization*. 2013. *Diarrhoeal Disease*. Online. Dari : <http://who.int>. Diakses pada 17 Januari 2017.
3. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. 2011. *Situasi Diare di Indonesia*. Jakarta. (<http://www.depkes.go.id/download.php?file=download/pusdatin/buletin/buletin-diare.pdf>) Diakses pada 17 Januari 2017.
4. Riset Kesehatan Dasar. 2013. *Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas)*. Jakarta.

5. Dinas Kesehatan Provinsi Sulawesi Tenggara. 2014. *Data Kesehatan Sulawesi Tenggara*. Kendari.
6. Dinas Kesehatan Kota Kendari. 2015. *Data Kesehatan Kota Kendari*. Kendari.
7. Puskesmas Puuwatu. 2016. *Profil Kesehatan Puskesmas Puuwatu*. Kendari.
8. Widoyono. 2011. *Penyakit Tropis : Epidemiologi, Penularan Pencegahan, dan Pemberantasan*. Jakarta : Erlangga.
9. Moehji, S. 2003. *Ilmu Gizi 2*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
10. Sari, Lucie Permana, Bistok Saing, dan Iskandar Z. Lubis. 2006. *Hubungan antara Alat Permainan Edukatif dan Perkembangan Motorik Anak pada Taman Penitipan Anak*. Majalah Kedokteran Nusantara Volume 39 No. 1 Maret 2006: 27-34.
11. Kholid, A. 2014. *Promosi Kesehatan : dengan Pendekatan Teori Perilaku, Media dan Aplikasinya*. Jakarta : Rajawali Pers.
12. Nelson, Waldo E. 2012. *Nelson Textbook of Pediatrics*. Jakarta : Penerbit Buku Kedokteran ECG.
13. Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
14. Wawan. 2010. *Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Manusia*. Yogyakarta : Nuha Medika.
15. Notoatmodjo, S. 2002. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
16. Notoatmodjo. 2010. *Promosi Kesehatan Teori dan Aplikasi*. Jakarta : Rineka Cipta.
17. Sujarwo dan Eliasa, E. I. 2010. *55 Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta : Paramitha Publishing.
18. Sriani, Komang, Ni Ketut Suarni dan Putu Rahayu Ujianti. 2013. *Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak dalam Mengenal Bentuk*. Singaraja, Bali : Universitas Pendidikan Ganesha, e-Journal PG-PAUD, Volume 2 No. 1 tahun 2014 : 3.
19. Indrasari, Ni Wayan, I Wayan Sujana, dan I Wayan Wiarta. 2014. *Pembelajaran Permainan Edukatif Berpengaruh terhadap Hasil Belajar Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Kelas V SD Gugus Srikandi Denpasar*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha.
20. Notoatmodjo. 2005. *Promosi Kesehatan Teori dan Aplikasi*. Jakarta : Rineka Cipta.
21. Purwanto, Heri. 1998. *Pengantar Perilaku Manusia untuk Keperawatan*. Jakarta : ECG.
22. Saputri, Lila Oktania, dkk. 2012. *Peningkatan Pengetahuan dan Sikap dalam Pemilihan Jajanan Sehat Menggunakan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga*. Artikel Penelitian. Surabaya:

- Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga.
(https://www.google.co.id/?gws_rd=cc,ssl&el=L6Vry_M8SQuASty6uACg#q=jurnal+permainan+edukatif+gizi+dengan+metode+penelitian+pre+eksperimental&.start=10) Diakses pada 2 April 2017.
23. 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. Universitas Muhammadiyah Surakarta. (http://eprints.ums.ac.id/31199/1/HALAMAN_AWAL.pdf) Diakses pada tanggal 2 April 2017.
24. Sulistyoningsih, H. 2010. *Gizi untuk Kesehatan Ibu dan Anak*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
25. Sari, Ernita Kurnia., dkk. 2012. *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Gosok Gigi Dengan Metode Permainan Simulasi Ular Tangga Terhadap Perubahan Pengetahuan, Sikap dan Aplikasi Tindakan Gosok Gigi Anak Usia Sekolah di SD Wilayah Paron Ngawi*. Artikel Penelitian. Surabaya: Fakultas Keperawatan. Universitas Airlangga. (<http://journal.unair.ac.id/filerPDF/Ernita%20K.docx>). Diakses pada 2 April 2017.
26. Lennon, Jeffrey L dan David W. Coombs 2007. *The Utility of A Board game for Dengue Haemorrhagic Fever Health Education*. Health Education Vol. 107 No. 3, 2007 pp. 290 – 306.