

Pengembangan Metode Promosi Kesehatan tentang Rabies untuk Peningkatan Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar

Development of Health Promotion Methods on Rabies for Improved Knowledge of Elementary School Students

Satriyo Setyo Utomo¹, Etih Sudarnika², Denny Widaya Lukman³

¹Balai Veteriner Subang, Kementerian Pertanian

²Fakultas Kedokteran Hewan, Institut Pertanian Bogor

³Fakultas Kedokteran Hewan, Institut Pertanian Bogor

Abstract

The main problem in health promotion to elementary students as the high-risk group of rabies is a limited appropriate health media promotion. The objective of this study was to develop an easy, inexpensive and effective health promotion media. This study based on pre test-post test group design, it's used 90 elementary students of 5th and 6th year from 3 public schools in Bogor. The student samples were selected based on a simple random sampling method, and divided into 3 groups interventions i.e., group I (slides, poster, leaflet, and game); group II (slides, poster, and leaflet); and group III (slides). The parameter of this study was the level of knowledge measured using questionnaires. The measurements were conducted at 4 times, i.e., directly, 1 week, 1 month, and 3 months after interventions. The data was analyzed by a paired t test and Duncan's multiple range test. The results showed a significant difference in knowledge in group I and II until 3 months after interventions ($p < 0,05$), but only until 1 month in group III. There was significant difference among the three groups 3 months after interventions ($p > 0,05$). Group I showed the highest level of knowledge and the longest memory compared with the other groups. This study can be applied as a health promotion campaign on rabies prevention for elementary students.

Keywords: *games, intervention, leaflets, posters, rabies, slides*

Abstrak

Kendala utama promosi kesehatan pada siswa sekolah dasar sebagai kelompok berisiko tinggi serangan rabies adalah terbatasnya media promosi kesehatan yang sesuai. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media promosi kesehatan yang mudah, murah dan efektif. Penelitian ini dilakukan pada 90 siswa, kelas 5 dan 6 berasal dari 3 sekolah di Kota Bogor. Sampel dipilih dengan metode *simple random sampling*, dibagi menjadi 3 kelompok intervensi yang berjumlah 30 siswa untuk setiap kelompok yaitu kelompok I (*slide*, poster, *leaflet*, dan permainan), kelompok II (*slide*, poster, dan *leaflet*), dan kelompok III (*slide*). Rancangan uji coba menggunakan *pretest-post test design*. Pengukuran tingkat pengetahuan dilakukan sesaat, 1 minggu, 1 bulan, dan 3 bulan setelah intervensi. Analisis data dilakukan dengan uji t berpasangan dan *Duncan multiple range test*. Hasil uji coba terdapat perbedaan tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah intervensi hingga 3 bulan pada kelompok I dan II ($p < 0,05$), sedangkan pada kelompok III hanya hingga 1 bulan ($p > 0,05$). Selisih pengetahuan sebelum dan sesudah intervensi antar 3 kelompok pada 3 bulan terdapat perbedaan yang nyata ($P < 0,05$). Kelompok I memberikan hasil tingkat pengetahuan paling tinggi dan daya ingat paling lama dibandingkan kelompok lainnya. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana promosi kesehatan mengenai rabies pada siswa sekolah dasar.

Kata kunci: intervensi, leaflet, permainan, poster, rabies, slide

Pendahuluan

Rabies merupakan penyakit yang bersifat zoonotik yang telah tersebar luas hampir diseluruh negara, berdasarkan laporan yang dikeluarkan oleh WHO (2016) kasus rabies telah terjadi di 150 negara dengan 99% ditularkan melalui gigitan anjing dengan kasus terbanyak pada negara-negara Asia dan Afrika. Kasus kematian yang disebabkan oleh rabies diseluruh dunia mencapai 55 000 orang per tahun (WHO, 2016).

Kematian akibat rabies terjadi setiap 15 menit, yang mana 4 dari 10 kematian adalah anak-anak (WHO, 2016). Jumlah kasus rabies pada manusia di Indonesia mencapai 168 kasus setiap tahun, dengan kasus gigitan hewan pembawa rabies mencapai 69 136 (Kemenkes, 2014).

Menurut Wera *et al.* (2016) pencegahan dan pemberantasan rabies dilakukan dengan beberapa cara antara lain vaksinasi, pengendalian populasi, dan

edukasi. Pencegahan dan pemberantasan rabies tidak hanya terpusat pada anjing sebagai salah satu hewan pembawa rabies, manusia sebagai korban perlu untuk memahami tentang rabies. Siswa sekolah dasar sebagai salah satu kelompok berisiko tinggi perlu memahami tentang rabies.

Peningkatan pemahaman tentang rabies dilakukan dengan melakukan edukasi pada siswa sekolah dasar melalui promosi kesehatan yang dilaksanakan di sekolah (Mohan, 2015). Promosi kesehatan pada siswa sekolah dasar bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai kesehatan bagi siswa dan memberikan bekal pengetahuan, sehingga siswa mampu untuk menjadi agen perubahan bagi lingkungan dan masyarakat luas (Kemenkes, 2013).

Jenis dan jumlah media promosi kesehatan mengenai rabies yang digunakan dalam promosi kesehatan siswa sekolah dasar masih sangat terbatas, sehingga sangat diperlukan adanya pengembangan metode promosi kesehatan. Salah satu alasan pengembangan metode promosi kesehatan adalah untuk memperbaiki metode lama yang sudah ada menjadi lebih baik (Kemenkes, 2013).

Media promosi kesehatan untuk siswa sekolah dasar tentunya berbeda dengan media promosi yang biasa digunakan pada orang dewasa (Lossu *et al.*, 2015). Penyusunan media promosi kesehatan yang digunakan untuk siswa sekolah dasar tentunya harus berdasarkan pada perkembangan kognitif, motorik dan sosial budaya yang berbeda dengan orang dewasa pada umumnya (Siyam *et al.*, 2015). Perbedaan dapat berupa cara penyampaian maupun pemilihan media yang digunakan.

Penyampaian promosi kesehatan pada anak-anak umumnya menggunakan bahasa sederhana dan alat bantu yang menarik sehingga mudah dimengerti oleh siswa yang menjadi obyek promosi kesehatan (Presska *et al.*, 2012). Pemilihan media yang tepat sangat berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan dalam suatu promosi kesehatan.

Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu metode yang mudah, murah, dan efektif dalam promosi kesehatan mengenai rabies sehingga dapat meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar

tentang rabies.

Metode Penelitian

Pengembangan Metode Promosi Kesehatan

Obyek penelitian pengembangan metode promosi kesehatan dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar kelas 5 dan 6 umumnya berumur 11-12 tahun yang berasal dari 3 Sekolah Dasar yang terdapat di wilayah Kecamatan Tanah Sareal dan Bogor Barat Kota Bogor. Penelitian dilaksanakan mulai Oktober 2016 sampai Februari 2017.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

- a. Media visual: media cetak yang dikembangkan adalah poster dan *leaflet*. Poster yang digunakan berjudul "Awat Rabies Berbahaya dan Mematikan". Poster berukuran 36 cm x 53 cm dengan latar belakang berwarna abu-abu dengan kombinasi warna hijau dan kuning. Tujuan poster adalah untuk mempengaruhi siswa dalam lingkungan sekolah, sehingga poster bersifat sederhana, menarik, dan hanya berisikan tentang satu ide yaitu rabies. Poster ideal adalah yang dapat mempengaruhi siswa dalam jumlah banyak (Notoatmojo, 2015). *Leaflet* yang digunakan berjudul "Rabies" yang berukuran 20 cm x 30 cm. *Leaflet* menggunakan dua sisi kertas dengan latar belakang warna putih dikombinasikan dengan warna hijau dan dilipat menjadi tiga. Tujuan penggunaan *leaflet* adalah memberikan informasi tambahan, dimana media yang digunakan dapat dibawa pulang oleh setiap individu yang berpartisipasi dalam promosi kesehatan. *leaflet* yang ideal adalah yang dapat mengingat kembali dan memperkuat materi yang disampaikan dalam promosi kesehatan (Notoatmojo, 2015).
- b. Media audio visual: Pemaparan *slide* menggunakan media presentasi *power point* yang berjudul "Mengenal Rabies". Jumlah *slide* yang digunakan untuk pemaparan sebanyak 14 *slide*. Informasi yang disampaikan melalui pemaparan *slide* adalah informasi rabies mengenai definisi rabies, gejala klinis, pencegahan, dan tindakan yang bersifat kuratif.
- c. Media permainan: Permainan yang dikembangkan dalam penelitian ini diberi nama "Rabies Games for Kid's" merupakan permainan yang digunakan

untuk siswa kelas 5 dan 6 Sekolah Dasar. Permainan tersebut dimainkan oleh 4-6 orang serta diikuti oleh 7-10 orang siswa yang bertindak sebagai suporter dan satu orang fasilitator yang mengatur jalannya permainan. Peralatan yang dibutuhkan dalam permainan sangat sederhana yaitu satu lembar papan permainan yang terbuat dari kertas atau kain sintesis yang berukuran 1 m x 1.5 m, kartu merah, kartu hijau, kartu berisi aturan permainan, kartu kunci jawaban, pion, dan dadu. Seluruh peralatan yang digunakan untuk permainan dimasukkan dalam tas. Kartu merah berisi pertanyaan yang bersifat *kuratif*, sedangkan kartu hijau berisi pertanyaan yang bersifat *preventif*. Jumlah kartu masing-masing warna baik merah maupun hijau berjumlah sembilan kartu. Sebelum permainan dilaksanakan seluruh peserta memperoleh informasi awal mengenai rabies melalui media poster, *leaflet* dan pemaparan *slide*.

Informasi yang disampaikan dalam tiga media yang digunakan dalam promosi kesehatan meliputi pengertian rabies, gejala klinis rabies, kewajiban pemilik anjing dan pertolongan pertama pada kasus gigitan anjing.

Sebelum digunakan pada sasaran promosi kesehatan, media promosi kesehatan yang dikembangkan diuji coba pada 30 siswa sekolah dasar kelas 5 dan 6 untuk mengetahui kelayakan media promosi kesehatan, berdasarkan tampilan, kemudahan dalam memahami pesan yang disampaikan, dan kemudahan mengingat materi dalam media promosi kesehatan. Media yang layak sebagai media promosi kesehatan akan diujicobakan pada sasaran untuk mengetahui efektifitas media promosi kesehatan.

Uji Coba Efektifitas Media Promosi Kesehatan

Menurut Notoatmojo (2015) jumlah sampel yang baik untuk penelitian yang bersifat korelasi minimal adalah 30 sampel. Pemilihan siswa yang menjadi obyek penelitian dilakukan dengan metode *simple random sampling* menggunakan *random number table*. Total sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 90 siswa. Sampel penelitian dibagi menjadi 3 kelompok intervensi, dengan setiap kelompok terdiri dari 30 siswa sekolah dasar. Perlakuan intervensi pada tiap kelompok perlakuan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Perlakuan Intervensi pada Tiap Kelompok Perlakuan

No	Kelompok perlakuan	Intervensi media promosi kesehatan
1	Kelompok 1	Pemaparan dengan <i>slide</i> , permainan, poster, dan <i>leaflet</i>
2	Kelompok 2	Pemaparan dengan <i>slide</i> , poster, dan <i>leaflet</i>
3	Kelompok 3	Pemaparan dengan <i>slide</i>

Rancangan penelitian ini menggunakan *pre test-post test group design*. Pengukuran tingkat pengetahuan siswa sekolah dasar dilakukan sebelum intervensi (*pretest*) dan setelah intervensi (*post test*). *Post test* dilakukan sebanyak 4 kali yaitu sesaat, 1 minggu, 1 bulan, dan 3 bulan setelah intervensi.

Kuesioner dan Analisis Data

Instrumen pengujian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner terstruktur yang telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan pada 30 siswa sekolah dasar yang berasal dari Sekolah Dasar Negeri di wilayah Kecamatan Tanah Sareal dan Kecamatan Bogor Barat Kota Bogor. Tingkat pengetahuan responden diukur dengan memberikan pertanyaan pilihan berganda sebanyak 10 pertanyaan, total nilai merupakan total pertanyaan yang dijawab dengan benar dikalikan dengan 10. Setiap kelompok perlakuan diukur perbedaan tingkat pengetahuan antara sebelum dan sesudah dilakukan intervensi dengan menggunakan uji t berpasangan pada tingkat kepercayaan 95%. Penentuan metode promosi kesehatan yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar dianalisis dengan menggunakan sidik ragam dan dilanjutkan dengan *Duncan multiple range test* (Agresti & Finlay, 2009).

Hasil dan Pembahasan

Media promosi kesehatan yang baik dan layak yang digunakan dalam promosi kesehatan memiliki beberapa syarat antara lain dari segi tampilan menarik, pesan yang disampaikan mudah dimengerti, dan pesan yang disampaikan dapat tersimpan dalam memori responden dalam jangka waktu lama (Komala et al., 2014). Media permainan dapat digunakan sebagai media promosi kesehatan pada anak harus disukai dan menyenangkan

bagi anak karena penggunaannya secara berulang kali. Media promosi kesehatan sebelum digunakan secara luas, dapat diuji cobakan pada kelompok yang sama seperti kelompok yang akan menjadi sasaran promosi kesehatan dengan jumlah responden yang terbatas.

Media Cetak (Poster dan Leaflet)

Penilaian responden terhadap tampilan poster dan leaflet dapat dilihat pada Tabel 2, 60% responden menilai tampilan sangat menarik dan 40% sisanya menarik. Responden yang menganggap poster dan leaflet sangat mudah dipahami dan mudah dipahami sama banyak berjumlah 50%. Penilaian responden menyatakan bahwa materi dalam poster dan leaflet sangat mudah diingat sebesar 33.3% dan sebanyak 66.7% menyatakan materi dalam poster dan leaflet mudah untuk diingat.

Tabel 2. Penilaian Responden terhadap Poster dan leaflet sebagai Media Promosi Kesehatan

	Poster dan Leaflet	
	n	%
Tampilan media promosi kesehatan		
- Sangat menarik	18	60
- Menarik	12	40
- Tidak menarik	0	0
- Sangat tidak menarik	0	0
Pemahaman media promosi kesehatan		
- Sangat mudah dipahami	21	50
- Mudah dipahami	9	50
- Sulit dipahami	0	0
- Sangat Sulit Dipahami	0	0
Daya ingat media promosi kesehatan		
- Sangat mudah diingat	27	33,3
- Mudah diingat	3	66,7
- Sulit diingat	0	0
- Sangat sulit diingat	0	0

Tampilan poster dan leaflet sangat dipengaruhi oleh pemilihan warna dan huruf yang digunakan. Penggunaan warna yang bersifat ceria, gembira dan lembut sangat disukai oleh responden. Salah satu warna yang bersifat ceria, gembira dan lembut adalah warna hijau, kuning dan abu-abu (Kuasaputra, 2014). Jenis huruf yang digunakan dalam poster dan leaflet adalah yang bersifat sederhana dan mudah dibaca seperti *times new roman*, dan *freestyle*. Warna dan huruf yang dikomposisikan secara tepat akan membuat

tampilan poster dan leaflet menjadi menarik (Komala et al., 2014).

Tabel 3 Penilaian Responden terhadap Pemaparan Slide sebagai Media Promosi Kesehatan

	Slide	
	n	%
Tampilan media promosi kesehatan		
- Sangat menarik	5	16,7
- Menarik	25	83,3
- Tidak menarik	0	0
- Sangat tidak menarik	0	0
Pemahaman media promosi kesehatan		
- Sangat mudah dipahami	5	16.7
- Mudah dipahami	25	83.3
- Sulit dipahami	0	0
- Sangat Sulit Dipahami	0	0
Daya ingat media promosi kesehatan		
- Sangat mudah diingat	3	10
- Mudah diingat	27	90
- Sulit diingat	0	0
- Sangat sulit diingat	0	0

Kemudahan responden dalam memahami pesan yang disampaikan mengenai rabies pada media promosi kesehatan berupa poster dan leaflet sangat dipengaruhi oleh bahasa dan gambar yang digunakan dalam poster dan leaflet. Bahasa yang sederhana dan gambar yang bersifat informatif menyebabkan responden lebih mudah memahami pesan yang disampaikan melalui media poster dan leaflet. Bahasa yang sederhana juga memperkecil terjadinya kesalahan interpretasi pesan. Gambar yang informatif akan semakin memperjelas pesan yang ingin disampaikan fasilitator dalam promosi kesehatan.

Kemudahan dalam mengingat pesan yang disampaikan dalam media promosi kesehatan sangat dipengaruhi oleh panca indera yang digunakan dalam merespon pesan dan daya tarik media promosi kesehatan bagi responden. Media promosi yang menarik akan membuat responden untuk membaca pesan yang disampaikan secara berulang kali sehingga pada akhirnya dapat mengingat pesan dalam media.

Berdasarkan ke-3 kriteria tersebut yaitu tampilan, kemudahan memahami pesan yang disampaikan dan kemudahan mengingat pesan dalam media promosi kesehatan, ke-2 media promosi kesehatan

dapat digunakan dalam promosi kesehatan mengenai rabies. Poster dan leaflet merupakan media yang dapat digunakan untuk memberikan informasi tambahan, sehingga meningkatkan penyerapan dan daya ingat materi yang disampaikan dalam promosi kesehatan. Poster dan leaflet dapat dapat juga berfungsi untuk memberikan informasi awal untuk memperkenalkan materi mengenai rabies.

Pemaparan Slide

Pada Tabel 3 dipaparkan hasil penilaian terhadap tampilan slide, mayoritas (83.3%) menyatakan menarik dan 16.7% menyatakan sangat menarik. Kemudahan dalam memahami pesan yang disampaikan dinyatakan oleh 83.3% responden yang mengatakan bahwa pesan dalam slide mudah dipahami dan 16.7% sangat mudah dipahami. Hasil promosi kesehatan berupa kemampuan mengingat materi yang disampaikan, sebanyak 90% responden menyatakan pesan yang disampaikan melalui slide mudah diingat dan 10% menyatakan sangat mudah diingat.

Penekanan kata-kata penting dalam pemaparan yang disampaikan secara berulang kali dapat mempermudah responden dalam memahami pesan yang disampaikan. Penggunaan gambar informatif dan film pendek mengenai rabies mempermudah responden dalam memahami pesan dalam promosi kesehatan mengenai rabies. Penekanan fakta-fakta penting dalam slide dapat merangsang responden untuk lebih mudah mengerti tentang pesan yang disampaikan dalam slide (Daryanto, 2010).

Penyampaian pesan dalam slide yang disampaikan secara sistematis akan menimbulkan daya tarik respondendan dan memperjelas pesan dalam slide, sehingga responden akan tertarik mengikuti pemaparan dengan slide yang pada akhirnya dapat mengingat pesan yang disampaikan.

Berdasarkan ke-3 kriteria yaitu tampilan, kemudahan memahami pesan yang disampaikan, dan kemudahan mengingat pesan dalam media promosi kesehatan tidak terdapat responden yang memilih *slide* sebagai media yang tidak menarik, sulit dimengerti pesan yang disampaikan, dan sulit mengingat pesan yang digunakan sehingga *slide* dapat digunakan sebagai media promosi kesehatan. Media promosi kesehatan

slide sangat ideal untuk memperkenalkan materi promosi kesehatan yang relatif baru dikenal oleh responden, sehingga diberikan pada awal promosi kesehatan.

Permainan “*Rabies Games for Kid’s*”

Berdasarkan tampilan media promosi kesehatan 60.00% responden mengangap permainan “*Rabies Games for Kid’s*” sebagai media yang sangat menarik dan 40.00% sebagai media yang menarik. Kemudahan dalam memahami pesan yang disampaikan melalui permainan “*Rabies Games for Kid’s*” dinyatakan oleh 70.00% responden yang menyatakan sangat mudah memahami pesan yang disampaikan, serta 30.00% menyatakan mudah memahami materi yang disampaikan. Mayoritas responden (90.00%) menyatakan bahwa sangat mudah mengingat pesan yang disampaikan, dan 10.00% responden meyakini mudah mengingat pesan yang disampaikan melalui permainan “*Rabies Games for Kid’s*” (Tabel 4).

Tabel 4. Penilaian Responden terhadap Permainan sebagai Media Promosi Kesehatan

	Permainan “ <i>Rabies Games for Kids</i> ”	
	n	%
Tampilan media promosi kesehatan		
- Sangat menarik	18	60
- Menarik	12	40
- Tidak menarik	0	0
- Sangat tidak menraik	0	0
Pemahaman media promosi kesehatan		
- Sangat mudah dipahami	21	70
- Mudah dipahami	9	30
- Sulit dipahami	0	0
- Sangat Sulit dipahami	0	0
Daya ingat media promosi kesehatan		
- Sangat mudah diingat	27	90
- Mudah diingat	3	10
- Sulit diingat	0	0
- Sangat sulit diingat	0	0

Media permainan merupakan media yang paling disukai oleh respoden, sebanyak 83.3% memilih permainan sebagai media yang paling disukai, 16.7% yang memilih *leaflet* dan poster serta tidak terdapat responden yang memilih media *slide* sebagai media yang disenangi. Alasan responden memilih media permainan sebagai

media promosi kesehatan yang paling disukai adalah 30% karena pesan yang disampaikan mudah untuk diingat, 26.7% karena tampilan media permainan yang menarik, 23.3% karena permainan menghadirkan suasana yang menyenangkan, dan 20% karena pesan yang disampaikan mudah untuk dipahami oleh responden (Tabel 5).

Tabel 5. Pilihan Responden terhadap Media Promosi Kesehatan

	Paling disukai	
	n	%
Media promosi kesehatan		
- Slide	0	0
- Permainan	25	83,3
- Brosur dan Leaflet	5	16,7
Alasan		
- Menyenangkan	7	23,3
- Mudah diingat	9	30
- Menarik	8	26,7
- Mudah dipahami	6	20

Tampilan permainan sangat dipengaruhi warna, gambar, dan paling penting cara permainan. Warna yang digunakan dalam permainan adalah warna cerah yang bersifat menarik bagi siswa yaitu seperti warna hijau, merah, dan biru. Gambar yang digunakan dalam permainan adalah gambar anjing galak yang bertujuan agar responden selalu waspada terhadap anjing liar, sedangkan gambar anjing rabies bertujuan untuk memberikan informasi mengenai anjing rabies. Cara permainan yang dimainkan secara bersama-sama sehingga menimbulkan suasana gembira membuat permainan menjadi media promosi kesehatan paling menarik.

Media permainan umumnya dimainkan secara berulang kali dalam suasana yang gembira sehingga responden sangat mudah untuk memahami pesan yang disampaikan melalui permainan. Permainan yang dimainkan berulang kali juga dapat menstimulasi otak sehingga siswa lebih mudah memahami pesan yang disampaikan dalam media promosi kesehatan (Sumantri *et al.*, 2013). Dalam permainan responden dapat berkomunikasi dengan fasilitator sehingga terdapat komunikasi dua arah yang semakin memperjelas pesan yang disampaikan dalam promosi kesehatan.

Media permainan dalam promosi kesehatan dapat

digunakan untuk memberikan informasi tambahan secara terus menerus dalam jangka waktu lama tanpa responden merasa memiliki beban menghafal dan mengingat materi, karena permainan bersifat menyenangkan. Informasi tambahan dalam jangka waktu lama memberikan efek daya ingat lebih lama dibandingkan dengan promosi kesehatan tanpa disertai informasi tambahan, sehingga responden mudah untuk mengingat pesan yang terdapat dalam permainan. Dalam permainan responden tidak saja mengucapkan dan melihat pesan yang disampaikan akan tetapi juga memperagakan pesan yang disampaikan, sehingga daya ingat pesan yang ditimbulkan lebih lama dibandingkan dengan media yang hanya menggunakan satu atau dua panca indera.

Berdasarkan ketiga kriteria yaitu tampilan, kemudahan memahami pesan yang disampaikan, dan kemudahan mengingat pesan dalam media promosi kesehatan tidak terdapat responden yang memilih permainan sebagai media yang tidak menarik, sulit dimengerti pesan yang disampaikan, dan sulit mengingat pesan yang digunakan sehingga permainan dapat digunakan sebagai media promosi kesehatan untuk siswa sekolah dasar. Permainan “*Rabies Games for Kid’s*” juga telah sesuai dengan syarat penggunaan permainan sebagai media promosi kesehatan untuk anak menurut Sumantri *et al.* (2013) yaitu disukai dan menyenangkan sehingga dapat dimainkan berulang kali.

Uji Coba Metode Promosi Kesehatan

Tingkat pengetahuan siswa pada kelompok I mengalami peningkatan sesaat setelah intervensi hingga 3 bulan setelah intervensi. Terdapat perbedaan nyata antara sebelum intervensi dengan 3 bulan setelah intervensi ($p < 0.05$) (Tabel 6). Pada kelompok II terjadi penurunan rata-rata tingkat pengetahuan 1 bulan setelah intervensi, meskipun terdapat perbedaan nyata antara sebelum dan sesudah intervensi hingga 3 bulan ($p < 0.05$) (Tabel 6). Pada kelompok 3 selain terjadi penurunan rata-rata tingkat pengetahuan responden 1 bulan setelah intervensi, tingkat pengetahuan sebelum intervensi dan 3 bulan setelah intervensi tidak berbeda nyata ($p > 0.05$) (Tabel 6).

Perbedaan rata-rata selisih pengetahuan responden antara ke-3 kelompok dalam jangka waktu pendek yaitu selama 1 bulan tidak berbeda nyata antara ke-3

Tabel 6. Rata-Rata Skor Pengetahuan Mengenai Rabies Pada Siswa Kelas 5 Dan 6 Sekolah Dasar Sebelum dan Sesudah Diberikan Promosi Kesehatan

Perlakuan	<i>Pretest</i>	Post test Sesaat	Post test 1 minggu	Post test 1 bulan	Post test 3 bulan
	Rata-rata ± SD	Rata-rata ± SD	Rata-rata ± SD	Rata-rata ± SD	Rata-rata ± SD
- Kelompok satu (<i>Slide</i> + Permainan + poster dan <i>Leaflet</i>)	72.67 ± 11.72	88.67 ± 9.37*	90.67 ± 7.40*	93.67 ± 5.56*	95.67 ± 5.68*
- Kelompok dua (<i>Slide</i> + poster dan <i>Leaflet</i>)	77.00 ± 13.68	90.67 ± 9.44*	93.67 ± 7.18*	91.33 ± 8.60*	89.33 ± 9.07*
- Kelompok tiga (<i>Slide</i>)	72.00 ± 14.00	92.33 ± 10.06*	93.67 ± 8.50*	91.00 ± 7.59*	75.67 ± 11.35

Keterangan : *) Menunjukkan perbedaan yang nyata dengan hasil pretest pada $p < 0,05$

($p > 0,05$). Perbedaan antara ke-3 kelompok terjadi setelah 3 bulan dilakukannya intervensi ($p < 0,05$) (Tabel 7).

Tingkat pengetahuan responden yang turut serta dalam promosi kesehatan sangat bergantung pada jumlah dan mutu informasi yang diterima. Mutu informasi berhubungan dengan bagaimana informasi yang diberikan dihasilkan dan efektifitas informasi sampai pada responden. Informasi yang dihasilkan dengan perencanaan yang baik dan diterima responden secara utuh memberikan dampak tingkat pengetahuan yang lebih tinggi dan memberikan daya ingat lebih lama terhadap siswa sekolah dasar yang menjadi peserta promosi kesehatan (Notoatmojo, 2008).

Efektifitas metode promosi kesehatan dapat dilihat dengan dampak yang ditimbulkan, yaitu berupa peningkatan pengetahuan responden yang berpartisipasi dalam promosi kesehatan. Dalam jangka waktu 1 bulan seluruh kelompok terdapat peningkatan pengetahuan yang berbeda dengan sebelum dilakukan intervensi.

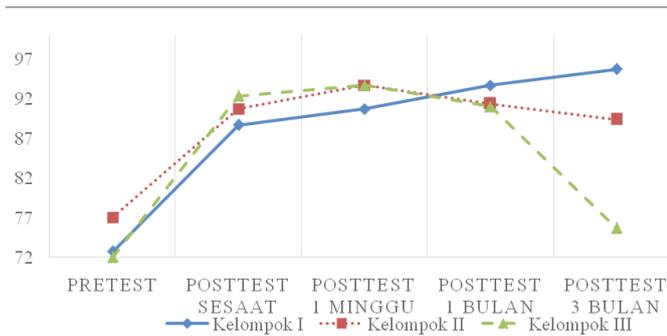
Peningkatan pengetahuan yang bermakna dalam jangka pendek dapat terjadi, meskipun menggunakan metode promosi kesehatan yang berbeda (Notoatmojo, 2015).

3 bulan setelah dilakukan intervensi dengan menggunakan berbagai metode promosi kesehatan terdapat perbedaan antara ketiga kelompok perlakuan. Pada kelompok I terjadi kenaikan rata-rata pengetahuan responden, dan terdapat perbedaan nyata antara sebelum dilakukan intervensi dengan setelah dilakukan intervensi hingga 3 bulan ($p < 0,05$) (Tabel 6). Peningkatan pengetahuan terjadi karena responden memperoleh informasi secara berulang-ulang melalui permainan yang masih sering dimainkan oleh responden. Metode promosi kesehatan dengan menggunakan media permainan memiliki beberapa kelebihan disamping dapat digunakan dalam jangka waktu lama, permainan mampu menghadirkan suasana kegembiraan siswa dalam belajar dan tanpa sadar dapat menstimulus otak serta dapat meningkatkan IQ dan rasa percaya diri siswa (Khoirani *et al.*, 2013).

Tabel 7. Rata-Rata Kenaikan Skor Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar Mengenai Rabies pada Setiap Kelompok Perlakuan Promosi Kesehatan yang Dievaluasi dalam Kurun Waktu 3 Bulan

Waktu pengamatan	Kelompok I	Kelompok II	Kelompok III
	(<i>Slide</i> + Permainan + Poster dan <i>leaflet</i>)	(<i>Slide</i> + Poster dan <i>leaflet</i>)	(<i>Slide</i>)
Sesaat setelah intervensi	16.00 ± 13.02 ^a	13.67 ± 14.50 ^a	20.33 ± 14.01 ^a
1 minggu setelah intervensi	18.00 ± 15.62 ^a	16.67 ± 14.93 ^a	21.67 ± 14.13 ^a
1 bulan setelah intervensi	21.00 ± 14.47 ^a	14.33 ± 16.75 ^a	19.00 ± 13.73 ^a
3 bulan setelah intervensi	23.00 ± 13.43 ^a	12.33 ± 15.91 ^b	3.67 ± 18.66 ^c

Keterangan : Huruf yang berbeda pada baris yang sama menunjukkan perbedaan yang nyata ($p < 0,05$)



Gambar 1. Rata-rata Skor Pengetahuan Mengenai Rabies Pada Siswa Kelas 5 dan 6 Sekolah Dasar Sebelum dan Sesudah Diberikan Promosi Kesehatan

Pada kelompok II dengan perlakuan intervensi berupa pemaparan dengan *slide, leaflet* dan brosur terjadi penurunan rata-rata sejak 1 bulan setelah dilakukan intervensi, meskipun terdapat perbedaan nyata antara sebelum dilakukan intervensi dengan setelah dilakukan intervensi hingga 3 bulan ($p < 0.05$) (Tabel 6). Pemberian informasi melalui *leaflet* dan poster pada responden memiliki beberapa keterbatasan, antara lain mudah rusak dan hilang sehingga responden tidak dapat mengulang kembali informasi yang diberikan melalui media tersebut, meskipun juga memiliki kelebihan yaitu dapat dibawa pulang untuk dipelajari setiap saat (Pakphan *et al.*, 2014).

Benita *et al.*, (2013) menyatakan bahwa tingkat pengetahuan seorang individu dalam jangka waktu 1 bulan tanpa disertai adanya informasi berulang-ulang akan mengalami penurunan. Kelompok III memperoleh perlakuan intervensi berupa pemaparan dengan slide, tanpa adanya tambahan informasi lainnya. Penurunan tingkat pengetahuan responden pada 1 bulan setelah dilakukan intervensi terjadi, meskipun masih terdapat perbedaan yang nyata antara sebelum dan sesudah dilakukan intervensi ($p < 0.05$) (Tabel 6). Pada 3 bulan setelah intervensi disamping terjadi penurunan tingkat pengetahuan, tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah intervensi tidak berbeda nyata ($P > 0.05$) (Tabel 6).

Tabel 6 menunjukkan perbedaan rata-rata selisih pengetahuan responden antara ke-3 kelompok dalam jangka waktu pendek yaitu selama 1 bulan tidak berbeda nyata antara ke-3 ($p > 0.05$). Perbedaan antara ke-3 kelompok terjadi setelah 3 bulan dilakukannya intervensi ($p < 0.05$). Perbedaan tersebut terjadi karena

pada kelompok I selain dilakukan pemaparan dengan slide, juga dilakukan penjelasan dan pemberian informasi tambahan dalam jangka waktu lama melalui media permainan, *leaflet*, dan poster yang semakin memperjelas pesan yang diberikan dalam media promosi kesehatan. Sedangkan pada kelompok II meskipun juga diberikan penjelasan dan informasi tambahan berupa *leaflet* dan poster, media promosi kesehatan tersebut bersifat pasif sehingga responden hanya memperoleh informasi yang bersifat satu arah. Media promosi kesehatan dengan permainan penjelasan dan informasi dapat berlangsung 2 arah antara fasilitator dengan responden, sehingga informasi yang disampaikan lebih jelas (Khoirani *et al.*, 2013). Pada kelompok III penjelasan hanya diperoleh melalui 1 media promosi kesehatan saja tanpa adanya informasi tambahan yang menyertai setelah dilakukan pemaparan dengan *slide*, sehingga informasi dan pengetahuan yang diperoleh menjadi sangat terbatas.



Gambar 2. Selisih Sebelum dan Sesudah Dilakukan Intervensi Menggunakan Media Promosi Kesehatan

Hasil analisa sidik ragam rata-rata selisih pengetahuan responden sebelum dan sesudah intervensi setelah 3 bulan terdapat perbedaan yang nyata ($p < 0.05$) (Tabel 6). Uji lanjutan dilakukan dengan *Duncan multiple range test* dan diperoleh 3 kelompok, kelompok 1 memiliki selisih rata-rata paling tinggi dibandingkan 2 perlakuan lainnya. Berdasarkan hasil uji kelompok 1 memiliki daya ingat terhadap materi rabies paling lama dibandingkan dengan 2 kelompok lainnya (Gambar 1). Pesan dalam media promosi kesehatan lebih diingat dalam jangka waktu lama apabila diucapkan dan dilakukan (Kemenkes, 2013).

Kesimpulan

Hasil uji coba dengan menggunakan 3 media

promosi kesehatan yang berbeda, media promosi kesehatan berupa pemaparan dengan *slide*, permainan "*Rabies Games for Kids*", *leaflet* dan poster yang diberikan secara bersamaan memberikan tingkat pengetahuan yang lebih tinggi dan daya ingat lebih lama dibandingkan dengan 2 intervensi lainnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa seluruh media promosi kesehatan dapat digunakan sebagai media promosi kesehatan. Hasil penelitian ini dapat digunakan bagi pelaksanaan promosi kesehatan mengenai rabies pada siswa sekolah dasar.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Kepala Balai Veteriner Subang yang telah memberikan izin dan biaya untuk melanjutkan studi dan kepada Kepala Sekolah Sekolah Dasar yang telah memberikan izin penelitian.

Daftar Pustaka

- Agresti A, Finlay B. 2009. *Statistical Methods for the Social Sciences*. Edisi Keempat. New Jersey (US): Prantice Hall.
- Benita N R, Julian D, Nani M. 2012. Pengaruh Penyuluhan Terhadap Tingkat Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Pada Remaja Siswa SMP Kristen Gergaji. *Jurnal Kedokteran Diponegoro* 1(1):1-17.
- Bertalina. 2015. Pengaruh Promosi Kesehatan Terhadap Tingkat Pengetahuan Tentang Gizi Seimbang Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Rajabasa Kota Bandar Lampung. *Jurnal Kesehatan* 6(1):56-61.
- Daryanto. 2010. *Media pembelajaran*. Edisi Pertama. Yogyakarta (ID):Penerbit Gava Media.
- Donnermeyer, Joseph F, Barbara AP, Ruth WE, Gene O, dan Lawrence L. 1997. *Community Readiness and Prevention Programs*. *Journal of the Community Development Society* 12 (2):65-83.
- Gani HA, Istiaji E, Kusuma AI. 2014. Perbedaan Efektifitas Poster Dan *Leaflet* Produksi Komisi Penanggulangan AIDS Kabupaten Jember Dalam Perilaku Pencegahan AIDS. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat* 10(1):31-48.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. 2013. *Metode dan media promosi kesehatan di Sekolah Dasar*. Edisi Pertama. Jakarta (ID):Penerbit Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. 2014. *Situasi dan Analisis Rabies*. Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. [internet]. [dapat diunduh di <http://www.depkes.go.id/resources/download/pusdatin/infodatin/infodatin-rabies.pdf>].
- Khoirani, Siagian A, Ardiani F. 2013. Pengaruh Permainan Sebagai Media Promosi Terhadap Perilaku Gizi Seimbang Pada Siswa SMA Negeri 1 Bagan Sinembah Kecamatan Bagan Sinembah Kabupaten Rokan Hilir Riau Tahun 2012. *Jurnal Gizi, Reproduksi dan Epidemiologi* 2(2):1-6.
- Komala L, Evi N, Priyo S. 2014. Strategi Pemilihan Media Promosi Kesehatan dalam Penanggulangan HIV/AIDS di Kabupaten Garut. *Jurnal Acta Diurna* 10(2):34-43.
- Kuasaputra I C. 2014. Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Lima Bahasa Kasih untuk Anak Usia 5-8 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual* 1(4):1- 13.
- Lossu FM, Pangemanan DHC, Wowor VNS. 2015. Hubungan Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Dengan Indeks Ginggiva Siswa SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado. *Jurnal Elektronik Gigi*. 3(2):647-653.
- Mohan K. 2015. Sikap Dan Perilaku Masyarakat Terhadap Pencegahan Penyakit Rabies Di Kecamatan Banjarangkan Kabupaten Klungkung Bali Tahun 2015. *Intisari Sains Medis* 6(1):1-13.
- Notoatmojo S. 2008. *Promosi Kesehatan di Sekolah*. Edisi Pertama. Jakarta (ID):Penerbit Pusat Promosi Kesehatan Departemen Kesehatan Republik Indonesia.
- Notoatmojo S. 2012. *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. Edisi Pertama. Jakarta (ID): Penerbit Rineka Cipta.
- Notoatmojo S. 2015. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Edisi keempat. Jakarta (ID):Penerbit Rineka Cipta.
- Pakpahan RP, Larasati TA, Sibeua S, Sahli AZ. 2014. The Effectiveness of Booklet for Improved Knowledge and Attitude About Cigarette and its Dangerous at SDN 01 Panjang Selatan, Panjang, Bandar Lampung. *Medical Journal of Lampung University* 3(6):126-135.
- Presska C, Salawati T, Astuti R. 2012. Pengaruh

- Penyuluhan Kesehatan Tentang Kecacingan Terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa Madrasah Ibtidaiyah An Nur Kelurahan Pedurungan Kidul Kota Semarang. *Jurnal Promosi Kesehatan Indonesia* 7(2):184-190.
- Saputri IY, Azam M. 2015. Efektivitas Simulasi Metode Permainan Monopoli HIV Terhadap Tingkat Pengetahuan Komprehensif HIV/AIDS Pada Remaja di Kota Semarang. *Unnes Journal of Public Health* 4(4):107-114.
- Siyam SNL, Nurhapsari A, Benyamin B. 2015. Pengaruh Stimulasi Permainan Ular Tangga Tentang Gingivitis Terhadap Pengetahuan Anak Usia 8-11 Tahun di Kecamatan Semarang Utara. *ODONTO Dental Journal* 2(1):25-28.
- 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.
- World Organization for Animal Health. 2013. Rabies. Rabies Portal. [internet]. [dapat diunduh di http://www.oie.int/fileadmin/Home/eng/Animal_Health_in_the_World/docs/pdf/Disease_cards/RABIES_FINAL.pdf].
- Wera E, Geong M, Sanam MUE. 2012. Kerugian Ekonomis Akibat Penyakit Rabies di Propinsi Nusa Tenggara Timur. *Jurnal Veteriner* 13(4):389-394.
- Wera E, Mourits MCM, Hogeveen H. 2016. Intention of Dog Owners to Participate in Rabies Control Measures in Flores Island, Indonesia. *Preventive Veterinary Medicine* 3977:1-13.
- World Health Organization. 2016. Global Elimination of Dog-Mediated Human Rabies. Media Centre. [internet]. [dapat diunduh di <http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs099/en/>].