

Pengaruh Permainan Ular Tangga dan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Promosi Kesehatan Terhadap Praktek Cuci Tangan Pakai Sabun

Enny Suci Fitriastuti*)

*Magister Promosi Kesehatan FKM Undip

ABSTRAK

Anak-anak merupakan kelompok yang paling rentan terhadap penularan penyakit. Angka kesakitan diare pada anak usia 5-14 tahun di Kabupaten Pekalongan tahun 2013 sebanyak 6.014 atau sebesar 21,6% dari total penderita diare. Penularan penyakit pada anak sebenarnya dapat dicegah dengan perilaku cuci tangan pakai sabun (CTPS). Perilaku cuci tangan anak dapat melalui pendidikan kesehatan. Media yang digunakan dalam pendidikan kesehatan bermacam-macam seperti permainan ular tangga dan buku cerita bergambar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas antara permainan ular tangga dan buku cerita bergambar sebagai media promosi kesehatan terhadap praktek cuci tangan pakai sabun pada siswa sekolah dasar di Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan. Desain penelitian menggunakan *quasi experiment*. Sampel penelitian ini adalah siswa SD kelas 4 dan 5 SDN Kayugeritan sebanyak 46 orang dan SDN Kulu sebanyak 46 orang dengan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan adalah permainan ular tangga, buku cerita bergambar dan *check list* praktek cuci tangan. Analisis data menggunakan *Mann Whitney*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan efektivitas antara permainan ular tangga dan buku cerita bergambar sebagai media promosi kesehatan terhadap praktek cuci tangan pakai sabun pada siswa sekolah dasar di Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan dengan p value $0,000 < 0,05$. Media permainan ular tangga lebih efektif dibandingkan buku cerita bergambar. Berdasarkan hasil penelitian maka direkomendasikan pada institusi kesehatan untuk meningkatkan penyuluhan kesehatan tentang praktek cuci tangan pakai sabun dan menggunakan media pendidikan kesehatan yang mudah dan menarik bagi anak-anak siswa sekolah dasar seperti media permainan ular tangga.

Kata Kunci : efektivitas, pendidikan kesehatan, permainan ular tangga, buku cerita bergambar

ABSTRACT

The Effect Of Game Snakes And Ladders Illustrated Book Stories As Media Of Health Promotion Toward The Practice Of Handwashing: Children are the group most vulnerable to the transmission of the disease. Morbidity of diarrhea in children aged 5-14 years in Pekalongan in 2013 as many as 6,014 or 21.6% of total patients with diarrhea. Transmission of the disease in children can be prevented by hand washing with soap (CTPS). Handwashing child can through health education. Media used in a variety of health education as a game of snakes and ladders and picture books. This study aims to determine the effectiveness of the game of snakes and ladders and picture books as a medium for health promotion against the practice of handwashing with soap in primary school students in the District Karanganyar Regency Pekalongan. Using a quasi-experimental research design. Samples were elementary school students grades 4 and 5 SDN Kayugeritan many as 46 people and SDN Kulu many as 46 people with purposive sampling technique. The instrument used was a game of snakes and ladders, picture books and hand-washing practices check list. Data analysis using the Mann Whitney. The results showed that there was a difference in effectiveness between the game of snakes and ladders and picture books as a medium for health promotion against the practice of handwashing with soap in primary school students in the District Karanganyar Pekalongan with value $0,000 < 0,05$. Snakes and ladders game media is more effective than a

picture story book. Based on the research results it is recommended that the health institutions to improve health education about the practice of washing hands with soap and using health education media easy and interesting for children of elementary school students like snakes and ladders game media.

Keywords: effectiveness, health education, snakes and ladders games, picture books

PENDAHULUAN

Pembangunan kesehatan merupakan bagian dari pembangunan yang bertujuan meningkatkan kesadaran, kemauan dan kemampuan masyarakat untuk hidup sehat bagi setiap orang agar terwujud derajat kesehatan masyarakat yang setinggi-tingginya termasuk perilaku kesehatan. (Soeroso, 2005).

PHBS adalah semua perilaku kesehatan yang dilakukan atas kesadaran sehingga anggota keluarga atau keluarga dapat menolong dirinya sendiri di bidang kesehatan, dan berperan aktif dalam kegiatan-kegiatan kesehatan di masyarakat. PHBS juga perlu dilakukan di tatanan institusi pendidikan atau sekolah yang merupakan salah satu bentuk perwujudan paradigma sehat yang diterapkan di institusi pendidikan atau sekolah untuk menciptakan lingkungan sekolah yang sehat terutama anak sekolah dasar yang masih dalam masa pertumbuhan dan perkembangan (Keputusan Menteri Kesehatan RI, 2010)

Penyebaran penyakit-penyakit menular seperti diare, ISPA dan Flu Burung yang merupakan penyebab

kematian pada anak dapat dicegah dengan perilaku Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) yang merupakan salah satu komponen dari Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) (Depkes, 2010).

Perilaku CTPS yang terus-menerus dapat mencegah penyakit diare dan Kejadian Luar Biasa (KLB).

Perubahan perilaku sebagai hasil dari proses belajar dipengaruhi beberapa faktor. Demikian pula, perilaku cuci tangan pada anak SD dapat diubah melalui pendidikan kesehatan.

Kerucut Edgar Dale menggambarkan kemampuan partisipan untuk mengingat kembali pesan-pesan dalam pendidikan kesehatan menurut teknik dan medianya. Partisipasi dalam diskusi memberikan peluang sebesar 70% untuk mengingat pesan-pesan dalam pendidikan kesehatan. Partisipasi tersebut dilakukan dengan cara mengucapkan sendiri kata-katanya (Nursalam, 2008).

Salah satu permainan interaktif yang dapat digunakan dalam promosi kesehatan adalah permainan ular tangga. Media promosi kesehatan yang dapat digunakan di sekolah adalah media buku

cerita bergambar. Untuk anak SD, gambar berperan penting dalam proses belajar membaca dan menulis. Buku bergambar lebih memotivasi mereka dalam memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita (Rothlein, Liz & Meinbach, Anita Meyer, 1995).

Kebiasaan cuci tangan sebaiknya dilakukan sejak usia dini. Anak sekolah merupakan usia tepat untuk mensosialisasikan praktek cuci tangan melalui pendidikan kesehatan. Media yang tepat dengan karakter anak usia sekolah yang lebih menyukai permainan dan cerita bergambar maka media yang digunakan dalam pendidikan kesehatan tentang cuci tangan yaitu melalui permainan ular tangga dan buku cerita bergambar.

Rumusan masalah penelitian adalah "Apakah ada pengaruh permainan ular tangga dan buku cerita bergambar sebagai media promosi kesehatan terhadap praktek cuci tangan pakai sabun pada siswa sekolah dasar di Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan?"

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain *quasi experiment* (Nursalam, 2008). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas antara permainan ular tangga dan buku cerita bergambar sebagai media

promosi kesehatan terhadap praktek cuci tangan pakai sabun pada siswa sekolah dasar di Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas 4 dan kelas 5 SDN Kayugeritan 01 dan SDN Kulu Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan sebanyak 92 orang. Sampel penelitian ini adalah siswa SD kelas 4 dan 5 SDN Kayugeritan sebanyak 46 orang dan SDN Kulu sebanyak 46 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* (Hidayat, 2007)

Pengolahan data melalui langkah-langkah *editing, coding, processing dan cleaning*. Penelitian ini menggunakan analisa univariat untuk mendeskripsikan praktek cuci tangan pakai sabun sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan berupa distribusi frekuensi dan analisa bivariat untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga terhadap praktek cuci tangan pakai sabun pada siswa sekolah dasar di Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan. Uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Uji Mann Whitney*

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisa Univariat

Hasil uji normalitas praktek cuci tangan pakai sabun sebelum diberikan pendidikan kesehatan dengan permainan ular tangga diperoleh nilai sig sebesar $0,000 < \alpha (0,05)$, sehingga distribusi data hasil penelitian dikatakan tidak normal. Hasil uji normalitas praktek cuci tangan pakai sabun sesudah diberikan pendidikan kesehatan dengan permainan ular tangga diperoleh nilai sig sebesar $0,000 < \alpha (0,05)$, sehingga distribusi data hasil penelitian dikatakan tidak normal. Hasil penelitian praktek cuci tangan pre test dan post test dikategorikan dengan prosentase. Sebelum diberikan pendidikan kesehatan dengan media permainan ular tangga terdapat 29 orang (63%) yang mempunyai praktek kurang dan 17 orang (37%) yang mempunyai praktek cukup dalam cuci tangan pakai sabun. Sesudah diberikan pendidikan kesehatan dengan media permainan ular tangga terdapat 45 orang (97,8%) yang mempunyai praktek baik dan 1 orang (1,2%) yang mempunyai praktek cukup dalam cuci tangan pakai sabun. Praktek cuci tangan pakai sabun dengan media permainan ular tangga mengalami peningkatan setelah diberikan pendidikan kesehatan.

B. Analisa Bivariat

Analisa bivariat dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas antara permainan ular tangga dan buku cerita bergambar sebagai media promosi kesehatan terhadap praktek cuci tangan pakai sabun pada siswa sekolah dasar di Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan di Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan.

Hasil uji *Mann Whitney* diperoleh ρ value yang diperoleh sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti ada perbedaan efektivitas antara permainan ular tangga dan buku cerita bergambar sebagai media promosi kesehatan terhadap praktek cuci tangan pakai sabun pada siswa sekolah dasar di Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan.

Berdasarkan nilai *mean rank* menunjukkan bahwa praktek cuci tangan pakai sabun dengan media permainan ular tangga mempunyai nilai *mean rank* sebesar 56,89 dan praktek cuci tangan pakai sabun dengan media buku cerita bergambar mempunyai nilai *mean rank* sebesar 36,11. Hal ini menunjukkan pendidikan kesehatan menggunakan media permainan ular tangga lebih efektif daripada media buku cerita bergambar.

Praktek cuci tangan pakai sabun pada kelompok yang diberikan media ular tangga mengalami peningkatan antara 8,6%-93,4%, hanya *check list* no 1 yang tidak mengalami peningkatan karena sebelum dilakukan pendidikan kesehatan dengan media permainan ular tangga responden sudah melakukan langkah tersebut yaitu membasahi tangan dengan air mengalir sampai bersih secara merata.

Kelompok yang diberikan media buku cerita bergambar sesudah diberikan pendidikan kesehatan dengan buku cerita bergambar juga mengalami peningkatan praktek cuci tangan pakai sabun antara 26,1%-97,8%, namun terdapat penurunan praktek cuci tangan sebesar 4,3% pada *check list* no 8 yaitu mengeringkan tangan dengan handuk atau lap bersih.

C. Pembahasan

1. Karakteristik Responden

Jenis kelamin responden tidak mempengaruhi dalam melakukan praktek cuci tangan pakai sabun. Praktik cuci tangan pakai tangan merupakan suatu bentuk perilaku kesehatan yang dapat dipengaruhi oleh pengetahuan tentang cara cuci

tangan. Pengetahuan tersebut dapat diperoleh dari berbagai media.

Pekerjaan orang tua responden diketahui mayoritas adalah buruh, namun pekerjaan orang tua ini tidak menyebabkan responden mempunyai praktek kurang baik dalam cuci tangan pakai sabun, karena berdasarkan distribusi frekuensi item praktik cuci tangan tidak ada satu pun dari 8 langkah yang semua responden tidak melakukan langkah tersebut.

Praktek cuci tangan responden sebenarnya dapat diperoleh juga di dalam keluarga masing-masing. Tingkat pendidikan orang tua responden yang kurang dapat mempengaruhi pengetahuan orang tua tentang praktek cuci tangan yang benar sehingga orang tua tidak mensosialisasikan praktek cuci tangan pada anaknya.

2. Praktik Cuci Tangan Pakai Sabun Dengan Media Permainan Ular Tangga

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan pendidikan kesehatan dengan media permainan ular tangga terdapat 29 orang (63%) yang mempunyai praktek kurang dan 17 orang (37%)

yang mempunyai praktek cukup dalam cuci tangan pakai sabun. Sesudah diberikan pendidikan kesehatan dengan media permainan ular tangga diperoleh hasil 45 orang (97,8%) yang mempunyai praktek baik dan 1 orang (2,2%) yang mempunyai praktek cukup dalam cuci tangan pakai sabun.

Ular tangga permainan selalu memiliki gairah, gairah, kegembiraan bagi anak-anak saat bermain sebagai sebuah kelompok. Permainan ini menawarkan wawasan ke berbagai kesehatan dan kebersihan pribadi tips dasar bersama dengan kartun lucu. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menanamkan praktek yang baik dan nilai untuk hidup sehat termasuk kebersihan pribadi, penanganan yang aman dari air minum, pembuangan limbah manusia yang aman dengan menggunakan toilet, binatang, cair & pengelolaan limbah padat, rumah dan desa kebersihan dan praktik sanitasi lingkungan (Leaf, 2014).

Media pembelajaran dalam bentuk permainan dapat memberikan kegembiraan bagi anak-anak. Permainan ular tangga tentang cuci tangan mampu menanamkan nilai-

nilai tentang kebiasaan cuci tangan dan diimplementasikan dalam praktek cuci tangan di sekolah. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian sebelum diberikan pendidikan kesehatan dengan permainan ular tangga, tidak ada anak yang mempunyai praktek cuci tangan yang baik, namun setelah diberikan pendidikan kesehatan dengan media permainan ular tangga terdapat 45 orang (97,8%) yang mempunyai praktek baik dalam cuci tangan memakai sabun.

3. Praktik Cuci Tangan Pakai Sabun Dengan Media Permainan Ular Tangga

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan pendidikan kesehatan dengan media buku cerita bergambar terdapat 25 orang (54,3%) yang mempunyai praktek cukup dan 21 orang (45,7%) yang mempunyai praktek kurang dalam cuci tangan pakai sabun. Sesudah diberikan pendidikan kesehatan dengan media buku cerita bergambar terdapat 31 orang (67,4%) yang mempunyai praktek baik dan 15 orang (32,6%) yang mempunyai praktek cukup dalam cuci tangan pakai sabun.

Cerita bergambar sebagai media grafis yang dipergunakan dalam proses pembelajaran, memiliki pengertian praktis, yaitu dapat mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar (Sudjana, 2002). Pendidikan kesehatan melalui media buku cerita bergambar membutuhkan kemampuan masing masing anak untuk dapat menangkap dan mengintrepretasikan tujuan dan makna dari isi buku tersebut.

4. Efektivitas Antara Permainan Ular Tangga Dan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Promosi Kesehatan Terhadap Praktek Cuci Tangan Pakai Sabun Pada Siswa Sekolah Dasar

Hasil uji *Mann Whitney* diperoleh ρ value yang diperoleh sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti ada perbedaan efektivitas antara permainan ular tangga dan buku cerita bergambar sebagai media promosi kesehatan terhadap praktek cuci tangan pakai sabun pada siswa sekolah dasar di Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan. Kerucut Edgar Dale

menggambarkan kemampuan partisipan untuk mengingat kembali pesan-pesan pendidikan kesehatan menurut teknik dan medianya.

Kerucut Edgar Dale menggambarkan kemampuan partisipan untuk mengingat kembali pesan-pesan pendidikan kesehatan menurut teknik dan medianya (Nursalam, 2008). Dua minggu setelah dilakukan pendidikan kesehatan baik melalui media permainan ular tangga maupun buku cerita bergambar terjadi perubahan praktek cuci tangan pada siswa. Praktek cuci tangan pada siswa yang diberikan pendidikan kesehatan menggunakan media permainan ular tangga lebih baik daripada media buku cerita bergambar yaitu setelah diberikan pendidikan kesehatan, pada kelompok siswa yang di-berikan permainan ular tangga sudah tidak ada yang mempunyai praktek kurang, sedangkan pada kelompok siswa yang diberikan buku cerita bergambar masih dijumpai siswa yang mempunyai praktek cuci tangan yang kurang. Hal ini disebabkan media permainan ular tangga menuntut siswa untuk

menjawab pertanyaan dalam permainan. Kegiatan siswa untuk mengucapkan sendiri praktek cuci tangan tersebut akan mengakibatkan siswa mengingat 75% dari apa yang diucapkannya, sedangkan dengan media buku cerita bergambar siswa mengingat 10% dari apa yang dibacanya.

Media promosi kesehatan yang menggunakan permainan ular tangga lebih efektif karena permainan ular tangga sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pada usia tersebut anak masih dalam tahap bermain, sehingga informasi yang diterima dalam permainan ular tangga akan lebih mudah diterima.

Anak usia sekolah sudah mengalami perkembangan yang semakin terkoordinasi meliputi perkembangan fisik, kognitif dan psikososial sehingga anak mampu untuk untuk bernalar. Pada usia ini anak mengalami pengalaman dan daya tangkap yang semakin baik sehingga anak mampu bernalar sesuai dengan kemampuan berpikir anak. Oleh karena itu informasi yang diberikan melalui media permainan ular tangga akan diolah secara logis berdasarkan penalaran. Hal ini sesuai dengan teori yang

menyatakan bahwa tahap perkembangan pengamatan dan daya tangkap anak umur 8-12 tahun yaitu anak sudah mampu membedakan sifat-sifat benda, bagian-bagian dari suatu obyek dipelajari tanpa melihat keseluruhan hubungan dan pengamatan lebih konkrit (Gunarsa, 2004).

Praktek cuci tangan anak mengalami perubahan setelah diberikan pendidikan kesehatan dengan media permainan ular tangga dan buku cerita bergambar. Informasi tentang praktek cuci tangan yang diterima anak diolah melalui panca indera membentuk suatu pengetahuan dan sikap terhadap praktek cuci tangan yang benar yang mempengaruhi perilaku kesehatan anak terutama tentang cuci tangan pakai sabun.

SIMPULAN

Penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Ular Tangga dan Buku Cerita Bergambar Terhadap Praktek Cuci Tangan Pakai Sabun Pada Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan” telah dilakukan dan dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin pada responden yang diberikan pendidikan kesehatan dengan

media ular tangga berimbang yaitu 50% responden berjenis kelamin laki-laki, sedangkan pada kelompok yang diberikan media buku cerita bergambar diketahui jumlah responden yang berjenis kelamin laki-laki sebesar 54,3% atau lebih besar daripada responden yang berjenis kelamin perempuan. Mayoritas pekerjaan orang tua responden dari kelompok yang diberikan media ular tangga dan kelompok yang diberikan media buku cerita bergambar adalah buruh yaitu 18 orang (39,1%). Mayoritas tingkat pendidikan orang tua responden pada kelompok media ular tangga adalah pendidikan menengah yaitu 21 orang (45,7%) dan dan kelompok yang media buku cerita bergambar sebanyak 22 orang (47,8%).

2. Praktek cuci tangan pakai sabun sebelum diberikan pendidikan kesehatan dengan media permainan ular tangga terdapat 29 orang (63%) yang mempunyai praktek kurang dan 17 orang (37%) praktek cukup dalam cuci tangan pakai sabun. Sesudah diberikan pendidikan kesehatan terdapat 45 orang (97,8%) yang mempunyai praktek baik dan 1 orang (2,2%) praktek cukup dalam cuci tangan pakai sabun.

3. Praktek cuci tangan pakai sabun sebelum diberikan pendidikan kesehatan dengan dengan media buku cerita bergambar terdapat 25 orang (54,3%) yang mempunyai praktek cukup dan 21 orang (45,7%) praktek kurang dalam cuci tangan pakai sabun. Sesudah diberikan pendidikan kesehatan terdapat 31 orang (67,4%) yang mempunyai praktek baik dan 15 orang (32,6%) praktek cukup dalam cuci tangan pakai sabun.

4. Ada perbedaan efektivitas antara permainan ular tangga dan buku cerita bergambar sebagai media promosi kesehatan terhadap praktek cuci tangan pakai sabun pada siswa sekolah dasar di Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan dengan ρ value $0,000 < 0,05$. Permainan ular tangga merupakan media yang lebih efektif dalam meningkatkan praktek cuci tangan pakai sabun pada siswa sekolah dasar karena mempunyai nilai *mean rank* sebesar 56,89 lebih besar daripada nilai *mean rank* praktek cuci tangan siswa sekolah yang diberikan buku cerita bergambar sebesar 36,11. Media permainan ular tangga menuntut siswa untuk mengucapkan atau menyebutkan praktek cuci tangan pakai sabun dan bagi siswa yang tidak dapat

menyebutkan akan dihukum untuk melakukan cuci tangan kembali. Hal ini mengakibatkan siswa mengingat praktek cuci tangan yang diucapkan.

Gunarsa, Singgih. *Psikologi Praktis: Anak, Remaja dan Keluarga*. BPK GM. Jakarta. 2004.

KEPUSTAKAAN

Soeroso. *Mengarusutamakan Pembangunan Berwawasan Kependudukan di Indonesia*. EGC. Jakarta. 2005

Keputusan Menteri Kesehatan RI. No.1193/MENKES/ SK/ X/ 2004 Tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat 2010
Depkes. *Rencana Strategis Kementerian Kesehatan Tahun 2010-2014*. www.depkes.go.id. 2010

Nursalam. *Pendidikan dalam Keperawatan*. Penerbit Rineka Cipta. Jakarta. 2008

Rothlein, Liz & Meinbach, Anita Meyer. *Literature Connection Using Children's Book in the Classroom*. Foresman and company. London .1995.

Leaf. *Concept Note On Snake & Ladder Game for Healthy Life*. <http://www.leafsociety.in>. 2014

Hidayat. *Riset Keperawatan dan Teknik Penulisan Ilmiah*. Salemba Medika Jakarta. 2007

Sudjana, Nana & Riva'i, Ahmad. *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo. Jakarta. 2002