

Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Tentang CTPS terhadap Pengetahuan dan Sikap dalam Upaya Pencegahan Diare (Studi Pada Siswa Kelas 4 SDN 003 Palaran Kota Samarinda)

Siti Nuranisah^{1*}, Lia Kurniasari²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, Samarinda, Indonesia

*Kontak Email: snnuranisah@gmail.com

Diterima:04/08/2019

Revisi:16/08/2019

Diterbitkan:30/04/2020

Abstrak

Tujuan studi: Diare menjadi penyebab kematian tertinggi pada anak-anak. Menurut data *World Health Organization* (WHO) tahun 2013 sekitar 1,7 miliar kasus diare terjadi setiap tahunnya dengan angka kematian sekitar 760.000 anak usia di bawah lima tahun (balita). Kota samarinda merupakan ibu kota Kalimantan Timur yang memiliki jumlah kasus diare pada tahun 2017 ditemukan sebanyak 21.047 kasus. 10.956 kasus terjadi pada jenis kelamin laki-laki dan 10.091 terjadi pada jenis kelamin perempuan. Pengetahuan merupakan hasil dari (tahu) serta terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap objek tertentu dan sikap adalah respon tertutup seseorang terhadap stimulus ataupun objek tertentu yang sudah melibatkan faktor pendapat serta emosional yang bersangkutan (senang-tidak senang, setuju-tidak setuju, baik-tidak baik, dan sebagainya).

Metodologi: Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu atau (*Quasi Eksperimen*). Teknik pengambilan sampel penelitian ini adalah *total sampling* sehingga didapat sampel 25 orang.

Hasil: Analisa data menggunakan uji statistik Wilcoxon. Dengan nilai *P-Value* pengetahuan sebesar $(0,007 < 0,05)$ dan nilai *P-Value* sikap sebesar $(0,008 < 0,05)$ dan hasil yang didapatkan dari intervensi menggunakan media permainan ular tangga terkait CTPS dalam upaya pencegahan diare adalah ada pengaruh dalam peningkatan pengetahuan dan sikap pada siswa kelas 4.

Abstract

Purpose of study: Diarrhea is the highest cause of death in children. According to 2013 World Health Organization (WHO) data, around 1.7 billion cases of diarrhea occur every year with a mortality rate of around 760,000 children under the age of five (toddlers). The city of samarinda is the capital of East Kalimantan, which has a number of cases of diarrhea in 2017, which were 21,047 cases. 10,956 cases occurred in male sex and 10,091 occurred in female sex. Knowledge was the result of (know) and occurs after people do sensing on a particular object and attitude was a closed response to a stimulus or a particular object that has involved the opinion and emotional factors concerned (happy-unhappy, agree-disagree, alright-not good, and so on).

Methodology: This study used quasi-experimental research methods. The sampling technique of this study was total sampling so that a sample of 25 people was obtained.

Applications: Data analysis used Wilcoxon statistical test. With the value of P-Value knowledge of $(0,007 < 0,05)$ and the attitude of P-Value value of $(0,008 < 0,05)$ and the results obtained from interference by using snakes and ladders media related to CTPS in the effort to prevent diarrhea was there was an effect in increasing knowledge and attitude in 4th grade students.

Kata kunci: Pengetahuan, Sikap, Diare, Media Permainan Ular Tangga

1. PENDAHULUAN

Diare adalah penyakit dimana saat tinja atau feses berubah menjadi cair atau lembek dan biasa terjadi sedikitnya tiga kali dalam 24 jam. Diare merupakan penyakit yang berbasis lingkungan dan terjadi di hampir seluruh daerah geografis di dunia. Menurut data *World Health Organization* (WHO) tahun 2013 sekitar 1,7 miliar kasus diare terjadi setiap tahunnya dengan angka kematian sekitar 760.000 anak usia di bawah lima tahun (balita). Sedangkan di negara berkembang anak usia di bawah tiga tahun (batita) rata-rata mengalami 3 episode diare dalam pertahunnya. Pada setiap episode, diare menyebabkan kehilangan nutrisi yang dibutuhkan pada anak untuk tumbuh dan berkembang, sehingga diare merupakan penyakit yang menjadi penyebab utama malnutrisi pada anak dan menjadi penyebab kedua kematian pada anak usia dibawah lima tahun (balita). (WHO,2009); (WHO,2013)

Sedangkan berdasarkan Survei Kesehatan Rumah Tangga (SKRT) dan Riset Kesehatan Dasar (RisKesDas), dari tahun ke tahun diketahui bahwa diare masih menjadi penyebab utama kematian balita di Indonesia. Prevalensi yang tertinggi diare terdeteksi pada anak balita usia 1-4 tahun (16,7%) dan merupakan penyebab tertinggi kematian anak balita usia 12-59 bulan (25,2%). Berdasarkan profil kesehatan provinsi Kalimantan Timur tahun 2013 terdapat jumlah penderita diare gastroenteritis non spesifik sebanyak 48,290 kasus atau 3,70 %. Kota samarinda merupakan ibu kota Kalimantan Timur yang memiliki jumlah kasus diare sebanyak 20.725 tahun 2016, yang terdiri dari 10.808 kasus pada jenis kelamin laki-laki

dan 9.918 kasus pada jenis kelamin perempuan. Sedangkan pada tahun 2017 kasus diare ditemukan sebanyak 21.047 kasus. 10.956 kasus terjadi pada jenis kelamin laki-laki dan 10.091 terjadi pada jenis kelamin perempuan. Puskesmas Palaran merupakan salah satu puskesmas yang berada di kecamatan Palaran Kota Samarinda, menurut data yang telah didapatkan di puskesmas palaran telah terjadi kasus diare sebanyak 163 kasus pada tahun 2016 dan 242 kasus pada tahun 2017. (United Nation 2016; Dinas Kesehatan Kota Samarinda, 2018; Puskesmas Palaran, 2018; Kementerian Kesehatan RI, 2011; Kementerian Kesehatan RI, 2013).

Anak usia sekolah merupakan sasaran promosi kesehatan yang efektif karena dapat menyebarluaskan informasi ke populasi yang sangat peka untuk menerima perubahan karena sedang dalam masa tahap pertumbuhan dan juga perkembangan. Pada masa ini anak-anak mudah dibimbing, diarahkan dan ditanamkan kebiasaan yang baik, termasuk kebiasaan hidup sehat. Maka dengan menggunakan media permainan sebagai alat pembelajaran akan lebih memudahkan penyampaian materi pembelajaran, karena permainan merupakan hal yang menarik bagi anak-anak. Media permainan ular tangga merupakan media edukatif yang dapat mengasah kemampuan anak-anak agar lebih berkonsentrasi, permainan ini juga termasuk permainan yang bersifat interaktif karena permainan ini memiliki manfaat diantaranya mengenal kalah dan menang, belajar bekerja sama, menunggu giliran, mengembangkan imajinasi, mengingat peraturan permainan, merangsang anak belajar matematika yaitu pada saat menghitung langkah dalam permainan ular tangga dengan menghitung titik-titik yang terdapat pada dadu, serta belajar untuk memecahkan masalah. (Sari, C.F., 2016; Notoatmodjo, S., 2011; Enny Suci Fitriastuti, 2015).

Dengan melakukan (CTPS) Cuci Tangan Pakai Sabun dengan baik dan benar dapat menurunkan angka kejadian diare hingga 45%, maka kebiasaan melakukan cuci tangan pakai sabun sebaiknya dibiasakan sejak usia dini, dan dari data yang didukung oleh Riset Kesehatan Dasar RI menyebutkan bahwa setiap tahun 100.000 anak Indonesia meninggal akibat diare. Kemudian penelitian ini menggunakan media ular tangga untuk memberikan pendidikan kesehatan karena ular tangga adalah permainan yang sangat digemari anak-anak serta ular tangga ini merupakan permainan interaktif dan edukatif yang dapat mengasah kemampuan konsentrasi dan melatih kesabaran anak, permainan yang berbentuk papan serta dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Permainan ular tangga dikemas dengan berisikan tentang CTPS dan cara pencegahan diare. (Kementerian Kesehatan RI, 2013; Sari, C.F., 2016; Novarina D, 2010)

Pengetahuan merupakan hasil dari (tahu) serta terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap objek tertentu, penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yaitu indera pendengaran, penglihatan, penciuman, raba dan rasa. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh dari indera penglihatan dan pendengaran yaitu mata dan telinga. Sikap adalah respon tertutup seseorang terhadap stimulus ataupun objek tertentu yang sudah melibatkan faktor pendapat serta emosional yang bersangkutan (senang-tidak senang, setuju-tidak setuju, baik-tidak baik, dan sebagainya). (Notoatmodjo, S., 2012; Wawan, A dan Dewi M., 2011)

2. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu atau (*Quasi Eksperimen*). Pendekatan yang digunakan penelitian ini dengan *One Group Pre Test-Post Test Design* yaitu salah satu kelompok eksperimen diukur variable dependennya (*pre test*) kemudian diberikan stimulus dan diukur kembali variable dependennya (*post test*) tanpa ada kelompok pembandingan. Pada penelitian ini dilakukan pengambilan data awal (*pre test*) yaitu pengetahuan dan sikap pencegahan diare kemudian peneliti memberikan intervensi penyuluhan CTPS dan melakukan pengambilan data akhir (*post test*) yaitu pengetahuan dan sikap pencegahan diare sesudah pemberian penyuluhan CTPS. (Arikunto, S., 2013)

Media promosi kesehatan yang digunakan berupa alas permainan ular tangga besar berupa *banner* berukuran 2x3 meter yang didalamnya terdapat gambar kotak-kotak warna-warni dan disertai gambar-gambar unik terkait CTPS didalamnya sehingga dapat menjadi media untuk memberikan pendidikan kesehatan untuk anak usia sekolah. Dengan melempar dadu dan melangkah sesuai jumlah titik yang berada didadu yang sudah dilempar, pada beberapa kotak (petak) terdapat pengartian atau penjelasan terkait CTPS maka pada saat pemain melangkah disetiap petak tersebut maka harus berhenti sejenak untuk membacanya kemudian melanjutkan kembali langkahnya sesuai jumlah titik dadu yang telah dilempar. (Enny Suci Fitriastuti, 2015; Khamidah D, 2011; Green & Kreuter, 2000)

Pengetahuan dan sikap yang dinilai adalah saat sebelum diberi intervensi menggunakan media permainan ular tangga terkait CTPS dalam upaya pencegahan penyakit diare, pengetahuan akan lebih meningkat, menurun atau tetap serta sikap akan semakin meningkat, menurun atau tetap. Hal ini dilihat dari hasil *pre* dan *post test* yang diberikan sebelum dan sesudah intervensi menggunakan media. (Novarina D, 2010; Taylor et al, 2009)

Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *total sampling*. Sehingga didapat subjek penelitian berjumlah 25 orang dan uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik *Wilcoxon*. Uji *Wilcoxon* ini digunakan dalam menganalisis hasil-hasil pengamatan yang berpasangan dari dua data apakah berbeda atau tidak. *Wilcoxon signed rank test* digunakan hanya untuk data yang bertipe interval atau ratio.

3. HASIL DAN DISKUSI

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia, Jenis Kelamin, dan Riwayat Diare 3 Bulan Terakhir Pada Siswa Kelas IV SDN 003 Palaran.

No.	Umur	Frekuensi	Presentase%
1.	9 tahun	3	6
2.	10 tahun	17	34
3.	11 tahun	4	8
4.	12 tahun	1	2
Jenis Kelamin			
1.	Laki-Laki	14	28
2.	Perempuan	11	22
Riwayat Diare			
1.	Ya	0	0
2.	Tidak	25	50
Total		25	50

Berdasarkan tabel hasil analisa diatas maka didapatkan data bahwa usia responden pada siswa kelas IV SDN 003 Palaran yaitu berkisar 9 sampai dengan 12 tahun dan dengan frekuensi terbesar usia 10 tahun yaitu sebesar (34%). Kemudian didapatkan data bahwa jenis kelamin responden pada siswa kelas IV SDN 003 Palaran frekuensi terbesar adalah terjadi pada jenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 14 siswa (28%), dan hasil analisa riwayat diare selama 3 bulan terakhir rendah yang artinya tidak ada yang terkena diare.

1. Analisis univariat

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Nilai Pengetahuan Responden Mengenai Cara Pencegahan Diare dengan CTPS menggunakan *Pretest* dan *Post test* Pada Siswa Kelas IV SDN 003 Palaran.

No.	Kategori	<i>Pre test</i>		<i>Post test</i>	
		Frekuensi	Presentase %	Frekuensi	Presentase %
1.	Baik	11	44	20	80
2.	Kurang	14	56	5	20
Total		25	100	25	100

Berdasarkan tabel hasil analisa diatas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas IV SDN 003 Palaran mengenai cara pencegahan diare antara *pre test* dan *post test* mengalami peningkatan, dapat dilihat pada saat *pre test* siswa kelas IV yang memiliki tingkat pengetahuan (kurang) yakni sebanyak 14 orang (56%), sedangkan pada saat *post test* tingkat pengetahuan (kurang) menjadi 5 orang (20%). Dan untuk kategori baik, pengetahuan (baik) pada saat *pre test* sejumlah 11 orang (44%), meningkat menjadi 20 orang (80%) pada saat *post test*.

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Nilai Sikap Responden Mengenai Cara Pencegahan Diare dengan CTPS menggunakan *Pretest* dan *Post test* Pada Siswa Kelas IV SDN 003 Palaran.

No.	Kategori	<i>Pre test</i>		<i>Post test</i>	
		Frekuensi	Presentase %	Frekuensi	Presentase %
1.	Baik	13	52	20	80
2.	Kurang	12	48	5	20
Total		25	100	25	100

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa tingkat sikap siswa kelas IV SDN 003 Palaran mengenai cara mencegah diare antara *pre test* dan *post test* mengalami peningkatan, pada saat *pre test* siswa kelas IV yang memiliki tingkat sikap (kurang) sebanyak 12 orang (48%), sedangkan pada saat *post test* tingkat sikap (kurang) menjadi 5 orang (20%). Dan untuk kategori sikap (baik) pada saat *pre test* sejumlah 13 orang (52%), meningkat menjadi 20 orang (80%) pada saat *post test*.

2. Analisis Bivariat

Tabel 4 Hasil *Pre test* dan *Post test* Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Tentang CTPS Mengenai Cara Mencegah Diare Terhadap Pengetahuan Siswa Kelas IV SDN 003 Palaran

No.	N	<i>Pretest – Posttest</i> Mean Rank	P-value	
1.	Negative ranks	1 ^a	6.00	0,007

2.	Positive ranks	10 ^b	6.00
3.	Ties	14 ^c	
	Total	25	

Berdasarkan hasil analisa diatas, didapatkan data bahwa terdapat 1 responden yang mengalami penurunan, 10 responden yang mengalami peningkatan pengetahuan dari hasil *pre test* dan *post test* dan 14 responden dengan hasil sama(tetap) artinya tidak mengalami peningkatan atau penurunan. Dan berdasarkan hasil uji *wilcoxon sign rank test* yang telah dilakukan didapatkan hasil nilai *P-Value* pengetahuan sebesar ($0,007 < 0,05$) sehingga didapatkan hasil bahwa ada pengaruh media permainan ular tangga mengenai pencegahan diare menggunakan CTPS terhadap pengetahuan siswa Kelas IV SDN 003 Palaran sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Tabel 5 Hasil *Pre test* dan *Post test* Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Tentang CTPS Mengenai Cara Mencegah Diare Terhadap Sikap Siswa Kelas IV SDN 003 Palaran

No.	N	Pretest – Posttest	
		Mean Rank	P-value
1.	0 ^a	0.00	0,008
2.	7 ^b	4.00	
3.	18 ^c		
	Total	25	

Berdasarkan hasil analisa diatas, didapatkan data bahwa angka 0 yang artinya tidak ada responden yang mengalami penurunan, 7 responden yang mengalami peningkatan sikap dari hasil *pre test* dan *post test* dan 18 responden dengan hasil sama(tetap) artinya tidak mengalami peningkatan atau penurunan. Dan berdasarkan hasil uji *wilcoxon sign rank test* yang telah dilakukan didapatkan hasil nilai *P-Value* sikap sebesar ($0,008 < 0,05$) sehingga didapatkan hasil bahwa ada pengaruh media permainan ular tangga mengenai pencegahan diare menggunakan CTPS terhadap sikap siswa Kelas IV SDN 003 Palaran sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

3. Variabel Univariat

Dari 25 responden diperoleh distribusi frekuensi berdasarkan usia anak di dapatkan rata-rata usia siswa 9-12 tahun dengan frekuensi terbanyak usia 10 tahun yaitu (34%). Distribusi frekuensi berdasarkan jenis kelamin anak di dapatkan siswa berjenis kelamin laki-laki sebanyak 14 orang dengan presentase 28% sedangkan perempuan sebanyak 11 orang dengan presentase 22%. Dan distribusi frekuensi berdasarkan riwayat penyakit diare didapatkan data bahwa semua siswa kelas IV tidak ada yang mengalami sakit diare selama 3 bulan terakhir.

Analisa data pengetahuan setelah dilakukan uji normalitas ada 2 kategori yaitu baik dan kurang, nilai dengan hasil 17-20 termasuk dalam kategori (baik) dan hasil dengan angka 10-16 termasuk kategori (kurang), pada saat *pre test* yang memiliki tingkat pengetahuan (kurang) yakni sebanyak 14 orang dengan presentase (56%), hal ini dikarenakan tidak semua siswa mengetahui tentang CTPS dan penyakit diare serta pencegahannya. Sedangkan pada saat *post test* tingkat pengetahuan (kurang) menjadi 5 orang. Dan untuk kategori pengetahuan (baik) pada saat *pre test* sejumlah 11 orang dengan presentase (44%), meningkat menjadi 20 orang dengan presentase (80%). Hal ini dikarenakan setelah diberikan intervensi menggunakan media permainan ular tangga pengetahuan siswa semakin meningkat, karena didalam media permainan ular tangga sudah mencakup inti dari CTPS beserta cara pencegahan diare. Maka didapatkan tingkat pengetahuan siswa kelas IV SDN 003 Palaran mengenai cara pencegahan diare antara *pre test* dan *post test* mengalami peningkatan. Hal ini sejalan dengan penelitian dari jurnal dengan judul “Pengaruh Permainan Ular Tangga dan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Promosi Kesehatan Terhadap Praktek Cuci Tangan Pakai Sabun” yang mengatakan bahwa anak usia sekolah lebih cepat menangkap materi yang diberikan menggunakan media permainan dibandingkan dengan pemberian materi menggunakan sistem belajar pada umumnya. (Enny Suci Fitriastuti, 2015)

Data tingkat sikap siswa kelas IV SDN 003 Palaran mengenai cara pencegahan diare antara *pre test* dan *post test* mengalami peningkatan hal ini dapat dilihat dari hasil analisa data pada saat *pre test* siswa kelas IV yang memiliki tingkat sikap (kurang) sebanyak 12 orang (48%), sedangkan pada saat *post test* tingkat sikap (kurang) menjadi 5 orang. Dan untuk kategori sikap (baik) pada saat *pre test* sejumlah 13 orang dengan presentase (52%), meningkat menjadi 20 orang dengan presentase (80%) pada saat *post test*.

4. Variabel Bivariat

Dari analisa data terkait pengaruh media permainan ular tangga terhadap pengetahuan dengan menggunakan uji statistik *wilcoxon sign rank test* didapatkan data bahwa terdapat 1 responden yang mengalami penurunan, 10 responden yang mengalami peningkatan pengetahuan dari hasil *pre test* dan *post test* dan 14 responden dengan hasil sama(tetap) artinya tidak mengalami peningkatan atau penurunan. Hal ini dikarenakan terdapat beberapa siswa yang kurang memperhatikan materi yang terdapat didalam media permainan ular tangga karena terlalu asyik dengan permainannya tanpa memperhatikan isi materinya. Dan berdasarkan hasil uji *wilcoxon sign rank test* yang telah dilakukan didapatkan hasil nilai *P-Value* pengetahuan sebesar ($0,007 < 0,05$) sehingga didapatkan hasil bahwa ada pengaruh media permainan ular tangga

mengenai pencegahan diare menggunakan CTPS terhadap pengetahuan siswa Kelas IV SDN 003 Palaran sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Dari analisis terkait pengaruh media permainan ular tangga terhadap sikap dengan menggunakan uji *wilcoxon sign rank test* didapatkan data bahwa terdapat angka 0 yang artinya tidak ada responden yang mengalami penurunan, 7 responden yang mengalami peningkatan sikap dari hasil *pre test* dan *post test* dan 18 responden dengan hasil sama (tetap) artinya tidak mengalami peningkatan atau penurunan. Dan berdasarkan hasil uji *wilcoxon sign rank test* yang telah dilakukan didapatkan hasil nilai *P-Value* sikap sebesar ($0,008 < 0,05$) sehingga didapatkan hasil bahwa ada pengaruh media permainan ular tangga mengenai pencegahan diare menggunakan CTPS terhadap sikap siswa Kelas IV SDN 003 Palaran sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hal ini karena dengan menggunakan media pembelajaran dalam bentuk permainan dapat memberikan kegembiraan bagi anak-anak. Permainan ular tangga tentang CTPS mampu menanamkan nilai-nilai tentang kebiasaan cuci tangan dan diimplementasikan dalam praktek cuci tangan di sekolah. (Enny Suci Fitriastuti, 2015; Khamidah D, 2011)

Dari hasil yang telah didapatkan yaitu adanya pengaruh permainan ular tangga terhadap pengetahuan dan sikap siswa kelas 4 SDN Palaran, hal ini dikarenakan dalam penelitian ini menggunakan media permainan yang menarik bagi anak-anak. Media permainan ular tangga merupakan media edukatif yang dapat mengasah kemampuan anak-anak agar lebih berkonsentrasi, permainan ini juga termasuk permainan yang bersifat interaktif karena permainan ini memiliki manfaat diantaranya mengenal kalah dan menang, belajar bekerja sama, menunggu giliran, mengembangkan imajinasi, mengingat peraturan permainan, merangsang anak belajar matematika yaitu pada saat menghitung langkah dalam permainan ular tangga dengan menghitung titik-titik yang terdapat pada dadu, serta belajar untuk memecahkan masalah. Dalam penelitian ini permainan ular tangga terbuat dari banner besar berukuran 2x3 meter yang didalamnya berisikan kotak-kotak berwarna-warni disertai gambar yang menarik yang berisikan materi tentang CTPS terkait pencegahan diare, yang dapat dimainkan oleh 2 pemain atau lebih. Cara memainkannya yang mudah dengan melemparkan dadu kemudian melangkah sesuai jumlah titik pada dadu yang didapat, gambar yang menarik dan kotak yang sangat berwarna serta isi pesan atau materi yang ada didalam ular tangga mudah dipahami oleh anak-anak membuat permainan ini sangat digemari anak-anak dan asyik untuk dimainkan, lebih asyik lagi jika dimainkan dengan lebih dari 2 orang pemain. Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan dalam promosi kesehatan. Untuk anak usia SD gambar sangat berperan penting dalam proses belajar membaca, menulis dan meningkatkan motivasi belajar. Gambar lebih memotivasi mereka dalam memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita. (Ratnaningsih, N.N, 2014; Enny Suci Fitriastuti, 2013; Augustyn.F, 2004)

Hal ini sejalan dengan penelitian yang sudah terdahulu telah dilakukan di jurnal ilmiah mahasiswa kesehatan masyarakat, penelitian ini didukung oleh penelitian yang pernah dilakukan dengan menggunakan permainan ular tangga dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap dalam pemilihan jajanan sehat pada siswa SDN Sawotratap III. Dan hasil dari penelitian didapatkan bahwa pendidikan kesehatan dengan alat permainan edukatif ular tangga mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap sikap anak dalam pemilihan jajanan sehat. Dan sejalan juga dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan dengan judul "Pengaruh Permainan Ular Tangga dan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Promosi Kesehatan Terhadap Praktek Cuci Tangan Pakai Sabun" didapatkan hasil 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. (Enny Suci Fitriastuti, 2015; Ayu W, 2013; Lila Oktania Saputri, 2013)

Terdapat beberapa kesenjangan yang dapat membuat hasil penelitian kurang memuaskan yakni, terdapat nilai yang bias dikarenakan saat intervensi menggunakan media permainan ular tangga ada beberapa tangga yang terlalu tinggi dan beberapa anak yang melewatinya kurang memperhatikan materi yang dilewatkan. Keterbatasan waktu intervensi juga menjadi salah satu penyebab hasil yang kurang dari penelitian. Kondisi ditempat penelitian sudah baik dan tertata dari segi penataannya namun terdapat beberapa faktor yang dapat menyebabkan timbulnya diare disekitar sekolah seperti, siswa tetap memakai alas kaki (sepatu) kedalam kelas sehingga menyebabkan debu yang mengandung bakteri penyebab diare didalam kelas sangat banyak dan lantai menjadi kotor. Serta kantin masih terlihat kurang sehat karena didekat kantin terdapat saluran pembuangan (selokan) yang tidak ditutup sehingga vektor penyakit seperti lalat banyak berterbangan disekeliling kantin dan akan menempel pada makanan yang dijual jika tidak ditutup. Maka dari hasil yang didapat dilapangan sebaiknya pihak sekolah lebih *concern* dalam tahap perlindungan siswa dengan mengurangi penyebab dan dampak yang ditimbulkan dari lingkungan sekolah yang kurang baik bagi kesehatan siswanya. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini seperti keterbatasan waktu yang sangat singkat sehingga tidak semua kelompok siswa yang ingin memainkan ular tangga yang berukuran besar, dan untuk mensiasati hal ini peneliti juga membuat ular tangga berukuran kecil menggunakan bahan dan ukuran seperti poster atau kalender dan permainan dengan menggunakan ular tangga berukuran kecil hanya dapat dimainkan menggunakan pion (orang-orangan dalam permainan ular tangga) dan dadu berukuran kecil.

Tersedianya sarana untuk cuci tangan pakai sabun di sekolah merupakan faktor pemungkin yang akan mendukung dan memfasilitasi terjadinya praktek cuci tangan pakai sabun disekolah pada siswa SD. Pengetahuan dan sikap saja belum

menjamin terjadinya perubahan perilaku. Pengetahuan dan sikap yang baik baru membuat individu sampai pada taraf (mau) untuk melakukan perilaku yang diharapkan. Sedangkan untuk mencapai taraf (mampu) melakukan tindakan yang diharapkan, individu perlu sarana yang memfasilitasi terjadinya perilaku tertentu.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah nilai *P-Value* pengetahuan sebesar ($0,007 < 0,05$) dan nilai *P-Value* sikap sebesar ($0,008 < 0,05$) sehingga terjadi peningkatan pengetahuan dan perubahan sikap siswa kelas 4 SDN 003 Palaran setelah dilakukan intervensi menggunakan media permainan ular tangga terkait CTPS untuk pencegahan diare, hal tersebut terjadi karena permainan ular tangga sangat menarik sehingga banyak siswa yang antusias untuk memainkannya, juga memudahkan siswa untuk menangkap dan memahami materi yang diberikan didalam permainan ular tangga tersebut. Maka dapat dikatakan ada pengaruh media permainan ular tangga terhadap pengetahuan dan sikap pada siswa kelas 4 SDN 003 Palaran dalam rangka upaya pencegahan diare. Hal ini dilihat dari hasil pre test dan post test yang diberikan sebelum dan sesudah dilakukan intervensi.

REFERENSI

- Arikunto, S. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta 2013.
- Arikunto, S. *Prosedur penelitian suatu pendekatan Praktik*, Jakarta : Rineka Cipta 2013.
- Augustyn, F 2004, *Dictionary of toys and games in American popular culture*.
- Ayu W. *Pengaruh permainan monopoli aku anak sehat terhadap pengetahuan dan sikap PHBS pada siswa kelas IV SDN Jati Sidoarjo*. Surabaya (Universitas Airlangga; 2013)
- Dinas Kesehatan Kota Samarinda. *Profil Kesehatan Provinsi Kalimantan Timur 2018*.
- Enny Suci Fitriastuti. *Pengaruh Permainan Ular Tangga dan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Promosi Kesehatan Terhadap Praktek Cuci Tangan Pakai Sabun* (Universitas Diponegoro 2015).
- Green & Kreuter. *Health promotion an educational and environment approach, second edition*. London: Mayfield Publishing Company; 2000.
- Kementerian Kesehatan RI (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia). *Profil Kesehatan Indonesia*. Jakarta: 2013.
- Kementerian Kesehatan RI. Situasi diare di Indonesia. *Buletin Jendela Data dan Informasi Kesehatan* (Triwulan II), 1-39 tahun 2011.
- Khamidah D. *Perbedaan peningkatan pengetahuan tentang PHBS antara metode permainan monopoli dan ceramah pada siswa Kabupaten Tegal*. Semarang: Universitas Negeri Semarang; 2011.
- Lila Oktania Saputri. *Peningkatan pengetahuan dan sikap dalam pemilihan jajanan sehat menggunakan alat permainan edukatif ular tangga* (Universitas Airlangga 2015)
- Notoatmodjo, S. *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta 2012.
- Novarina D. *Penggunaan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam memahami konsep bilangan di TK*. Malang: Universitas Negeri Malang; 2010.
- Puskesmas Palaran. *Profile Kesehatan Puskesmas Palaran 2018*.
- Ratnaningsih, N.N. *Pengaruh Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS*, (Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta 2014).
- Sari, C.F. *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Tentang Cuci Tangan Pakai Sabun Melalui Media Ular Tangga Terhadap Peningkatan Pengetahuan Anak Usia Prasekolah*. (Yogyakarta : STIKES Jendral Achmad Yani, 2016)
- Taylor et al. *Psikologi sosial edisi kedua belas*, Jakarta: Kencana; 2009.
- United Nation. *Milenium Development Goal A gate way to the UN system's work on the MDGS 2016* Wawan, A dan Dewi M. *Pengukuran Pengetahuan Sikap dan Perilaku Manusia*. Mulia Medika : Yogyakarta 2011.
- WHO (World Health Statisitcs) *Diarrhea :Why children are still dying and what can be done. The United Nations Children's Fun (UNICEF) and World Health Organization (WHO) 2009*.
- WHO (World Health Statisitcs). www.who.int/gho/publications/2013. Diakses pada tanggal 2 Januari 2019.