



PERMAINAN BERGAMBAR SEBAGAI METODE PENYULUHAN UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN TENTANG PENYAKIT DEMAM BERDARAH

Agus Febrian D.P[✉]

Jurusan Ilmu Kesehatan Masyarakat, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang,

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Januari 2012
Disetujui Februari 2012
Dipublikasikan Agustus 2012

Keywords:
Dengue Fever
Gaming Illustrated
Counseling

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas metode penyuluhan dengan permainan bergambar dalam meningkatkan pengetahuan tentang demam berdarah. Jenis penelitian adalah eksperimen semu (quasi eksperiment design) Responden dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SD Negeri Karangjati 1 Kecamatan Blora Kabupaten Blora Tahun 2010 yang berjumlah 112 Siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV dan V berjumlah 55 siswa. Analisis data dilakukan secara univariat dan bivariat dengan menggunakan t-test tidak berpasangan. Dari hasil penelitian didapatkan bahwa ada peningkatan pengetahuan metode permainan bergambar sebagai metode penyuluhan untuk meningkatkan pengetahuan terhadap penyakit Demam Berdarah studi di SD Negeri Karangjati 1 Kecamatan Blora Kabupaten Blora 2010. Penggunaan metode permainan bergambar lebih tinggi dibandingkan dengan penggunaan metode ceramah sebagai metode penyuluhan untuk meningkatkan tingkat pengetahuan tentang penyakit demam berdarah pada siswa SD Negeri Karangjati 1 Kecamatan Blora Kabupaten Blora 2010. Kesimpulan yang dapat diambil adalah metode penyuluhan dengan permainan bergambar efektif dalam meningkatkan pengetahuan tentang demam berdarah.

Abstract

The purpose of this study was to determine the effectiveness of counseling methods with the game illustrated in improving knowledge about dengue fever. This type of research is a quasi-experimental. Respondents in this study were all students at the Elementary School District 1 Blora Karangjati Blora District in 2010, amounting to 112 students. The sample in this study were grade IV and V amounted to 55 students. Data analysis was performed using univariate and bivariate unpaired t-test. From the result showed that there is an increased knowledge of the game display method as a counseling method to improve the knowledge of the dengue disease studies in elementary school Karangjati Blora District 1 District Blora 2010. Use of the method illustrated game is higher than the lecture method as the use of counseling methods to increase the level of knowledge about dengue fever in elementary school students Karangjati Blora District 1 District Blora 2010. Conclusions of this research was that counseling methods with the game effectively to increase knowledge about dengue fever.

Pendahuluan

Pembangunan kesehatan merupakan upaya untuk memenuhi salah satu hak dasar rakyat, yaitu hak untuk memperoleh pelayanan kesehatan sesuai dengan Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 28 H ayat (1) tentang Kesehatan. Pembangunan kesehatan harus dipandang sebagai suatu investasi untuk peningkatan kualitas sumber daya manusia, antara lain diukur dengan Indeks Pembangunan Manusia (IPM). Dalam pengukuran IPM, kesehatan adalah salah satu komponen utama selain pendidikan dan pendapatan. Kesehatan juga merupakan investasi untuk mendukung pembangunan ekonomi serta memiliki peran penting dalam upaya penanggulangan kemiskinan (Azwar, Saifudin, 2002). Dalam pelaksanaan pembangunan kesehatan telah dilakukan perubahan cara pandang (*mindset*) dari paradigma sakit ke paradigma sehat, sejalan dengan visi Indonesia Sehat 2010. Mengacu pada Pembangunan Kesehatan secara nasional maka pembangunan kesehatan di Propinsi Jawa Tengah adalah mewujudkan masyarakat Jawa Tengah Sehat 2010 yang mandiri dan bertumpu pada potensi daerah (Dinkes Prov Jateng, 2006).

Kesehatan adalah hak asasi manusia dan merupakan investasi juga merupakan karunia Tuhan, oleh karenanya dipelihara dan ditingkatkan kualitasnya (Ircham Machfoed dan Eko Suryani, 2008). Promosi kesehatan sangat efektif untuk untuk memelihara dan meningkatkan kesehatan tersebut (Dinkes Prov Jateng, 2005).

Dalam beberapa dekade terakhir ini pembangunan kesehatan di Indonesia sudah mulai bergeser dari yang tadinya menitikberatkan pada bidang pengobatan kuratif ke arah yang lebih baik komprehensif serta mencakup juga bidang promotif dan preventif sebagaimana tergambar pada program-program pelayanan kesehatan dasar atau *primary health care*-nya (Budioro B, 2001).

Pembangunan kesehatan semakin mendapat perhatian luas di seluruh dunia, dimana telah terjadi perubahan pola pandang dari yang semula melihat kesehatan sebagai suatu yang konsumtif menjadi sesuatu bersifat global. Di Indonesia telah telah dicanangkan pola pembangunan berwawasan kesehatan atau yang lebih dikenal dengan Paradigma Sehat. Untuk mewujudkan Paradigma Sehat ditetapkan misi dan visi tentang keadaan masyarakat Indonesia pada masa datang, yaitu Indonesia Sehat 2010. Indonesia Sehat 2010 adalah gambaran masyarakat Indonesia di masa depan yang penduduknya hidup dalam lingkungan sehat, mampu menjangkau pelayanan kesehatan yang bermutu, adil dan merata,

serta memiliki serta memiliki derajat kesehatan yang setinggi-tingginya (Dachoni MPH, 2000).

Derajat Kesehatan masyarakat dipengaruhi oleh empat faktor utama, yaitu lingkungan, perilaku, pelayanan kesehatan, dan keturunan (*herediter*). Karena itu upaya untuk memelihara dan meningkatkan derajat kesehatan masyarakat harus ditujukan ke empat faktor utama tersebut secara bersama-sama (Budioro, 2001).

Pendidikan atau promosi kesehatan pada hakikatnya adalah upaya intervensi yang ditujukan pada faktor perilaku. Namun pada kenyataannya tiga faktor yang lain perlu intervensi pendidikan atau promosi kesehatan juga, karena perilaku juga berperan pada faktor-faktor tersebut (Soekidjo Notoadmodjo, 2007).

Penyakit Demam Berdarah (DBD) merupakan salah satu masalah kesehatan masyarakat di Indonesia (Ditjen PPM dan PL, 2002). Sejak tahun 1968 jumlah kasusnya cenderung meningkat dan jumlah penyebarannya bertambah luas. Keadaan ini erat kaitannya dengan peningkatan mobilitas dan kepadatan penduduk sejalan dengan lancarnya hubungan transportasi serta tersebar luasnya virus *dengue* dan nyamuk penularnya di berbagai wilayah di Indonesia (Depkes RI, 1992). Menemukan kasus DBD secara dini bukanlah hal yang mudah, karena pada awal perjalanan penyakit gejala dan tandanya tidak spesifik, sehingga sulit dibedakan dengan penyakit infeksi lainnya (Depkes RI, 2005).

Hal yang sangat lumrah jika semua orang khawatir terkena demam berdarah. Penyakit ini dapat menggiring penderitanya dalam kondisi yang parah hanya dalam waktu yang relatif singkat (Silalahi Levi, 2004). Dahulu, penyakit ini lebih banyak menyerang usia anak-anak dan kalangan menengah bawah. Kini, orang dewasa hingga manula dan manula kelas atas pun tidak sedikit yang menderitanya. Penyakit ini cukup merata dari segi umur dan strata sosial (Hindra I. Satari, 2004).

Kasus Demam Berdarah di Kabupaten Blora dari tahun ke tahun terus meningkat. Kematian kasus *Case Fatality Rate* (CFR) di Kabupaten Blora tahun 2009 ada sebanyak 10 kasus meninggal dari 327 orang penderita demam berdarah. (DKK Blora, 2010).

Dari hasil observasi yang telah dilakukan diketahui bahwa SD Negeri Karangjati 1 Kecamatan Blora Kabupaten Blora pada tahun 2010 ada sebanyak 12 siswa yang terjangkit virus demam berdarah. Hal ini dikarenakan sanitasi lingkungan yang berada di SD Negeri Karangjati 1 kurang memenuhi syarat kesehatan seperti adanya bak mandi yang jarang digunakan dan ti-

dak pernah dibersihkan, air vas bunga yang tidak pernah diganti, adanya kelopak daun tanaman (pisang), kaleng bekas botol minuman dan plastik bekas jajanan siswa yang tidak dibuang pada tempatnya, yang dapat memungkinkan perkembangan nyamuk tersebut lebih mudah. Bukan hanya dari faktor sanitasi lingkungan tetapi juga faktor perilaku juga diperhatikan setelah bermain tidak mencuci tangan dan langsung makan makanan, buang sampah sembarangan tempat dan tidak memotong kuku yang sudah panjang.

Dari latar belakang tersebut di atas penulis tertarik untuk meneliti tentang efektivitas permainan bergambar sebagai metode penyuluhan untuk meningkatkan pengetahuan tentang penyakit demam berdarah.

Metode

Jenis dan rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi eksperiment design*) karena karena tidak adanya randomisasi. Randomisasi (*randomization*) yaitu pengelompokan anggota sampel pada kelompok eksperimen dan kelompok pembandingan dilakukan berdasarkan acak atau random (Soekidjo Notoatmojo, 2005).

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian (Suharsini Arikunto, 2006). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4 dan 5 di SD Negeri Karangjati 1 Kecamatan Blora Kabupaten Blora Tahun 2010 yang berjumlah 55 Siswa.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Skor Pengetahuan tentang Demam Berdarah Awal (Pretest) pada kelompok eksperimen

Skor Pengetahuan	Jumlah	Persentase (%)
15	2	3.6
17	5	10.7
18	1	7.1
19	7	14.3
20	7	10.7
21	1	21.4
22	2	25.0
23	1	3.6
24	2	3.6
Jumlah	28	100
Rata-rata	19,71	
Simpangan Baku	2,20	

Sampel adalah sebagian dari jumlah keseluruhan obyek yg diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi tersebut (Soekidjo Notoatmojo, 2005). Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian dari populasi yang memiliki karakteristik yang relatif sama dan dianggap bisa mewakili populasi. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *total sampling*. Dimana siswa kelas 4 yang berjumlah 27 siswa dan dengan 28 siswa kelas 5 di SD karangjati 1 yang total keseluruhan 55 siswa sebagai calon responden serta diseleksi terlebih dahulu berdasarkan kriteria inklusi dan kriteria eksklusi. Calon responden yang memenuhi persyaratan/ kriteria mendapat kesempatan yang sama sebagai sampel penelitian, diambil dengan teknik acak.

Hasil dan Pembahasan

Dari hasil penelitian didapatkan bahwa ada peningkatan pengetahuan metode permainan bergambar sebagai metode penyuluhan untuk meningkatkan pengetahuan terhadap penyakit Demam Berdarah studi di SD Negeri Karangjati 1 Kecamatan Blora Kabupaten Blora 2010. Penggunaan metode permainan bergambar lebih tinggi dibandingkan dengan penggunaan metode ceramah sebagai metode penyuluhan untuk meningkatkan tingkat pengetahuan tentang penyakit demam berdarah pada siswa SD Negeri Karangjati 1 Kecamatan Blora Kabupaten Blora 2010.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Skor Pengetahuan tentang Demam Berdarah Akhir (Post-test) pada kelompok eksperimen

Skor Pengetahuan	Jumlah	Persentase (%)
22	1	3.6
24	3	10.7
25	2	7.1
26	4	14.3
27	3	10.7
28	6	21.4
29	7	25.0
30	1	3.6
33	1	3.6
Jumlah	28	100
Rata-rata	27,25	
Simpangan Baku	2,28	

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Skor Pengetahuan tentang Demam Berdarah Akhir (Posttest) pada kelompok Kontrol

Skor Pengetahuan	Jumlah	Persentase (%)
19	1	3.7
21	3	11.1
22	5	18.5
23	4	14.8
24	7	25.9
25	3	11.1
26	2	7.4
27	1	3.7
28	1	3.7
Jumlah	28	100
Rata-rata		23,28
Simpangan Baku		2,00

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan ada peningkatan pengetahuan metode permainan bergambar sebagai metode penyuluhan untuk meningkatkan pengetahuan terhadap penyakit Demam Berdarah, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode penyuluhan dengan permainan bergambar efektif dalam meningkatkan pengetahuan tentang demam berdarah.

Daftar Pustaka

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendektatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Azwar, Saifudin. 2002. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset

Budioro B. 2000. *Pengantar Pendidikan (Penyuluhan) Kesehatan Masyarakat*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro Semarang

-----, 2001. *Pengantar Ilmu Kesehatan Masyarakat*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro Semarang

Dachroni 2000, *Buku Panduan Strategi Promosi kesehatan di Indonesia*. Jakarta: Direktur Jendral Kesehatan Masyarakat

Hindra I Satari. 2004. *Demam Berdarah Perawatan Di Rumah Dan Di Rumah Sakit*. Jakarta: Pustaka Swara

Dinas Kesehatan Propinsi Jawa Tengah. 2005. *Panduan Ringkas Penyelenggaraan Promosi kesehatan Dalam Era Desentralisasi*. Semarang: Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Tengah

-----, 2006. *Profil Kesehatan Provinsi Jawa Tengah 2005*. Semarang: Dinas Kesehatan Pemerintah Provinsi Jawa Tengah

-----, 2010. *Laporan Kesehatan Akhir Tahun 2009*. Blora: Dinas Kesehatan Kabupaten Blora 2010

Departemen Kesehatan Republik Indonesia. 1992. *Pedoman Survei Entomologi Demam Berdarah*. Jakarta: Depkes RI

-----, 2005. *Pencegahan dan Pemberantasan Demam Berdarah Dengue Di Indonesia*. Jakarta: Depkes RI

Ditjen PPM dan PL. 2002. *Pedoman Survei Entomologi Demam Berdarah*. Jakarta: Depkes RI

Ircham Machfoed dan Eko Suryani. 2008. *Pendidikan Kesehatan Bagian dari Promosi Kesehatan*. Yogyakarta: Fitramaya

Notoatmodjo, Soekidjo. 2005. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta

-----, 2007. *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Silalahi, Levi. 2004. *Demam Berdarah*. <http://www.kompas.com>