

Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Promosi Kesehatan tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat

Development of Snakes and Ladders Game as a Media for Health Promotion on Clean and Healthy Behavior

Putri Isriyatil Jannah^{1*}, R. Sitti Nur Djannah²

Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan

Email : putriisriyatil@gmail.com

Abstrak

Latar belakang: Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di sekolah merupakan upaya untuk memberdayakan seluruh warga sekolah, khususnya siswa agar menyadari pentingnya menjaga kesehatan. Menurut Dinas Kesehatan Provinsi DIY tahun 2012, PHBS di sekolah memiliki delapan indikator. Media promosi kesehatan yang digunakan berupa permainan ular tangga yang peneliti kembangkan berdasarkan hasil studi pendahuluan di SD Negeri Ngablak pada siswa kelas IV. **Metode:** Jenis penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (R&D) level 3. Subjek dalam penelitian ini yaitu ahli media, ahli materi dan 12 siswa sebagai pengguna permainan ular tangga PHBS sekolah. instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan seperangkat permainan ular tangga PHBS sekolah. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif. **Hasil:** Media promosi kesehatan berupa permainan ular tangga PHBS di sekolah telah dilakukan uji validitas kedua pada ahli media, ahli materi dan pengguna permainan ular tangga dengan persentase sebesar 86%, 98% dan 90,27%. Hasil tersebut memiliki kategori penilaian sangat baik. Permainan ular tangga yang telah layak digunakan terdiri dari papan ular tangga, kartu pertanyaan, aturan permainan, dadu dan bidak. **Kesimpulan:** Seperangkat permainan ular tangga PHBS di sekolah telah layak digunakan sebagai media promosi kesehatan bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: Permainan Ular Tangga; PHBS; Sekolah; R&D; kelayakan media.

Abstract

Background Clean and Healthy Life Behaviour (PHBS) program is an effort to empower all people at school, particularly student, to have an awareness on being healthy. According to Dinas Kesehatan Provinsi DIY (2012), there are eight indicators of PHBS. The aim of this research is to develop the game as health promotion media for 4th grade student at SDN Ngablak. **Method:** Third level of Research and Development method was used for this research. The research's subjects were media expert, material expert, and 12 students as they will give review and advice on the 'ular tangga' traditional game development. Data analysis used is qualitative. **Result:** The result of the 2nd validity test by the media expert, material expert, and game users for the 'ular tangga' traditional game as the health promotion media at elementary school were 86%, 98%, and 90,27%, respectively. Overall, the results were very good. **Conclusion:** A set of Clean and Healthy Behaviour 'ular tangga' traditional game is feasible to be used as health promotion media for 4th grade elementary school students.

Keywords: Clean and Healthy Behaviour; ular tangga; game; school; R&D; media

PENDAHULUAN

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di sekolah merupakan upaya pemberdayaan bagi siswa, guru dan masyarakat di lingkungan sekolah agar tahu, mau dan mampu mempraktekan PHBS sehingga dapat mewujudkan sekolah sehat dan meningkatkan derajat kesehatan warga sekolah (Reza et al., 2012). Berdasarkan Undang-undang Nomor 36 Tahun 2009 pasal 79 tentang Kesehatan, ditegaskan bahwa kesehatan sekolah dilaksanakan untuk memampukan peserta didik dalam lingkungan sekolah untuk berperilaku hidup sehat sehingga peserta didik dapat belajar, tumbuh dan berkembang secara harmonis, sehingga diharapkan dapat menjadi sumber daya manusia yang berkualitas (UURI, 2009). Jumlah institusi pendidikan di Indonesia khususnya sekolah dasar adalah 338.729 sekolah per 29 Juli 2011. Tahun 2015 diestimasikan mencapai 65,31 juta. Jumlah penduduk anak-anak dengan kategori usia 0-14 tahun di Indonesia mencapai 28%-34% (Diana et al., 2014).

Masalah kesehatan di sekolah yang berkaitan dengan PHBS sangat kompleks dan bervariasi. Hal ini dikarenakan kondisi lingkungan dan perilaku seseorang, seperti ketersediaan sarana sanitasi dan sarana air bersih, perilaku buang air di jamban, perilaku cuci tangan menggunakan sabun, pengelolaan makanan dan minuman di sekolah, menggosok gigi dan memotong kuku (Kurnia, 2014). Institusi pendidikan merupakan tempat yang strategis dalam mempromosikan kesehatan. Siswa didik mengenai perilaku hidup bersih dan sehat. Usia sekolah merupakan *golden periode* dalam menanamkan nilai-nilai PHBS karena siswa berperan sebagai *agent of change* untuk mempromosikan PHBS baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat (Gomo, 2013). Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan derajat kesehatan salah satunya melalui kegiatan promosi kesehatan. Promosi kesehatan dapat menggunakan media (Notoatmodjo, 2005).

Berdasarkan hasil evaluasi ketersediaan media promosi kesehatan yang dilakukan oleh Pertiwi dan Annisa (2019) di 31 sekolah dasar kecamatan Kramatwatu, Serang Banten, hambatan yang dimiliki sekolah adalah sekolah tidak menyediakan anggaran untuk meningkatkan media promosi kesehatan. Bantuan Operasional Sekolah (BOS) hanya digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, tidak termasuk pada menyediakan media promosi kesehatan di sekolah.

Media ular tangga dinilai sangat efektif untuk mengulang (review) materi dalam pembelajaran dan kurang efektif jika disampaikan secara verbal (Nugrahani, 2007). memiliki desain permainan yang sederhana sehingga tidak menghambat anak dalam melakukan permainan (Labibah et al., 2015). Selain itu, salah satu sifat Anak usia 8 – 12 tahun merupakan usia yang mulai dapat menerima suatu permainan yang diwarnai oleh nalar dan logika yang bersifat obyektif (Siyam et al., 2015).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan diperoleh hasil tentang masih kurangnya pengetahuan siswa khususnya siswa kelas IV SD Negeri Ngablak tentang perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah. Hal ini dikarenakan masih kurangnya pendidikan kesehatan yang diberikan di sekolah dan puskesmas seperti penyuluhan tentang PHBS, praktik mencuci tangan dengan baik dan benar, menerapkan kantin sehat di sekolah, pemeliharaan toilet yang bersih dan pemantauan PHBS dari pihak sekolah. Selain itu, faktor pekerjaan beberapa orang tua siswa yang mengumpulkan barang-barang bekas dari TPA Piyungan yang kurang menerapkan PHBS dilingkup rumah tangga.

Tujuan dalam penelitian ini adalah menguji kelayakan pengembangan permainan ular tangga sebagai media promosi kesehatan tentang perilaku hidup bersih dan sehat kepada

ahli media, ahli materi dan validasi pengguna permainan ular tangga PHBS sekolah serta menghasilkan model pengembangan permainan ular tangga PHBS sebagai media promosi kesehatan bagi sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan metode Research and Development (R&D) level 3, yaitu meneliti dan menguji untuk mengembangkan produk yang telah ada. Penelitian ini dilakukan hingga tahap revisi produk 1 (Sugiyono, 2016). Subjek dalam penelitian ini terdiri dari satu orang ahli media dan ahli materi serta 12 siswa kelas IV SDN Ngablak sebagai validasi pengguna permainan ular tangga yang telah ditentukan dengan kriteria tertentu.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah membagikan angket dan melakukan wawancara. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah lembar observasi kelayakan media dengan skala Likert untuk lembar observasi ahli dan skala Guttman untuk validasi pengguna. Keabsahan data yang digunakan adalah triangulasi ahli.

HASIL

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, kelayakan permainan ular tangga PHBS di sekolah sebagai media promosi kesehatan memiliki hasil penelitian berupa desain pengembangan permainan ular tangga, pengujian internal desain dan revisi produk ular tangga PHBS sekolah.

Desain Pengembangan Permainan Ular Tangga PHBS Sekolah

Desain pengembangan permainan ular tangga meliputi papan ular tangga, kartu pertanyaan, aturan permainan, dadu dan bidak.

Papan Ular Tangga

Materi promosi kesehatan yang terdapat dalam papan permainan merupakan informasi tentang delapan indikator PHBS menurut Dinkes DIY tahun 2012. Setiap kotak dalam permainan terdapat informasi kesehatan berupa pernyataan dan pertanyaan dari setiap indikator. Pernyataan yang digunakan menggunakan bahasa mudah dipahami dan sering digunakan oleh siswa. Permainan ini terdapat gambar tangga dan ular dengan fungsi yang berbeda.

Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan terletak disetiap gambar tangga yang memiliki perintah untuk membuka kartu. Pertanyaan dibuat berdasarkan pernyataan yang ada di kotak ular tangga, sehingga siswa belajar dari pernyataan sebelumnya untuk menjawab pertanyaan. Kartu pertanyaan berfungsi sebagai evaluasi bagi siswa agar membaca dan memahami setiap informasi kesehatan dalam media ular tangga

Aturan Permainan

Aturan permainan ular tangga PHBS di sekolah terdiri dari 10 poin. Fungsi dalam aturan permainan ini untuk mengarahkan siswa agar bermain dengan baik dan benar. Isi dalam aturan permainan ini menerangkan bahwa ular tangga dapat dimainkan minimal oleh 2 orang dan maksimal 5 orang. Hal penting dalam aturan permainan ini adalah siswa wajib membacakan setiap pernyataan maupun pertanyaan beserta jawabannya agar siswa lain bisa mendengarkan dan menyimak meski tidak berada pada kotak tersebut.

Dadu

Dadu yang digunakan sama seperti dadu pada umumnya berjumlah satu buah. Dadu memiliki ukuran 30 cm x 30 cm x 30 cm. Dadu terbuat dari puzzle yang dilapisi kain flanel agar tidak membahayakan siswa.

Bidak

Bidak yang digunakan dalam media permainan adalah siswa SDN Ngablak. Siswa akan mendapatkan pengalaman secara langsung dalam bermain ular tangga PHBS sekolah sehingga siswa mudah dalam memahami informasi kesehatan.

Pengujian Internal Desain

Pengujian internal desain permainan ular tangga dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan kelompok pengguna permainan ular tangga.

Ahli Media dan Ahli Materi

Hasil rekapitulasi kelayakan permainan ular tangga menurut ahli media dan ahli materi dalam tabel dibawah ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Kelayakan Media Oleh Ahli

Sumber Penilaian	Persentase Validasi		Kategori
	Validasi 1	Validasi 2	
Ahli media	84%	86%	Sangat baik
Ahli Materi	96%	98%	Sangat baik

Hasil uji validitas pada ahli media yang pertama diperoleh persentase sebesar 84%. Hasil persentase termasuk dalam kategori sangat baik dan memiliki kesimpulan layak digunakan dengan revisi. Uji validitas kedua memiliki persentase sebesar 86% dengan kategori sangat baik dan telah layak digunakan. Sedangkan, Hasil uji validitas pada ahli materi yang pertama berdasarkan lembar observasi yang terlampir, diperoleh persentase sebesar 96%. Hasil persentase ini masuk dalam kategori sangat baik dan memiliki kesimpulan layak digunakan dengan revisi. Uji validitas kedua memiliki persentase sebesar 98% dengan kategori sangat baik dan telah layak digunakan.

Validasi Pengguna

Berdasarkan hasil penilaian seluruh siswa, diperoleh hasil 90,27% dan memiliki kategori sangat baik tanpa revisi. Komentar dari siswa secara keseluruhan mengatakan "*permainan ini sangat menarik dan menyenangkan. Tidak membosankan juga*".

Revisi Produk Permainan Ular Tangga PHBS Sekolah

Permainan ular tangga dengan materi PHBS di Sekolah bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar yang telah diuji validasi pada kedua ahli dan validasi pengguna permainan ular tangga, selanjutnya dapat dibuat seperangkat media permainan untuk promosi kesehatan berupa ular tangga PHBS sekolah yang meliputi papan ular tangga, kartu pertanyaan, aturan permainan, dadu dan bidak.

Papan Ular Tangga

Ular tangga PHBS di sekolah terdiri dari 50 kotak yang berisi delapan indikator perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah. Ada delapan kotak yang terdapat pertanyaan dengan gambar tangga dan empat kotak yang terdapat ular. Setiap permulaan indikator diberi warna background dan tulisan yang sama agar lebih mudah dalam mengingat indikator PHBS di sekolah. Pernyataan pada setiap kotak menggunakan kalimat yang singkat, padat dan jelas. Papan ular tangga yang digunakan terbuat dari *banner* dengan ukuran panjang 4 meter dan lebar 2,5 meter agar tidak mudah rusak dan tidak.

Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan yang digunakan memiliki ukuran masing-masing panjang 9 cm dan lebar 6 cm. Ukuran ini agar mudah digenggam oleh anak sekolah dasar. Warna

background pada kartu pertanyaan sesuai dengan warna kotak pertanyaan di ular tangga. Kartu pertanyaan berisi delapan pertanyaan yang mencakup delapan indikator PHBS di sekolah.

Aturan Permainan

Aturan permainan dalam ular tangga PHBS di sekolah terdiri dari 10 point penting yang harus ditaati oleh pemain.

Dadu

Dadu yang digunakan sama seperti pada umumnya. Bahan yang dipakai dalam pembuatan dadu pada permainan ini menggunakan *puzzle* yang berukuran 20 x 20 x 20 cm.

Bidak

Bidak yang digunakan dalam permainan merupakan siswa SDN Ngablak. Siswa dapat bermain dan belajar tentang PHBS di sekolah secara langsung dari permainan ular tangga.

Model Permainan Ular tangga PHBS Sekolah

Media permainan yang telah dilakukan uji validitas dan telah dinyatakan layak digunakan selanjutnya dapat digunakan sebagai media promosi kesehatan tentang PHBS bagi siswa sekolah dasar. Media permainan ular tangga PHBS sekolah ini dapat menjadi media untuk mengukur tingkat kognitif dan afektif siswa sekolah dasar mengenai PHBS di sekolah.

PEMBAHASAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan permainan ular tangga sebagai media promosi kesehatan tentang perilaku hidup bersih dan sehat serta menciptakan model pengembangan permainan ular tangga PHBS sekolah untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Kelayakan media diperoleh dengan cara melakukan validasi media kepada ahli media, ahli materi dan validasi pengguna permainan ular tangga. Jika media telah dikatakan layak digunakan oleh ahli, maka permainan dapat diuji validitas kepada pemain. Uji kelayakan yang dilakukan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* level 3 yang merupakan meneliti dan menguji untuk mengembangkan produk yang telah ada.

Langkah-langkah dalam penelitian R&D yang telah peneliti gunakan meliputi penelitian terhadap produk yang telah ada yaitu mengetahui spesifikasi atau kelebihan dan kekurangan dari permainan ular tangga yang telah diteliti peneliti sebelumnya. Permainan ular tangga memiliki kelebihan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Hal ini dikarenakan banyak rangsangan motorik yang dilibatkan dalam proses belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan kelebihan yang telah ditemukan peneliti dalam permainan ular tangga, selanjutnya peneliti melakukan studi literatur dan penelitian lapangan. Studi literatur dilakukan dengan cara mencari penelitian yang relevan dan teori tentang permainan ular tangga dan materi tentang perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah. Selain studi literatur yang dilakukan, penelitian lapangan peneliti lakukan pada kepala sekolah dan kepala UKS SDN Ngablak untuk mencari permasalahan yang terjadi di SDN Ngablak terkait media promosi kesehatan yang ada di sekolah dan perilaku hidup bersih dan sehat bagi siswa. Hasil penelitian lapangan diperoleh, terdapat beberapa analisis kebutuhan yang diperoleh, yaitu siswa SDN Ngablak masih kurang dalam mendapatkan informasi kesehatan tentang perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah.

Peneliti memilih menggunakan media promosi kesehatan berupa ular tangga karena permainan tersebut sederhana dan mudah untuk dimainkan. Ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang perlu dipertahankan kembali pada era modern seperti saat ini. Menurut Kepala Sekolah SDN Ngablak Ibu Siti Marsiyah, siswa di SDN Ngablak akan senang mendapatkan informasi tentang PHBS melalui permainan ular tangga. Sebelumnya belum pernah ada yang memberikan penyuluhan kesehatan berupa permainan kepada siswa SDN Ngablak. Menurut Kepala UKS SDN Ngablak, memberikan promosi kesehatan pada anak-anak dalam bentuk permainan sangat didukung oleh pihak sekolah.

Langkah selanjutnya setelah ditemukan masalah dalam penelitian ini adalah perancangan pengembangan produk permainan ular tangga berdasarkan hasil penelitian lapangan. Pengembangan permainan ular tangga terdiri dari papan ular tangga yang terdiri dari 50 kotak yang berisi pernyataan dan pertanyaan dari delapan indikator PHBS di sekolah, kartu pertanyaan, aturan permainan yang akan dibacakan oleh guru atau promotor kesehatan dan bidak yang digunakan merupakan siswa. Kelayakan dalam permainan ular tangga PHBS di sekolah dilakukan dengan validasi desain pada ahli media dan ahli materi. Menurut Sugiyono (2016), rancangan produk yang telah dibuat selanjutnya dilakukan uji internal desain berdasarkan pendapat para ahli dan praktisi. Pengujian menggunakan lembar observasi untuk melihat nilai dalam kategori kelayakan media dan materi, serta menggunakan komentar dan saran dalam lembar observasi tersebut untuk menentukan revisi dalam produk tersebut.

Hasil uji validitas pada ahli materi yang pertama, diperoleh sebesar 96% dan uji validitas kedua diperoleh hasil 98%. Nilai ini termasuk dalam kategori layak digunakan. Media permainan ular tangga PHBS di sekolah yang telah dinyatakan layak digunakan, selanjutnya diuji pada kelompok terbatas, yaitu pada siswa kelas IV SDN Ngablak yang berjumlah 12 siswa. Hasil yang diperoleh dari uji kelompok terbatas sebesar 90,27% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan uji kelayakan media yang telah dilakukan dalam penelitian ini, diperoleh hasil bahwa media permainan ular tangga PHBS di sekolah telah layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi dan kelompok terbatas. Pengembangan permainan ular tangga PHBS di sekolah dapat dilanjutkan dengan Uji efektifitas permainan ular tangga yang dapat dilakukan pada penelitian selanjutnya dengan kriteria sampel yang sama.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Kelayakan permainan ular tangga PHBS di sekolah sebagai media promosi kesehatan yang telah dikembangkan memperoleh hasil dari berbagai penilaian sebagai berikut:
 - a. Penilaian ahli media, media ular tangga PHBS di sekolah memperoleh nilai 86% dengan kategori sangat baik.
 - b. Penilaian ahli materi, media ular tangga PHBS di sekolah memperoleh nilai 98% dengan kategori sangat baik.
 - c. Penilaian dari kelompok uji terbatas, media permainan ular tangga PHBS sekolah memperoleh nilai 90,27% dengan kategori sangat baik.
2. Media permainan ular tangga PHBS di sekolah yang telah layak digunakan dapat menjadi model permainan ular tangga terdiri dari papan ular tangga, dadu, kartu

pertanyaan, aturan permainan dan bidak yang dapat digunakan sebagai media promosi kesehatan bagi siswa sekolah dasar.

Saran

1. Bagi SD Negeri Ngablak
Permainan ular tangga PHBS di sekolah dapat digunakan sebagai media promosi kesehatan bagi seluruh warga sekolah sehingga dapat meningkatkan derajat kesehatan.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya
Media permainan ular tangga PHBS di sekolah dapat dikembangkan lebih lanjut baik dari segi media dan materi. Selain itu, permainan ular tangga dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh peningkatan pengetahuan, sikap dan perilaku siswa sekolah dasar sebagai penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Diana, F. M., Susanti, F., Irfan, A. 2014. Pelaksanaan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di SD Negeri 001 Tanjung Balai Karimun. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*. Vol. 8, No. 1, Hal 46-51.
- Gomo M J, 2013. Gambaran Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (Phbs) Sekolah Pada Siswa Kelas Akselerasi Di SMPN 8 Manado. *Fak Kedokteran UNRAT : Manado. Jurnal e-Biomedik (eBM) Vol.1/No.1/Maret 2013*. Hal 503-505.
- Kurnia, A. 2014. Pengaruh Intervensi Promosi Kesehatan Terhadap Pengetahuan, Sikap dan Praktek Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada Siswa Kelas 4 dan 5 SD Siluman IV Kota Tasikmalaya. *Jurnal Kesehatan Bakti Tunas Husada*. Vol. 12 No. 1. Hal. 128-141.
- Labibah, A., Nurhapsari, A., Mujayanto, R. 2015. Pengaruh Permainan Ular Tangga Modifikasi Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Pada Anak (Studi terhadap Siswa SD N 4 Tanggungharjo, Kecamatan Grobogan). *Medali Jurnal*. Vol. 2, No. 1. Hal. 1-4.
- Notoatmodjo. 2005. *Promosi Kesehatan Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nugrahani, R. 2007. Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Pendidikan*. Jilid 36, No. 1. Hal. 35-44.
- Pertiwi, W.K., Annisa. 2019. The Evaluation of Health Promotion Media Availability in Elementary Schools. *Jurnal Promkes*. Vol. 7, No. 1, Hal 101-105.
- Reza, F., Marsito. Saraswati, R. 2012. Efektifitas Penyuluhan Kesehatan Oleh Peer Group dan Tenaga Kesehatan Tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) Cuci Tangan Bersih Pada Siswa SD N 01 dan 02 Bonosari Sempor Kebumen. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Keperawatan*. Vol. 8, No. 1. Hal. 1 – 6.
- Siyam, S. N. L., Nurhapsari, A. Benyamin, B. 2015. Pengaruh Stimulasi Permainan Ular Tangga Tentang Gingivitis Terhadap Pengetahuan Anak Usia 8-11 Tahun, Studi Terhadap Siswa SD Negeri Kuningan 04 Kecamatan Semarang Utara. *Odonto Dental Jurnal*. Vol. 2, No. 1, Hal 25-28.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.

Undang- undang, RI. 2009. Undang–Undang Nomor 36 Tahun 2009 tentang Kesehatan.
Presiden Republik Indonesia.