

PERBANDINGAN KEEFEKTIFAN MEDIA DIRE GAME (DIARRHEA PREVENTION GAME) DENGAN MEDIA POWERPOINT TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP TENTANG PENCEGAHAN DIARE PADA SISWA SD NEGERI 006 LOA JANAN ILIR TAHUN 2024

Ajeng Rahayu^{1*}, Joko Sapto Pramono², Yona Palin T³

^{1,2,3} Poltekkes Kemenkes Kalimantan Timur

Email: ajengrhy87@gmail.com^{1*}

ABSTRACT

Introduction : During the growth and development period, elementary school age children often experience health problems such as diarrhea. Diarrhea can occur in all age groups, one of which is elementary school age children. The increase in diarrhea cases in the Harapan Baru area during the period 2021 to 2023. In 2021, there were 117 cases recorded and this increased to 152 cases in 2022, and reached the highest number in 2023, namely 223 cases. This research aims to analyze the comparison of the effectiveness of dire game media (diarrhea prevention game) with Powerpoint media on knowledge and attitudes about preventing diarrhea in students at SD Negeri 006 Loa Janan Ilir. **Method :** This type of research is pre-experimental using a two group pretest posttest design. The panel research sample consisted of 82 class V students. Data was collected through filling out a questionnaire. Data analysis used the Wilcoxon test and the Mann-Whitney test. **Results :** The results of the study showed that Dire Game Media was proven to be more effective than PowerPoint media in improving knowledge and attitudes, with P-values obtained from Dire Game media of 0.000 for knowledge and 0.000 for attitudes. In contrast, PowerPoint media showed a higher P-value, namely 0.140 for knowledge and 0.250 for attitudes. These findings indicate that Dire Game media has a more significant impact on diarrhea prevention efforts at SD Negeri 006 Loa Janan Ilir. **Conclusion :** The conclusion of this research is that Dire Game media is more effective for elementary school children compared to Powepoint media.

Keywords: Primary School Children, Dire Game, Diarrhea

ABSTRAK

Pendahuluan : Pada masa pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah dasar sering sekali mengalami masalah kesehatan seperti penyakit diare. Penyakit diare dapat terjadi di semua kalangan usia, salah satunya pada anak usia sekolah dasar. Peningkatan kasus diare di wilayah Harapan Baru selama periode tahun 2021 hingga 2023. Pada tahun 2021, tercatat sebanyak 117 kasus dan meningkat menjadi 152 kasus pada tahun 2022,

dan mencapai jumlah tertinggi pada tahun 2023 yaitu sebanyak 223 kasus. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbandingan keefektifan media *dire game (diarrhea prevention game)* dengan media *Powerpoint* terhadap pengetahuan dan sikap tentang pencegahan diare pada siswa SD Negeri 006 Loa Janan Ilir. **Metode:** Jenis penelitian ini adalah pre eksperimen dengan menggunakan desain *two group pretest posttest design*. Sampel penelitian ini berjumlah 82 siswa kelas V. Pengumpulan data melalui pengisian kuesioner. Analisis data menggunakan uji *Wilcoxon* dan uji *mann-whitney*. **Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Dire Game terbukti lebih efektif dibandingkan media PowerPoint dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap, dengan nilai P-value yang diperoleh dari media Dire Game sebesar 0,000 untuk pengetahuan dan 0,000 untuk sikap. Sebaliknya, media PowerPoint menunjukkan nilai P-value yang lebih tinggi, yaitu 0,140 untuk pengetahuan dan 0,250 untuk sikap. Temuan ini menunjukkan bahwa media Dire Game memberikan dampak yang lebih signifikan dalam upaya pencegahan diare di SD Negeri 006 Loa Janan Ilir. **Kesimpulan:** Kesimpulan dari penelitian ini adalah Media Dire Game lebih efektif digunakan untuk anak sekolah dasar dibandingkan dengan media *Poweppoint*.

Kata Kunci : Anak Sekolah Dasar, *Dire Game*, Diare

PENDAHULUAN

Diare merupakan salah satu penyakit yang umum terjadi dan dapat menyerang berbagai kelompok usia, tidak terkecuali anak-anak usia sekolah dasar. Anak-anak pada kelompok usia ini dianggap lebih rentan terhadap infeksi diare karena sistem kekebalan tubuh mereka yang masih dalam tahap perkembangan sehingga belum sepenuhnya matang untuk melawan berbagai infeksi patogen. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mengidentifikasi diare sebagai salah satu penyebab utama kematian pada bayi dan anak balita di seluruh dunia. Setiap tahunnya, diare menyebabkan sekitar 760.000 kematian di antara bayi dan balita, dan terdapat sekitar 1,7 miliar kasus diare yang dilaporkan secara global. Sebagian besar kasus ini disebabkan oleh konsumsi makanan dan minuman yang terkontaminasi, yang menjadi sumber utama penyebaran infeksi (Wulandari et al., 2023).

Salah satu penyakit yang sering muncul akibat kurangnya penerapan PHBS adalah diare, yang merupakan masalah kesehatan global, termasuk di Indonesia. WHO mencatat bahwa diare merupakan infeksi pencernaan yang sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan, dan terjadi di berbagai belahan dunia. Setiap tahun, sekitar 1,7 miliar kasus diare menyebabkan 760.000 kematian anak di

bawah lima tahun, dengan anak-anak di negara berkembang mengalami diare rata-rata tiga kali per tahun (Apriani et al., 2022).

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) dan UNICEF melaporkan bahwa setiap tahun ada sekitar 2 miliar kasus diare di seluruh dunia. Dari jumlah tersebut, 1,9 juta di antaranya menyebabkan kematian pada anak balita. Diare masih menjadi penyebab utama kematian neonatus di Indonesia dengan tingkat kematian 7%. Pada bayi berusia 28 hari, diare juga menyumbang 6% dari total angka kematian, berdasarkan data dari Sample Registration System 2018. (Kementerian Kesehatan RI, 2022)

Berdasarkan data Riskesdas 2018, prevalensi diare di Kalimantan Timur tercatat mencapai 8,9%, yang telah didiagnosis oleh tenaga kesehatan. Di sisi lain, di Kota Samarinda, angka prevalensi diare lebih rendah, yaitu 6,47%. Meskipun angka ini tampak lebih baik, kenyataannya menunjukkan bahwa diare masih menjadi salah satu masalah kesehatan yang signifikan di wilayah Samarinda, yang menjadi perhatian utama dalam upaya meningkatkan kesehatan masyarakat. Menurut Bemj (2022), keberadaan penyakit diare ini dapat mempengaruhi kualitas hidup warga dan menciptakan beban pada sistem kesehatan setempat, sehingga diperlukan intervensi yang lebih efektif untuk mengatasi masalah ini.

Data Dinas Kesehatan Samarinda menunjukkan bahwa diare merupakan salah satu dari sepuluh penyakit utama, terutama di Kelurahan Harapan Baru dengan angka kejadian yang tinggi. Pada tahun 2022, Kelurahan Harapan Baru mencatatkan jumlah kasus diare yang signifikan, yaitu sebanyak 1.016 kasus, menempatkannya pada posisi kelima tertinggi di antara kelurahan lainnya. Informasi ini menegaskan pentingnya upaya pencegahan dan penanganan yang lebih baik, terutama di daerah yang paling terdampak, untuk mengurangi prevalensi diare dan meningkatkan kesehatan masyarakat secara keseluruhan (Dinkes Samarinda, 2022).

Masa sekolah dianggap sebagai fase emas dalam menanamkan pengetahuan dan menggali potensi kesehatan pada individu, yang pada gilirannya menjadi agen perubahan yang mendorong menuju Indonesia yang sehat. Dalam konteks ini, sekolah dianggap bukan hanya sebagai lembaga pendidikan formal, tetapi juga sebagai lingkungan yang memberikan peluang untuk memperoleh dasar pengetahuan yang mendalam. Pengalaman belajar di sekolah membekali anak dengan keterampilan dan pemahaman yang mendasar, memungkinkan mereka beradaptasi dan mengembangkan perilaku yang sehat ketika memasuki tahap kehidupan yang lebih dewasa (Oktaviani et al., 2022)

Kelompok umur yang paling rentan terkena kejadian diare adalah anak-anak sekolah dasar. Meskipun demikian, mereka dapat menjadi sasaran yang efektif dalam penyuluhan kesehatan terkait pencegahan diare. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa anak-anak usia sekolah dasar merupakan komunitas terbesar di antara kelompok umur lainnya dan sangat responsif terhadap perubahan atau pembaharuan. Kondisi ini dapat dimaklumi karena mereka sedang berada pada fase pertumbuhan dan perkembangan. Oleh karena itu, membimbing, mengarahkan, dan menanamkan kebiasaan-kebiasaan positif, termasuk perilaku hidup sehat, pada kelompok anak sekolah dasar dapat dilakukan dengan relatif mudah. Tindakan ini dianggap sebagai investasi dalam pembangunan masa depan bangsa.

Diare pada anak sekolah dapat dicegah dengan memahami berbagai faktor risiko yang berkontribusi terhadap terjadinya kondisi ini. Untuk mencapai pencegahan yang efektif, diperlukan penerapan prinsip-prinsip epidemiologi dalam merancang intervensi yang sesuai. Langkah-langkah pencegahan yang dapat diambil antara lain adalah melakukan Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) dengan cara yang benar, memperbaiki kondisi sanitasi di lingkungan sekitar, mengonsumsi makanan yang bersih dan aman, serta membiasakan diri untuk mencuci tangan menggunakan sabun setelah beraktivitas.

Pengetahuan dan sikap siswa memiliki peranan yang sangat penting dalam mendorong perilaku pencegahan diare. Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap positif mereka melalui berbagai media, salah satunya adalah *Dire Game*. Media pembelajaran ini dianggap efektif jika dapat memengaruhi perilaku siswa, menghasilkan perubahan yang nyata, dan memberikan hasil yang signifikan dalam upaya pencegahan diare.

Dire Game memiliki potensi besar dalam meningkatkan kecerdasan otak anak dengan mengintegrasikan teori dan praktik melalui media pembelajaran yang berbasis permainan. Melalui pendekatan ini, permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak serta meningkatkan keterampilan motorik mereka. *Dire Game* memungkinkan anak untuk berpikir dan bertindak secara bersamaan, yang sangat penting dalam proses pembelajaran yang interaktif. Sebagai sebuah modifikasi dari *board game* yang menggabungkan elemen-elemen dari Monopoli dan kartu bergambar, *Dire Game* berhasil menyampaikan informasi secara persuasif. Selain itu, permainan ini menciptakan peluang bagi interaksi sosial antar pemain, karena dirancang untuk dimainkan oleh dua orang atau lebih,

sehingga menambah dimensi kolaboratif dalam proses belajar (Setyanugrah & Setyadi, 2017)

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SD Negeri 006 Loa Janan Ilir dengan cara wawancara kepada kepala sekolah dan pengurus Unit Kesehatan Sekolah (UKS) belum pernah dilakukan penelitian sebelumnya mengenai edukasi penyakit diare dengan menggunakan media *Board game* berupa *Dire Game (Diarrhea Prevention Game)*. Selanjutnya dilakukan pengisian kuesioner pengetahuan dan sikap tentang diare dan didapatkan hasil 80% siswa memiliki pengetahuan dan sikap yang kurang tentang diare. Presentase ini merupakan presentase yang tinggi dalam kurangnya pengetahuan dan sikap tentang diare.

Edukasi dini tentang diare di SD dapat menurunkan angka kesakitan dan kematian, terutama dengan menggunakan media *Board game* yang dimodifikasi. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menguji “Keefektifan Media *Dire Game (Diarrhea Prevention Game)* Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Pencegahan Diare Pada Siswa SD Negeri 006 Loa Janan Ilir Tahun 2024”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Quasi-Experimental*, yaitu *two-group pre test-post test control group design*, untuk mengukur efektivitas intervensi pada kelompok yang diberi perlakuan. Desain ini memungkinkan perbandingan antara kelompok intervensi dan kontrol. Penelitian ini dilakukan tanggal 18 Maret sampai Maret 2024 di SD Negeri 006 Loa Janan Ilir yang berada di jalan Jl. Cipto Mangun Kusumo Kel. Harapan Baru, Kec. Loa Janan Ilir Kota Samarinda Prov. Kalimantan Timur 75131. Dalam penelitian ini, populasi terdiri dari 103 siswa kelas 5 di SD Negeri 006 Loa Janan Ilir, Kecamatan Samarinda Seberang. Jadi, dengan tingkat kesalahan 5% dan jumlah populasi sebanyak 103 orang, ukuran sampel yang diinginkan sekitar 81,9. Oleh karena itu karena ukuran sampel harus berupa bilangan bulat, kita dapat membulatkannya ke atas menjadi 82 untuk mendapatkan jumlah sampel yang praktis. Alat dan Bahan penelitian berupa media *Dire Game* untuk memberikan pendidikan kesehatan tentang aspek-aspek diare pada anak sekolah dasar kelas V di SD Negeri 006 Loa Janan Ilir. Dalam konteks penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa kuesioner terstruktur yang telah melalui proses validasi dan memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi, sehingga dapat diandalkan untuk menghasilkan data yang akurat. Analisis data yang digunakan yaitu analisa univariat, dan analisa bivariat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data Univariat

1. Gambaran Karakteristik Responden Penelitian

Karakteristik responden yang diteliti dalam penelitian ini meliputi jenis kelamin, usia, dan paparan Informasi tentang pencegahan diare. Karakteristik data umum responden meliputi jenis kelamin, usia, dan paparan informasi tentang pencegahan diare pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol dapat disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 Tabel Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Pada Kelompok Intervensi dan Kelompok Kontrol

Karakteristik	Kelompok Intervensi		Kelompok Kontrol	
	(n)	(%)	(n)	(%)
Jenis Kelamin				
Laki-laki	19	46,3	15	36,6
Perempuan	22	53,7	26	63,4
Usia				
12 tahun	5	12,2	10	24,4
11 tahun	36	87,8	31	75,6
Paparan Informasi				
Ya	17	41,5	19	46,3
Tidak	24	58,5	22	53,7
Jumlah	41	100	41	100

Sumber : Data Primer, 2024

Sebagian besar responden adalah perempuan, dengan 53,7% di kelompok intervensi dan 63,4% di kelompok kontrol. Sementara itu, pada karakteristik usia hampir seluruh dari responden berusia 11 tahun yaitu pada kelompok intervensi (87,8%) sedangkan pada kelompok kontrol (75,6%). Dan menyatakan bahwa sebagian besar dari responden juga belum terpapar mengenai pencegahan diare yaitu pada kelompok intervensi (58,5%) dan kelompok kontrol (53,7%) Ketiga karakteristik variabel ini memiliki peran penting sebagai penentu pengetahuan dan sikap responden terkait pencegahan diare.

2. Identifikasi Pengetahuan Responden Pada Saat *Pretest* dan *Posttest*

a) Kelompok Intervensi

Distribusi frekuensi tingkat pengetahuan tentang diare pada kelompok intervensi pada saat *Pretest* dan *posttest* dengan diberikan perlakuan intervensi dengan media *Dire Game* oleh peneliti disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2 Distribusi Pengetahuan Responden Saat *Pretest* dan *Posttest* Pada Kelompok Intervensi

	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	n	%	n	%
Baik	12	29,3	38	92,7
Cukup	16	39,0	3	7,3
Kurang	13	31,7	0	0
Jumlah	41	100	41	100

Sumber : Data Primer, 2024

Berdasarkan data dari tabel 2, dapat diketahui bahwa sebagian kecil tingkat pengetahuan pada saat *Pretest* yang kurang tentang pencegahan diare yaitu 31,7%. Hampir semua responden, yaitu 38 siswa (92,7%), menunjukkan peningkatan pengetahuan baik setelah intervensi dengan media *Dire Game*, meningkat sebesar 26 siswa (63,4%). Data ini menandakan bahwa intervensi penelitian memiliki dampak yang nyata dalam meningkatkan pengetahuan responden, yang akan di uji validitasnya melalui analisis bivariat dalam statistika.

b) Kelompok Kontrol

Distribusi frekuensi tingkat pengetahuan tentang diare pada kelompok kontrol pada saat *Pretest* dan *posttest* dengan diberikan perlakuan menggunakan media *Powerpoint* oleh peneliti disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3 Distribusi Pengetahuan Responden Saat *Pretest* dan *Posttest* Pada Kelompok Kontrol

	<i>Pre test</i>		<i>Post test</i>	
	n	%	n	%
Baik	11	26,8	15	36,6
Cukup	22	53,7	14	34,1
Kurang	8	19,5	12	29,3
Jumlah	41	100	41	100

Sumber : Data Primer, 2024

Sebagian besar responden, yaitu 22 siswa (53,7%), memiliki pengetahuan cukup tentang pencegahan diare pada *Pretest* menurut tabel 3. Sementara itu, hampir dari setengah responden saat *posttest* mengalami peningkatan pengetahuan sebanyak 15 siswa (36,6%). Setelah intervensi menggunakan media *Powerpoint*, jumlah responden dalam kategori baik meningkat sebesar 4 siswa (9,7%).

3. Identifikasi Sikap Responden Pada Saat *Pretest* dan *Posttest*

a) Kelompok Intervensi

Distribusi frekuensi sikap responden tentang diare pada kelompok Intervensi pada saat *Pretest* dan *posttest* dengan diberikan perlakuan intervensi menggunakan media *Dire Game* oleh peneliti disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4 Distribusi Sikap Responden Saat *Pretest* dan *Posttest* Pada Kelompok Intervensi

	<i>Pre test</i>		<i>Post test</i>	
	n	%	n	%
Positif	12	29,3	41	100
Negatif	29	70,7	0	0
Jumlah	41	100	41	100

Sumber : Data Primer, 2024

Berdasarkan data dari tabel 4, dapat diketahui bahwa dalam kelompok intervensi, sebagian besar responden termasuk dalam kategori negatif pada saat *Pretest* yaitu sebanyak 29 siswa (70,7%). Selain itu diketahui bahwa responden dalam kategori positif pada saat *posttest* yaitu sebanyak 41 siswa (100%). Dapat disimpulkan bahwa jumlah responden dengan sikap positif meningkat sebanyak 29 siswa (70,7%). Data ini menandakan bahwa intervensi menggunakan media *Dire Game* memiliki dampak yang nyata dalam meningkatkan sikap responden, yang akan diuji validitasnya melalui analisis bivariat dalam statistika.

b) Kelompok Kontrol

Distribusi frekuensi sikap responden tentang diare pada kelompok kontrol pada saat *Pretest* dan *posttest* dengan diberikan perlakuan menggunakan media *Powerpoint* oleh peneliti disajikan pada tabel berikut:

Tabel 5 Distribusi Sikap Responden Saat *Pretest* dan *Posttest* Pada Kelompok Kontrol

	<i>Pretest</i>		<i>Post</i>	
	n	%	n	%
Positif	17	41,5	22	53,7
Negatif	24	58,5	19	46,3
Jumlah	41	100	41	100

Sumber : Data Primer, 2024

Pada kelompok kontrol, 58,5% responden *Pretest* tergolong negatif, dengan jumlah 24 siswa. Selain itu diketahui bahwa responden dalam kategori sikap positif pada saat *posttest* yaitu sebanyak 22 siswa (53,7%). Setelah intervensi media *Powerpoint*, jumlah responden kategori positif meningkat sebesar 5 siswa (12,1%).

Analisis Data Bivariat

a. Analisis Keefektifan Media *Dire Game* Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Pencegahan Diare Pada Kelompok Intervensi

1) Analisis Pengetahuan

Analisis keefektifan media *Dire Game* terhadap pengetahuan tentang pencegahan diare pada siswa kelas 5 di SD Negeri 006 Loa Janan Ilir dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6 Keefektifan media *Dire Game* terhadap pengetahuan tentang pencegahan diare pada kelompok Intervensi

	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>		ρ-value	Keterangan
	N	%	n	%		
Baik	12	29,3	38	92,7	0,000	Ada Keefektifan
Cukup	16	39,0	3	7,3		
Kurang	13	31,7	0	0		

Sumber: Data Primer, 2024

Hasil analisis menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan nilai ρ -value sebesar 0,000, yang mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari intervensi media *Dire Game* terhadap peningkatan pengetahuan responden. Dengan kata lain,

data ini menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan melalui media tersebut sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pengetahuan yang dimiliki oleh para responden.

2) Analisis Sikap

Analisis keefektifan media *board game* terhadap sikap tentang pencegahan diare pada siswa kelas 5 di SD Negeri 006 Loa Janan Ilir dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7 Keefektifan media *Dire Game* terhadap sikap tentang pencegahan diare pada kelompok Intervensi

	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>		ρ -value	Keterangan
	N	%	n	%		
Positif	12	29,3	41	100		Ada
Negatif	29	70,7	0	0	0,000	Keefektifan

Sumber: Data Primer, 2024

Hasil dari analisis yang dilakukan menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan nilai ρ -value sebesar 0,000. Temuan ini mengindikasikan bahwa intervensi media *Dire Game* memiliki efek yang signifikan terhadap perubahan sikap responden, menandakan keberhasilan metode tersebut dalam memengaruhi sikap mereka.

b. Analisis Keefektifan Media *Powerpoint* Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Pencegahan Diare Pada Kelompok Kontrol

1) Analisis Pengetahuan

Analisis keefektifan media *powerpoint* terhadap pengetahuan tentang pencegahan diare pada siswa kelas 5 di SD Negeri 006 Loa Janan Ilir dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8 Keefektifan media *Powerpoint* terhadap pengetahuan tentang pencegahan diare pada kelompok kontrol

	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>		ρ -value	Keterangan
	N	%	n	%		
Baik	11	26,8	15	36,6		Tidak Ada Keefektifan
Cukup	22	53,7	14	34,1	0,140	
Kurang	8	19,5	12	29,3		

Sumber: Data Primer, 2024

Uji Wilcoxon menunjukkan ρ -value 0,140 ($\rho < 0,05$), mengindikasikan bahwa intervensi media *Powerpoint* tidak efektif dalam meningkatkan pengetahuan responden.

2) Analisis Sikap

Analisis keefektifan media *Powerpoint* terhadap sikap tentang pencegahan diare pada siswa kelas 5 di SD Negeri 006 Loa Janan Ilir dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9 Keefektifan media *Dire Game* terhadap sikap tentang pencegahan diare pada kelompok kontrol

	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>		ρ -value	Keterangan n
	N	%	n	%		
Positif	17	41,5	22	53,7	0,250	Tidak Ada
Negatif	24	58,5	19	46,3		Keefektifan

Sumber: Data Primer, 2024

Uji Wilcoxon menunjukkan ρ -value 0,250 ($\rho < 0,05$), yang mengindikasikan bahwa intervensi media *Powerpoint* tidak efektif terhadap sikap responden.

c. Analisis Perbedaan Pengetahuan dan Sikap Tentang Pencegahan Diare antara Penelitian Pada Kelompok Intervensi dan Kontrol Pada *Pretest* dan *Posttest*

1) Analisis Pengetahuan

Analisis perbedaan pengetahuan tentang pencegahan diare antar responden penelitian pada kelompok intervensi dan kontrol sebelum diberikan intervensi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10 Perbedaan Pengetahuan Pencegahan Diare Pada Kelompok Intervensi dan Kontrol Sebelum Diberikan Intervensi

	Intervensi		Kontrol		ρ -value	Keterangan
	n	%	n	%		
Baik	12	29,3	11	26,8	0,890	Tidak Ada Perbedaan
Cukup	16	39,0	22	53,7		
Kurang	13	31,7	8	19,5		

Sumber: Data Primer, 2024

Hasil analisis Mann-Whitney test sebelum intervensi menunjukkan ρ -value 0,890 ($\rho < 0,05$), yang berarti tidak ada perbedaan pengetahuan tentang pencegahan diare antara kelompok intervensi dan kontrol.

Analisis perbedaan pengetahuan tentang pencegahan diare antara responden penelitian pada kelompok intervensi dan kontrol setelah diberikan intervensi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11 Perbedaan Pengetahuan Tentang Pencegahan Diare Pada Kelompok Intervensi dan Kontrol Setelah Diberikan Intervensi

	Intervensi		Kontrol		ρ -value	Keterangan
	n	%	n	%		
Baik	38	92,7	15	36,6	0,000	Ada Perbedaan
Cukup	3	7,3	14	34,1		
Kurang	0	0	12	29,3		

Sumber: Data Primer, 2024

Hasil uji Mann-Whitney menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam pengetahuan pencegahan diare antara kelompok intervensi dan kontrol setelah intervensi, dengan ρ -value 0,000 ($\rho < 0,05$).

2) Analisis Sikap

Analisis perbedaan sikap tentang pencegahan diare antara responden kelompok intervensi dan kontrol sebelum diberikan intervensi dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 12 Perbedaan Sikap Tentang Pencegahan Diare Pada Kelompok Intervensi dan Kontrol Sebelum Diberikan Intervensi

	Intervensi		Kontrol		ρ -value	Keterangan
	n	%	n	%		
Positif	12	29,3	17	41,5	0,251	Tidak Ada Perbedaan
Negatif	29	70,7	24	58,5		

Sumber: Data Primer, 2024

Hasil uji Mann-Whitney sebelum intervensi menunjukkan ρ -value 0,251, yang berarti tidak ada perbedaan sikap pencegahan diare antara kelompok intervensi dan kontrol.

Perbedaan sikap pencegahan diare antara kelompok intervensi dan kontrol setelah intervensi dapat dianalisis sebagai berikut:

Tabel 13 Perbedaan Sikap Tentang Pencegahan Diare Pada Kelompok Intervensi dan Kontrol Setelah Diberikan

	Intervensi				ρ -value	Keterangan
	Intervensi		Kontrol			
	n	%	n	%		
Positif	41	100	22	53,7	0,000	Ada Perbedaan
Negatif	0	0	19	46,3		

Sumber: Data Primer, 2024

Hasil uji Mann-Whitney menunjukkan ρ -value 0,000, yang mengindikasikan perbedaan sikap pencegahan diare antara kelompok intervensi dan kontrol setelah intervensi.

Pembahasan

1. Mengidentifikasi distribusi frekuensi karakteristik responden meliputi jenis kelamin, usia, dan paparan informasi tentang pencegahan diare.

a. Jenis Kelamin

Penelitian ini mengungkapkan temuan yang menarik mengenai kerentanan anak-anak terhadap diare, yang menunjukkan bahwa anak perempuan memiliki risiko lebih tinggi dibandingkan anak laki-laki. Hal ini terlihat dari jumlah kasus diare yang dilaporkan, yang lebih banyak terdapat pada kelompok responden perempuan. Salah satu faktor yang mungkin berkontribusi terhadap perbedaan ini adalah perilaku kebersihan yang berbeda antara anak laki-laki dan perempuan, serta kemungkinan paparan terhadap kontaminasi dalam aktivitas sehari-hari. Misalnya, anak perempuan mungkin lebih sering terlibat dalam kegiatan yang meningkatkan risiko terpapar bakteri atau virus, seperti pengelolaan air dan sanitasi, yang dapat menjelaskan tingginya insiden diare dalam kelompok ini.

Dari hasil penelitian lapangan, ditemukan bahwa anak perempuan lebih banyak terlibat dalam aktivitas sehari-hari yang

dapat meningkatkan risiko terpapar kuman. Misalnya, anak perempuan mungkin lebih sering membantu di dapur atau melakukan kegiatan yang melibatkan kontak dengan air, yang dapat menjadi salah satu alasan mengapa mereka lebih sering terkena diare. Namun, hasil ini tidak bisa dijadikan kesimpulan tunggal, karena bisa juga dipengaruhi oleh faktor pola makan, imunitas, dan lingkungan rumah.

b. Usia

Berdasarkan hasil di lapangan, media yang digunakan dalam penelitian ini tampaknya lebih efektif untuk anak usia 11 tahun daripada 12 tahun. Anak-anak usia 11 tahun menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi baik dalam penggunaan *Dire Game* maupun dalam memproses informasi yang disampaikan melalui PPT. Sementara itu, pendekatan yang berbeda mungkin diperlukan untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan anak usia 12 tahun. Penelitian ini sejalan dengan Hutami (2019) Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak berusia 6-12 tahun dapat menyerap pengetahuan baru untuk mengembangkan pola pikirnya.

c. Paparan Informasi

Dalam konteks populasi yang belum terpapar, mayoritas anak-anak yang menjadi subjek penelitian menunjukkan bahwa mereka tidak memiliki pemahaman yang memadai mengenai diare. Hal ini terbukti pada awal penelitian, di mana lebih dari 60% siswa tidak dapat menjawab pertanyaan dasar mengenai penyebab dan langkah-langkah pencegahan diare. Beberapa di antara mereka hanya pernah mendengar istilah diare tanpa memahami bagaimana cara mencegahnya atau mengetahui penyebab utama penyakit tersebut.

Sekitar 30% siswa dalam populasi yang diteliti telah menerima informasi mengenai pentingnya kebersihan dari berbagai sumber, seperti orang tua, media massa, atau guru di kelas. Namun, meskipun mereka umumnya menyadari esensi kebersihan, tingkat pemahaman yang mereka miliki berbeda-beda. Banyak di antara mereka yang belum menerapkan tindakan pencegahan spesifik, seperti mencuci tangan setelah menggunakan toilet atau memastikan bahwa air yang mereka konsumsi telah dimasak

dengan benar. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pengetahuan dan praktik yang seharusnya diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Hasil Analisis Keefektifan Media *Dire Game* Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Pencegahan Diare Pada Responden Penelitian Kelompok Intervensi antara *Pretest* dan *Posttest*



Gambar 1 Petunjuk Permainan



Gambar 2 Media *Dire Game*

<p>Pengobatan Diare</p>  <p>Segera minum larutan oralit (air garam) atau air putih</p>	<p>Pengertian Diare</p>  <p>buang air besar cair dan lebih dari 3 kali dalam sehari</p>	<p>Pencegahan Diare</p>  <p>Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS)</p>	<p>Pencegahan Diare</p>  <p>Konsumsi Makanan Bersih</p>
<p>Pengobatan Diare</p>  <p>mengonsumsi makanan lembek</p>	<p>Pencegahan Diare</p>  <p>pastikan Kebersihan Makanan & Minuman Terjaga</p>	<p>Pencegahan Diare</p>  <p>Hindari Makanan Pedas</p>	<p>Pencegahan Diare</p>  <p>Menjaga Kebersihan Lingkungan dan Rumah</p>
<p>Dampak Diare</p>  <p>Kehilangan cairan (dehidrasi)</p>	<p>Tanda Diare</p>  <p>Nafsu Makan Menurun</p>	<p>Tanda Diare</p>  <p>Gelisah</p>	<p>Tanda Diare</p>  <p>Suhu Tubuh Meningkat (demam)</p>
<p>Dampak Diare</p>  <p>Gangguan Gizi</p>	<p>Tanda Diare</p>  <p>Kotoran Berbentuk cair dan mungkin mengandung lendir dan darah</p>	<p>Gejala Diare</p>  <p>Muntah</p>	<p>Gejala Diare</p>  <p>Dehidrasi</p>
<p>Masuk Penjara</p>  <p>Berhenti bermain, sampai tomanmu bermain 1 kali putaran</p>	<p>Pertanyaan</p>  <p>sebutkan tanda diare yang kamu ketahui ?</p>	<p>Pertanyaan</p>  <p>sebutkan pencegahan diare yang kamu ketahui ?</p>	<p>Dampak Diare</p>  <p>Alergi terhadap Makanan</p>
<p>Pertanyaan</p>  <p>sebutkan pengertian diare yang kamu ketahui ?</p>	<p>Pertanyaan</p>  <p>sebutkan gejala diare yang kamu ketahui ?</p>	<p>Pertanyaan</p>  <p>sebutkan dampak diare yang kamu ketahui ?</p>	<p>Pertanyaan</p>  <p>sebutkan pengobatan diare yang kamu ketahui ?</p>



Gambar 3 Media Kartu *Dire Game*



Gambar 4 Pion *Dire Game*



Gambar 5 Gambar Dadu

a. Pengetahuan

Pendidikan kesehatan yang disampaikan melalui media permainan terbukti secara signifikan dapat meningkatkan pengetahuan siswa mengenai upaya pencegahan diare di SDN 006 Loa Janan Iilir. Penelitian ini didukung oleh analisis statistik menggunakan Uji Wilcoxon, yang menunjukkan nilai Asymp.Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Angka ini menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok yang menerima intervensi pendidikan kesehatan melalui permainan dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan intervensi tersebut. Dengan kata lain, pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan ini mampu meningkatkan pemahaman siswa, sehingga mereka lebih siap dan mampu menerapkan langkah-langkah pencegahan diare dalam kehidupan sehari-hari

Peneliti berasumsi bahwa pendidikan kesehatan menggunakan media *Dire Game* efektif dalam meningkatkan

pengetahuan siswa di kelompok intervensi yang menerima informasi spesifik. Saat bermain *Dire Game*, siswa fokus bermain dengan berbagai edukasi dan tantangan sehingga siswa ingin menyelesaikannya hingga finish. Saat siswa bermain *Dire Game*, siswa akan terpapar informasi mengenai aspek-aspek tentang diare serta di dalam game terdapat pertanyaan untuk mengulang Kembali informasi yang disampaikan didalam kartu media *Dire Game* sehingga otomatis siswa akan menghafal aspek-aspek tentang diare.

b. Sikap

Hasil analisis statistik mengungkapkan bahwa penerapan media permainan dalam konteks pendidikan kesehatan memiliki dampak yang signifikan terhadap perubahan sikap siswa terkait upaya pencegahan diare di SDN 006 Loa Janan Ilir. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Setyanugrah & Setyadi (2017), yang menunjukkan bahwa penggunaan *board game* dapat meningkatkan sikap positif siswa. Selain itu, terdapat perbedaan yang signifikan dalam keterampilan siswa, yang dapat diamati dengan jelas sebelum dan setelah mereka terlibat dalam permainan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang inovatif, seperti media permainan, dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mengatasi isu kesehatan.

Menurut asumsi peneliti pada saat bermain *Dire Game*, media ini memiliki potensi untuk mempengaruhi sikap siswa melalui pesan-pesan yang disampaikan dalam permainan atau aktivitas yang terkait. karena sifat interaktif dan menariknya, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Ini bisa menyebabkan peningkatan retensi materi dan perubahan sikap. Media *Dire Game* dapat meningkatkan daya ingat pada anak karena di dalam *Dire Game* terdapat aspek-aspek tentang diare. Pengetahuan yang baik tentang aspek-aspek diare menjadi modal utama untuk dapat menerapkan pencegahan diare sehingga siswa dapat merubah sikap siswa dalam menjaga pencegahan diare.

3. Hasil Analisis Keefektifan Media *Powerpoint* Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Pencegahan Diare Terhadap Responden Penelitian Pada Kelompok Kontrol antara *Pretest* dan *Posttest*



Gambar 6 Media *Powerpoint*

a. Pengetahuan

Hasil dari analisis yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media *Powerpoint* dalam konteks Pendidikan Kesehatan di SDN 006 Loa Janan Ilir tidak memberikan peningkatan yang signifikan terhadap pengetahuan siswa mengenai pencegahan diare. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Mudasih & Subroto (2019), yang juga mencatat bahwa pemanfaatan *Powerpoint* dalam pembelajaran ternyata menghasilkan tingkat pemahaman yang lebih rendah daripada yang diharapkan. Hal ini menandakan bahwa meskipun *Powerpoint* merupakan alat yang umum digunakan, efektivitasnya dalam meningkatkan pengetahuan siswa di bidang kesehatan perlu dipertanyakan.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti berasumsi bahwa ketidakefektifan penggunaan *Powerpoint* dalam kelompok kontrol mungkin disebabkan oleh minimnya paparan informasi yang

spesifik. Metode ceramah yang diterapkan dalam pembelajaran cenderung membuat siswa merasa kurang tertarik dan berkurangnya motivasi untuk belajar. Akibatnya, hal ini berdampak negatif pada efektivitas *Powerpoint* dalam meningkatkan pengetahuan mereka. Dalam konteks ini, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif dan interaktif agar siswa dapat lebih terlibat dan memperoleh pengetahuan yang relevan secara maksimal.

b. Sikap

Hasil dari analisis statistik menunjukkan bahwa penggunaan media *Powerpoint* dalam konteks Pendidikan Kesehatan tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap sikap siswa di SDN 006 Loa Janan Ilir terkait pengetahuan tentang pencegahan diare. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mudasih & Subroto (2019), di mana kelompok yang menggunakan media *Powerpoint* tidak menunjukkan peningkatan sikap yang berarti setelah proses pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun *Powerpoint* adalah alat yang populer dalam menyampaikan informasi, ia tidak selalu efektif dalam mengubah sikap siswa mengenai masalah kesehatan yang krusial seperti diare.

Peneliti berpendapat bahwa kegagalan Pendidikan Kesehatan yang menggunakan media *Powerpoint* mungkin disebabkan oleh tidak adanya akses terhadap media alternatif seperti *Dire Game* dalam kelompok kontrol. Minimnya pengetahuan yang dimiliki siswa mengenai diare bisa jadi menjadi penghalang bagi mereka untuk mengembangkan sikap pencegahan yang lebih baik. Dengan demikian, penggunaan media interaktif seperti *Dire Game* sangat penting dalam Pendidikan Kesehatan, karena dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pencegahan diare, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

KESIMPULAN

1) Mayoritas jenis kelamin perempuan yaitu Kelompok intervensi terdiri dari 22 siswa dan kelompok kontrol terdiri dari 26 siswa, Sebagian besar responden berusia 11 tahun, yakni 36 siswa di kelompok intervensi dan 31 siswa di kelompok kontrol. Mayoritas responden belum pernah menerima informasi

tentang pencegahan diare, dengan 24 siswa di kelompok intervensi dan 22 siswa di kelompok kontrol. 2) Pemberian intervensi menggunakan media *Dire Game* terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap positif responden. Setelah intervensi, jumlah responden dengan pengetahuan baik meningkat sebesar 63,4% dan jumlah responden dengan sikap positif meningkat sebesar 70,7%. Ini menunjukkan bahwa pendidikan kesehatan melalui media *Dire Game* berhasil meningkatkan pemahaman dan sikap siswa tentang topik yang diajarkan. 3) Pendidikan kesehatan menggunakan media *Powerpoint* tidak efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap responden. Setelah intervensi, jumlah responden dengan pengetahuan baik hanya meningkat sebesar 9,7%, dan jumlah responden dengan sikap positif hanya meningkat sebesar 12,1%. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Powerpoint* tidak memberikan pengaruh signifikan pada pengetahuan dan sikap siswa dalam kelompok kontrol. 4) Sebelum dilakukannya intervensi, tingkat pengetahuan mengenai pencegahan diare menunjukkan hasil yang tidak berbeda secara signifikan antara kedua kelompok yang diteliti. Namun, setelah intervensi, analisis lebih lanjut menggunakan uji Mann-Whitney mengungkapkan adanya perbedaan yang signifikan dengan ρ -value 0,000, yang menunjukkan bahwa $\rho < 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Dire Game* terbukti lebih efektif dibandingkan dengan *Powerpoint* dalam meningkatkan pengetahuan siswa mengenai pencegahan diare secara substansial. 5) Sebelum intervensi dilakukan, sikap siswa terhadap pencegahan diare dalam kedua kelompok menunjukkan kesamaan yang cukup erat. Namun, setelah intervensi diterapkan, terdapat perbedaan signifikan dalam sikap pencegahan diare siswa, yang ditunjukkan melalui analisis statistik dengan ρ -value 0,000 ($\rho < 0,05$). Temuan ini menunjukkan bahwa media *Dire Game* secara signifikan lebih efektif daripada *Powerpoint* dalam mendorong perubahan sikap positif siswa terhadap upaya pencegahan diare.

SARAN

1. Bagi Pendidikan

Diharapkan dapat menambah wawasan dan bahan kepustakaan mengenai keefektifan media *Dire Game* tentang pencegahan diare, serta menjadikan penelitian ini sebagai bahan ajar dan bahan referensi penelitian selanjutnya.

2. Bagi Puskesmas

Diharapkan dapat memberikan masukan kepada puskesmas yang bersangkutan di Kota Samarinda agar dapat memberikan promosi Kesehatan tentang pencegahan diare terhadap anak sekolah dasar di wilayah Puskesmas Harapan Baru dengan media *Dire Game* sebagai media dalam penyampaian informasi Kesehatan dengan efektif dan efisien.

3. Bagi Siswa

Diharapkan bahwa siswa akan terus belajar tentang pencegahan diare dengan sungguh-sungguh, serta mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari dengan penuh kesadaran dan konsistensi.

4. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat digunakan sebagai informasi data dasar untuk penelitian serupa dan penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada penelitian yang akan datang dan membuat penelitian yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggriani, G., Prasida, T. A. S., & Prestiliano, J. (2023). Perancangan Board Game "FuitVege Missions" dengan Mekanik Pattern Movement sebagai Media Edukasi Pencegahan Malnutrisi Untuk Usia 10-11 Tahun. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(02), 132-144. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v4i02.2386>
- Apriani, D. G. Y., Putri, D. M. F. S., & Widiyarsi, N.S. (2022). Gambaran Tingkat Pengetahuan Ibu Tentang Diare Pada Balita di Kelurahan Baler Bale Agung Kabupaten Jember tahun 2021. 1(3), 15-26
- Azis, N., Dupai, L., & Jumakill. (2018). Pengaruh Metode Monopoli Dan Ceramah Terhadap Pengetahuan, Sikap Dan Tindakan Tentang Kejadian Diare Pada Murid Sd Di Wilayah Kerja Puskesmas Besulutu Kabupaten Konawe Tahun 2017. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kesehatan Masyarakat*, 3(1), 1-11.
- Bemj, B. E. J. (2022). Determinan Kejadian Literatur Review Diare. 5(1)
- Hutami, A. R., Dewi, N. M., Setiawan, N. R., Putri, N. A. P., & Kaswindarti, S. (2019). Penerapan Permainan Molegi (Monopoli Puzzle Kesehatan Gigi) Sebagai Media Edukasi Kesehatan Gigi Dan Mulut Siswa Sd Negeri 1 Bumi. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 1(2), 72. <https://doi.org/10.36722/jpm.v1i2.341>

- Kementerian Kesehatan RI. (2022). Direktorat Pencegahan dan Pengendalian Penyakit Menular Kementerian Kesehatan. *The Acceptance of Islamic Hotel Concept in Malaysia: A Conceptual Paper*, 3(July), 1–119. [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2652619&val=24585&title=KLASIFIKASI PNEUMONIA MENGGUNAKAN METODE SUPPORT VECTOR MACHINE](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2652619&val=24585&title=KLASIFIKASI_PNEUMONIA_MENGGUNAKAN_METODE_SUPPORT_VECTOR_MACHINE)
- Manullang, C. E., & Rosalina, E. (2021). Pengaruh Promosi Kesehatan Dengan Media Leaflet Terhadap Peningkatan Pengetahuan Pencegahan Hipertensi Pada Lansia Di Kampung Sawah Jakarta Utara. *Carolus Journal of Nursing*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/10.37480/cjon.v4i1.67>
- MUDASIH, I., & SUBROTO, W. T. (2019). Comparison of Student Learning Outcomes Through Video Learning Media with Powerpoint. *International Journal of Educational Research Review*, 4(2), 183–189. <https://doi.org/10.24331/ijere.517997>
- Oktaviani, E., Susmini, S., & Ridawati, I. D. (2022). Permainan Edukatif Quarted Flash Card (QFC) Sebagai Media Promosi Kesehatan Penyakit Menular dan Tidak Menular pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (Pkm)*, 5(7), 2216–2225. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v5i7.6298>
- Setyanugrah, F., & Setyadi, D. I. (2017). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun Di Surabaya. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 6(1), 62–68. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v6i1.22949>
- Siti, N., & Lia, K. (2020). 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). *Borneo Student Research*, 1(2), 1204–1209.
- Wulandari, Y., Fradianto, I., & Ali Maulana, M. (2023). *Pencegahan Diare Yang Efektif Pada Anak Indonesia :Literature Review Effective Prevention Of Diarrhea For Children In Indonesia: Literature Review.*