

Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Terhadap Sikap Siswa Dalam Membuang Sampah

Effectiveness of Using the Media Snake and Ladder Game on Students Attitude in Waste Disposal

Ade Rahmawati^{1*}, Sukhriyatun Fitriyah²

^{1,2}Program Studi Kesehatan Masyarakat Universitas Wiralodra

*Korespondensi Penulis : aderahmawati@unwir.ac.id

Abstrak

Penanaman kesadaran untuk menjaga lingkungan kebersihan dapat ditanamkan sejak dini. Penerapan atau penyampaian promosi kesehatan dapat menggunakan media permainan, karena siswa dapat lebih mudah memahami, tidak mengalami kebosanan dalam penyampaian materi. Media pendidikan kesehatan yang dapat diterapkan di lingkungan anak sekolah seperti permainan ular tangga. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh permainan ular tangga terhadap sikap siswa dalam membuang sampah. Metode penelitian adalah dengan *quasy experiment* untuk mengukur seberapa efektif perlakuan yang sudah diberikan, sedangkan model yang digunakan adalah *one grup pretest posttest*. Sampel untuk penelitian ini difokuskan di lingkungan Sekolah Dasar Negeri Singaraja, dari populasi 150 orang anak SDN Singaraja diketahui yang menjadi responden sebanyak 132 orang. Teknik yang digunakan untuk menentukan sampel adalah *purposive sampling*. Uji statistik yang dilakukan menggunakan uji *Wilcoxon Sign Rank*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perubahan sikap tentang Stop Trash pada kelompok siswa yang memperoleh pendidikan kesehatan dengan media permainan ular tangga dengan *p value* 0,000. Kesimpulan pada penelitian ini adalah media permainan ular tangga efektif dalam perubahan sikap siswa terhadap membuang sampah.

Kata Kunci : Sikap, Ular Tangga, Metode Permainan

Abstract

Awareness to maintain a clean environment can be instilled from an early age. The application of health promotion is potential to use media of games, because students can more excited, easily understanding, and do not easily bored in delivering material of education. Health education media that can be applied in the environment of school such as playing with enjoyable children game like snakes and ladder game. The purpose of this study was to determine the effect of snakes and ladders game on student attitudes in waste disposal. The research method is a *quasy experiment* to measure how effective the treatment has been made while the model used is *one group pretest and posttest*. The sample of the study was taken in the singaraja state elementary school, from a population of 150 children it is known that 132 people participated as respondent. The technique used to determine the sample is *purposive sampling*. Statistical tests were performed using the *Wilcoxon Sign Rank* test. The result showed that there was a change in attitude about waste disposal in a group of students who received health education using snake and ladder game media with a *p value* of 0.000. The conclusion in this study is media education using of the snake and ladder game is effective in changing student attitude towards waste disposal.

Keywords : Attitude, Snake and ladder, Game Method

PENDAHULUAN

Perilaku membuang sampah merupakan aktivitas fisik individu yang terlihat jelas sebagai suatu hasil pembiasaan yang dibentuk oleh lingkungan. Sampah adalah bahan atau benda padat yang terjadi akibat aktifitas manusia yang tidak terpakai lagi, tidak disenangi dan dibuang dengan cara saniter, kecuali yang berasal dari tubuh manusia [1]. Perilaku individu yang peduli terhadap lingkungan juga termasuk salah satu perilaku prososial sehingga sangat penting ditanamkan sejak dini. Penanaman kesadaran untuk menjaga lingkungan kebersihan seharusnya ditanamkan sejak dini, yaitu sejak anak-anak masuk Play Group/ TK. Penanaman kesadaran menjaga kebersihan lingkungan bisa dimulai dengan membuang sampah pada tempatnya. Perilaku membuang sampah sembarangan seperti inilah yang harus dihindari. Untuk menghindari perilaku tersebut yaitu dengan saling mengingatkan satu sama lain tentang pentingnya menjaga kebersihan lingkungan. Media yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima bisa sangat berperan dalam hal ini [2].

Nurhadi mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi 5 yaitu: media visual, media audio, media audio visual, benda asli dan orang, lingkungan sebagai media pembelajaran [3]. Ada pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan media poster terhadap perilaku siswa dalam menjaga kebersihan lingkungan. Penerapan atau penyampaian promosi kesehatan ini akan menggunakan media permainan, karena dengan media permainan siswa dapat lebih mudah memahami, selain itu siswa juga tidak mengalami kebosanan dalam penyampaian materi [4].

Permainan dapat dijadikan sebagai media yang persuasif dan menarik dalam pemberian pendidikan kesehatan kepada anak dengan menyesuaikan tahap perkembangan anak [5]. Media pendidikan kesehatan yang dapat diterapkan di lingkungan anak sekolah seperti pemecuan dan permainan ular tangga [6]. Media permainan ular tangga merupakan sejenis permainan yang terdiri dari papan permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain, dilengkapi dengan dadu dan pion [7].

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian *quasy experiment* untuk mengukur seberapa efektif perlakuan yang sudah diberikan, sedangkan model yang digunakan adalah *one grup pretest posttest*. Dalam penelitian ini

kelompok siswa sama-sama diberikan pendidikan kesehatan tentang sampah melalui media permainan ular tangga, setelah kegiatan siswa diberikan kuisioner tentang sikap siswa mengenai sampah. Pengukuran dilaksanakan sebelum dan sesudah perlakuan. Tidak ada kelompok pembanding (kontrol) dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas berupa penyuluhan mengenai sampah menggunakan media permainan ular tangga dan variabel terikat berupa sikap. Populasi target dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SDN Singaraja. Sampel untuk penelitian ini difokuskan di lingkungan Sekolah Dasar Negeri Singaraja, dari populasi 150 orang anak SDN Singaraja diketahui yang menjadi responden sebanyak 132 orang. Teknik yang digunakan untuk menentukan sampel adalah *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan ular tangga dan kuisioner. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa kuisioner. Analisis data yang digunakan adalah uji statistik *Two Related Sampel (Wilcoxon)*.

HASIL

Analisis Univariat

Karakteristik Responden

Tabel 1. Distribusi Karakteristik Responden

Jenis kelamin	Jumlah	Presentase
Laki-laki	51	39%
Perempuan	81	61%
Total	132	100%

Berdasarkan Tabel 1 distribusi responden pada penelitian ini berdasarkan jenis kelamin adalah laki-laki sebanyak 51 orang (30%) dan perempuan sebanyak 81 orang (61%).

Tabel 2. Distribusi Sikap

Sikap	Pre test		Post test	
	n	%	n	%
Kurang	7	5%	5	4%
Baik	126	95%	127	96%
Total	132	100%	132	100%

Berdasarkan Tabel 2 mengenai distribusi sikap, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sikap siswa pada saat diberikan pretest untuk yang memiliki sikap kurang sebanyak 7 siswa (5%) dan yang memiliki sikap baik sebanyak 126 siswa (95%). Untuk hasil pengetahuan siswa setelah diberikan intervensi melalui media permainan ular tangga hasil post testnya menunjukkan siswa yang mendapat nilai kurang sebanyak 5 siswa (4%) dan siswa yang mendapat nilai baik sebanyak 127 siswa (96%).

Analisis Bivariat

Tabel 3 : Hasil Uji Wilcoxon pengaruh media permainan ular tangga” Stop Trash” terhadap Sikap

Sikap	Nilai <i>p</i> value	Distribusi
Sebelum penyuluhan dan setelah penyuluhan	0.000	Tidak normal

Berdasarkan Tabel 3 hasil analisis uji Wilcoxon pengaruh media permainan ular tangga terhadap sikap responden menunjukkan bahwa terdapat perubahan sikap tentang Stop Trash pada kelompok siswa yang memperoleh pendidikan kesehatan dengan media permainan ular tangga dengan *p* value 0,000.

PEMBAHASAN

Media Permainan Ular Tangga Terhadap Sikap Siswa

Uji statistik yang dilakukan menggunakan uji *Wilcoxon Sign Rank* diketahui hasil nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* dengan nilai sebesar 0,000. Karena nilai $p < \alpha$ ($\alpha = 0,05$) maka H_0 ditolak dan hipotesis penelitian diterima artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada pengetahuan tentang sampah. Hasil penelitian efektivitas media dapat dilihat dari selisih nilai rata-rata *pre test* dan *post test* sikap responden.

Penelitian ini merupakan penelitian intervensi yang dilakukan pada satu kelompok tanpa adanya kelompok pembandingan (kontrol) berupa penyuluhan dengan media promosi permainan ular tangga. Dimana kelompok ini diberi *pre test* dan *post test* untuk mengukur tingkat keberhasilan penyuluhan dengan media promosi ular tangga yang diberikan.

Anak sekolah dasar adalah anak yang berusia 6-12 tahun. Menurut Zulkifli (2006) menyatakan bahwa anak mempunyai sifat suka bermain. Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Anak-anak suka bermain karena di dalam dirinya terdapat dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri. salah satu belajar yang efektif yaitu dengan membuat permainan [8].

Kurangnya pengetahuan tentang kebersihan lingkungan, serta stop trash memudahkan anak untuk berperilaku yang tidak baik. Pemberian pengetahuan kepada anak sekolah dasar dapat dilakukan dengan cara penyuluhan kesehatan. penyuluhan kesehatan dapat dilakukan dengan berbagai metode. Secara garis besar metode dibagi menjadi dua, yaitu metode didaktif dan metode sokratik Metode didaktif yaitu metode yang dilakukan secara satu arah. Misalnya ceramah, film,

leaflet, buklet, dan poster. Selanjutnya, metode sokratik yaitu metode yang dilakukan secara dua arah. Misalnya, diskusi kelompok, debat, bermain peran, sosiodrama, permainan dan demonstrasi. Dalam penyuluhan kesehatan, metode penyuluhan yang akan digunakan adalah bagian yang mempengaruhi tercapainya hasil penyuluhan yang optimal [9].

Pendekatan dalam pemberian pendidikan kesehatan sangat banyak macamnya antara lain metode ceramah, demonstrasi, diskusi kelompok, dan lain-lain. Kegiatan penyuluhan merupakan salah satu upaya yang dilakukan dalam memberikan pendidikan kesehatan. Untuk membantu dan memperagakan dalam proses pendidikan kesehatan perlu adanya suatu media. Media dapat diketahui sangat membantu sasaran didik dalam menerima informasi berdasarkan kemampuan penangkapan panca indera [10].

Menurut Arsyad (2010), melalui gambar siswa mampu mengenal dan menanggapi masalah kesehatan yang ada sesuai dengan informasi yang didapatkan melalui media [2]. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Setiyono (2010), yang menyimpulkan bahwa penggunaan media bergambar efektif dalam promosi kesehatan pencegahan dini kelainan refraksi pada siswa sekolah dasar [11].

Penggunaan jenis media yang tepat akan memudahkan untuk mencapai tujuan pendidikan kesehatan yang dilakukan. Media pendidikan mempunyai beberapa manfaat antara lain menimbulkan minat bagi sasaran, dapat menghindari kejenuhan dan kebosanan, membantu mengatasi banyak hambatan dalam pemahaman, memudahkan penyampaian informasi, dan memudahkan penerimaan informasi bagi sasaran didik [4].

Permainan ular tangga ini ringan (mudah dimengerti), sederhana peraturannya, mendidik, dan menghibur anak-anak dengan cara yang positif dan sangat interaktif. Permainan ular tangga ini ringan (mudah dimengerti), sederhana peraturannya, mendidik, dan menghibur anak-anak dengan cara yang positif dan sangat interaktif pada siswa sekolah dasar [12].

Ada beberapa kelebihan media permainan yaitu: menyenangkan, memungkinkan adanya partisipasi untuk belajar, memberikan umpan balik, memungkinkan anak untuk memecahkan masalah-masalah, memberikan pengalaman-pengalaman nyata,serta membantu meningkatkan kemampuan komunikatifnya [13].

Media permainan ular tangga memengaruhi pengetahuan dan sikap siswa, melalui permainan ular tangga dapat menimbulkan minat siswa pada saat pemberian pendidikan kesehatan, serta meningkatkan motivasi siswa karena dalam permainan ular tangga ada unsur kompetensi untuk menang dari kelompok lain. Permainan ular tangga ini berisikan informasi-

informasi tentang pengertian sampah, sumber sampah, cara pengolahan sampah, dampak pencemaran sampah bagi individu dan orang lain dan sebagainya. Permainan ular tangga ini akan dapat memberikan motivasi pada anak untuk ikut serta dalam kegiatan tersebut. Permainan ular tangga harus benar-benar melukiskan konsep atau isi materi yang ingin disampaikan sehingga dapat memperlancar pencapaian tujuan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Sikap siswa dalam membuang membuang sampah mengalami perubahan ke arah yang lebih baik setelah diberikan intervensi mengenai stop trash dengan media permainan ular tangga. Ada perbedaan bermakna pada sikap siswa sebelum dan sesudah intervensi stop trash melalui media permainan ular tangga ini.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah adanya dengan menambahkan variabel perilaku sehingga perubahan siswa dalam membuang sampah bisa terlihat dan dampaknya dapat dirasakan oleh lingkungan setempat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Universitas Wiralodra Indramayu yang telah memberikan dana dan dukungan dalam penelitian ini, Kepala Lembaga Pusat penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat Universitas Wiralodra, Kepala Pusat Penelitian Universitas Wiralodra, Dekan Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Wiralodra, dan Sekolah yang menjadi lokasi penelitian atas izin dan kerjasama dalam pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Akbar, "Determinan Epidemiologis Kejadian Diare Pada Anak Balita di Wilayah Kerja Puskesmas Juntinyuat," *J. Ilm. Keperawatan*, vol. 13, no. 2, pp. 91–101, 2018.
- [2] Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.
- [3] L. A. Nunuk Suryani, *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012.
- [4] S. Notoadmodjo, *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2012.
- [5] Gunarsa S.D, *Psikologi Praktis : Anak, Remaja dan Keluarga*. Jakarta: Gunung Mulia, 2005.
- [6] N. Purwanto, *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2006.
- [7] R. Nugrahani, "Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar," *Lembaran Ilmu Pendidik.*, vol. 1, no. 36, pp. 35–44, 2007.
- [8] Zulkifli L, *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- [9] H. Maulana, *Promosi Kesehatan*. Jakarta: EGC, 2012.
- [10] Wulandari A, "Peningkatan Pengetahuan Gizi pada Anak Sekolah Dengan Metode Ceramah dan Role Play," Universitas Diponegoro, 2007.
- [11] Setiyono B, "Efektivitas Media Komik dalam Promosi Pencegahan Dini Kelainan Refraksi pada Siswa Sekolah Dasar," Universitas Gadjah Mada, 2010.
- [12] G. P. Y. Dhita Kris Prasetyanti, "Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) Pada Anak Sekolah Dasar," *J. Penelit. Keperawatan*, vol. 5, no. 1, 2019.
- [13] A. Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008.