

Permainan *Golden Dorce Ransun Rabies Card* untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak tentang Rabies

Dorce Sisfiani Sarimin

Jurusan Keperawatan, Poltekkes Kemenkes Manado; sisfiani1sarimin@gmail.com (koresponden)

Golden Wenas

Jurusan Keperawatan, Poltekkes Kemenkes Manado; golden.wenas@gmail.com

Djoni Ransun

Jurusan Keperawatan, Poltekkes Kemenkes Manado; djoniransun5@gmail.com

Rolly Harvie Stevan Rondonuwu

Jurusan Keperawatan, Poltekkes Kemenkes Manado; rollyhsr@yahoo.com

Ellen Pesak

Jurusan Keperawatan, Poltekkes Kemenkes Manado; Indira.bonga@gmail.com

Robin Dompas

Jurusan Kebidanan, Poltekkes Kemenkes Manado; rob.dmps@gmail.com

ABSTRACT

Children are the most vulnerable group to get rabies because at this time they like to interact with the outside world, including with animals, so it is important for children to know the dangers of rabies. Learning using interesting methods can facilitate children's understanding of rabies. This study aims to determine the effectiveness of the educational game GDR2C (Golden Dorce Ransun Rabies Card) plus motion and song to increase children's knowledge about rabies. This research was a quasi-experimental study with a non-equivalent control group design. The research subjects were students of SD GMIM Tumpengan and SD GMIM Tateli aged 10-12 years, who were selected by purposive sampling technique. Quantitative data were obtained from the pretest-posttest scores in the experimental group who received the GDR2C card game plus learning through motion and song; as well as in the control group who only received learning through movement and songs. The measuring instrument used was a questionnaire. Furthermore, the data were analyzed using the Mann-Whitney test. The results of data analysis showed p value = 0.003 (<0.05), so it was interpreted that there was a difference in the knowledge post-test scores of the two groups. Furthermore, it was concluded that health education using GDR2C + learning using motion and song was more effective than learning using only motion and song.

Keywords: rabies; education card; game; knowledge

ABSTRAK

Anak-anak menjadi kelompok paling rentan terkena rabies karena pada masa ini mereka senang berinteraksi dengan dunia luar, termasuk dengan hewan, sehingga penting bagi anak untuk mengetahui bahaya penyakit rabies. Pembelajaran menggunakan metode yang menarik dapat mempermudah pemahaman anak tentang rabies. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas permainan edukasi GDR2C (*Golden Dorce Ransun Rabies Card*) ditambah gerak dan lagu untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang rabies. Penelitian ini merupakan studi kuasi eksperimental dengan rancangan non equivalent control group. Subjek penelitian adalah siswa SD GMIM Tumpengan dan SD GMIM Tateli yang berumur 10-12 tahun, yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Data kuantitatif diperoleh dari nilai pretest-posttest pada kelompok eksperimen yang mendapat permainan kartu GDR2C ditambah dengan pembelajaran melalui gerak dan lagu; maupun pada kelompok kontrol yang hanya mendapat pembelajaran melalui gerak dan lagu. Alat ukur yang digunakan adalah kuesioner. Selanjutnya data dianalisis menggunakan uji Mann-Whitney. Hasil analisis data menunjukkan nilai $p = 0,003$ ($<0,05$), sehingga diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan nilai post-test pengetahuan dari kedua kelompok. Selanjutnya disimpulkan bahwa pendidikan kesehatan menggunakan GDR2C + pembelajaran menggunakan gerak dan lagu lebih efektif daripada pembelajaran yang hanya menggunakan gerak dan lagu.

Kata kunci: rabies; kartu edukasi; permainan; pengetahuan

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Rabies adalah penyakit pada binatang, yaitu pada anjing, kera, kucing, dan keledawar. Penyakit ini dapat menular kepada manusia karena gigitan binatang-binatang tersebut. Virusnya menyerang susunan saraf pusat.⁽¹⁾ Penyebab rabies adalah virus dari genus *Lyssavirus* famili *Rhabdovirus* yang terkandung dalam air liur hewan yang terinfeksi.⁽²⁾ Penyakit rabies dapat menyerang semua hewan berdarah panas dan juga manusia. Biasanya anjing yang telah terinfeksi mati dalam 7-10 hari.⁽¹⁾

Menurut data dari WHO (World Health Organization) kasus rabies hadir di semua benua, kecuali Antartika, dengan lebih dari 95% kematian terjadi di kawasan Asia dan Afrika. Secara global, kematian akibat

rabies jarang dilaporkan, dan anak-anak antara usia 5-14 tahun sering menjadi korban. Setiap tahun, lebih dari 15 juta orang di seluruh dunia menerima vaksinasi pasca gigitan.⁽³⁾

Menurut data dari Kemenkes RI, selama periode 2011 hingga 2017, ada lebih 500.000 kasus Gigitan Hewan Penular Rabies (GHPR) yang dilaporkan di Indonesia ada sebanyak 836 kasus positif rabies. Bahkan kematian akibat rabies pada manusia mencapai 100 orang per tahun, yang sebagian besar menimpa anak-anak.⁽⁴⁾

Melalui data yang di dapatkan dari Kemenkes RI, daerah dengan prevalensi tinggi rabies adalah Manado dan di Kabupaten Minahasa. Di Sulut terdapat sekira 230.000 ekor anjing. Namun, yang divaksin hanya 73.000 per tahun sehingga resiko gigitan anjing dengan rabies patut diwaspadai. Dr. Steven MPH selaku kepala bidang pencegahan dan pengendalian penyakit (P2P) Dinkes Provinsi Sulut, mengibaratkan akumulasi angka rabies laksana kompetisi raihan medali. Misalnya, tahun 2016 Sulut mendapat 'medali emas' di tingkat nasional karena ditemukan 36 orang meninggal per tahun. Sebagian besar kasus di temukan di Minahasa Selatan.⁽⁴⁾

Suatu penyakit dapat timbul diakibatkan karena kurangnya pengetahuan masyarakat tentang penyakit tersebut. Masyarakat merupakan faktor utama dalam menentukan keberhasilan dari upaya-upaya pencegahan dan pengendalian rabies di suatu daerah. Kurangnya pengetahuan, sikap dan perilaku masyarakat menjadikan mereka rentan terhadap penularan rabies.⁽⁵⁾ Resiko tertinggi penularan rabies adalah pada kelompok anak-anak karena pada masa ini anak senang berinteraksi dengan dunia luar dan apapun yang ada di sekelilingnya termasuk hewan. Namun, anak-anak terutama anak-anak pada usia sekolah dapat menjadi sasaran yang baik dalam memberikan pendidikan kesehatan terkait penyakit rabies. Karena anak usia sekolah merupakan komunitas yang paling besar diantara kelompok umur yang lain dan paling peka untuk menerima perubahan atau pembaruan, sebab kelompok anak usia sekolah sedang berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan. Sehingga mudah untuk dibimbing, diarahkan dan ditanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik terkait pengetahuan tentang rabies dan pencegahannya, mengingat anak-anak merupakan investasi bagi pembangunan bangsa di kemudian hari.⁽⁶⁾

Upaya yang telah dilakukan pemerintah untuk meminimalisasikan kejadian rabies pada tahun 2018 adalah dengan dilakukannya KIE (Komunikasi Informasi Edukasi) Zoonosis atau penyuluhan di 5 SD yang ada di Manado dan 10 SD di Minahasa, kegiatan tersebut dilakukan selama 3 hari sekaligus memperingati *World Rabies Day (WRD)* yang jatuh pada tanggal 28 September. Namun dengan masih tingginya angka kejadian rabies dan minimnya pengetahuan masyarakat tentang penyakit ini membuat Sulawesi Utara terus berada pada daftar provinsi dengan kasus rabies terbanyak di Indonesia.

Peningkatan pengetahuan tidak selalu menyebabkan terjadinya perubahan sikap dan perilaku tetapi mempunyai dampak yang positif, yakni dengan peningkatan pengetahuan maka terjadinya perubahan perilaku akan lebih cepat. Peningkatan pengetahuan anak terkait penyakit rabies harus diimbangi dengan perubahan perilaku juga perubahan persepsi. Untuk mendukung proses ini dibutuhkan stimulus yang dapat menumbuhkan sikap bagi anak, untuk mencegah penularan rabies dengan pengetahuan dan tindakan-tindakan yang mendorong mereka mengenal penyakit rabies dan pencegahannya. Upaya dalam mewujudkan terjadinya peningkatan pengetahuan pada anak dapat dilakukan dengan penyuluhan kesehatan menggunakan metode pembelajaran yang menarik tanpa mengurangi isi dari informasi yang akan disampaikan.⁽⁷⁾ Terkait hal tersebut, diperlukan metode yang bisa mengakrabkan anak dengan materi yang dipelajari sehingga anak menjadi senang dan tertarik belajar, terjadi internalisasi pada kehidupan anak dan ini akan berpengaruh pada hasil belajarnya. Metode yang dapat digunakan dalam penyuluhan kesehatan adalah permainan edukatif dan pembelajaran melalui gerak dan lagu.

Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan dan juga dapat digunakan sebagai media bagi anak-anak untuk belajar. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan. Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial.⁽⁸⁾

Permainan edukatif GDR2C (*Golden Dorce Ransun Rabies Card*) adalah permainan yang menginformasikan tentang penyakit rabies berupa jenis hewan penular rabies, tanda dan gejala pada hewan, pencegahan gigitan hewan, perawatan hewan, cara penularan, tanda dan gejala pada manusia, pencegahan rabies, cara cuci luka gigitan. Permainan ini terdiri dari 32 kartu dengan 8 kategori yang didalamnya dituliskan empat kolom berisi informasi mengenai penyakit rabies.

Pembelajaran melalui gerak dan lagu merupakan pembelajaran dimana anak diberikan materi pembelajaran atau informasi melalui lagu dan gerakan. Gerak dan lagu ini diberikan untuk mempermudah anak dalam menerima pembelajaran dan mengembangkan kecerdasan anak. Materi mengenai penyakit rabies dikemas dan dijadikan sebuah lagu lengkap dengan gerakan simple dan menarik, hal ini juga berguna untuk menstimulus dan mengembangkan aspek sensorik dan motorik anak. Serta meningkatkan kekompakan, keserasian yang berimbas pada hubungan sosial antar individu.

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui efektifitas bermain edukasi GDR2C ditambah gerak dan lagu dalam meningkatkan pengetahuan anak tentang rabies.

METODE

Jenis penelitian ini adalah *quasy experimental* dengan menggunakan *non equivalent control group design*, di mana ada kelompok kontrol dan kelompok perlakuan/eksperimen yang dipilah tidak secara random. Adapun yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SD GMIM Tumpengan dan SD GMIM Tateli

yang berusia 10-12 tahun. Sampel adalah objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi. Ukuran sampel ditentukan menggunakan rumus Slovin, yaitu 92 siswa. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *non probability sampling* dengan metode *purposive sampling* yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Distribusi sampel adalah SD GMIM Tumpengan: 46 siswa, SD GMIM Tateli: 46 siswa, sehingga jumlah keseluruhan adalah 92 siswa.

Pada kedua kelompok ini dilakukan observasi (*pre-test*) sebagai data awal kemudian diberikan intervensi standar yaitu bermain edukatif dengan gerak dan lagu. Intervensi yang diberikan pada kelompok intervensi adalah metode bermain sambil belajar menggunakan GDR2C dan metode gerak dan lagu sedangkan pada kelompok kontrol hanya gerak dan lagu. Masing-masing kelompok diberikan permainan edukasi gerak dan lagu selama 2 kali pertemuan, selanjutnya pada kelompok kontrol dilakukan *post-test* pada hari kedua. Pada kelompok eksperimen ditambahkan permainan GDR2C pada pertemuan tiga dan empat, setelah itu dilakukan observasi lagi (*post-test*) pada hari keempat yang memungkinkan menguji perubahan-perubahan yang terjadi setelah dilakukan eksperimen.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dari Kemenkes RI tahun 2018. Uji statistik yang digunakan adalah uji Mann-Whitney. *Ethical approval* didapatkan dari Komisi Etik Penelitian Kesehatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Manado.

HASIL

Rerata pengetahuan siswa-siswi setelah diberikan pendidikan kesehatan tentang rabies pada kelompok eksperimen adalah 88,26, sedangkan kelompok kontrol adalah 80,87 (Tabel 1).

Tabel 1. Hasil analisis pengetahuan sesudah dilakukan intervensi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Kelompok	n	Mean	Median (minimum-maksimum)	Standard deviation	p
Intervensi	46	88,26	90,00 (60-100)	9,500	0,003
Kontrol	46	80,87	80,00 (60-100)	12,441	

Uji Mann-Whitney menghasilkan nilai $p = 0,003 (<0,05)$, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa ada perbedaan tingkat pengetahuan siswa antara yang mendapatkan pendidikan kesehatan menggunakan GDR2C dan metode gerak dan lagu dengan siswa yang mendapatkan pendidikan kesehatan menggunakan gerak dan lagu saja.

PEMBAHASAN

Setelah diberikan pendidikan kesehatan tentang rabies melalui metode bermain sambil belajar pada kelompok kontrol memiliki rata-rata tingkat pengetahuan 80,87, sedangkan untuk kelompok eksperimen adalah 88,26. Perbedaan nilai pengetahuan tersebut adalah signifikan. Artinya peningkatan pengetahuan siswa pada kelompok yang mendapatkan pendidikan kesehatan menggunakan GDR2C ditambah metode gerak dan lagu lebih tinggi daripada kelompok yang hanya mendapatkan pendidikan kesehatan metode gerak dan lagu. Ini menunjukkan bahwa perpaduan metode GDR2C dengan gerak dan lagu lebih efektif untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang rabies.

Metode belajar sambil bermain mempunyai pengaruh yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan wawasan dan prestasi belajar anak.⁽⁹⁾ Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sutriyanto pada siswa di Kabupaten Bandung Barat yang menyatakan bahwa pemberian pendidikan kesehatan tentang PHBS menggunakan metode permainan kartu Kasugi menunjukkan adanya perbedaan nilai sebelum dan sesudah dilakukan intervensi dimana terjadi peningkatan nilai sebesar 74.64%.⁽¹⁰⁾

Kurangnya pengetahuan mengenai penyakit rabies bisa disebabkan oleh minimnya informasi dan metode pembelajaran yang kurang tepat untuk anak-anak. Jadi menurut asumsi peneliti, adalah wajar jika sebelum dilakukan pendidikan kesehatan tentang rabies menggunakan metode bermain sambil belajar nilai rata-rata pengetahuan siswa masih kurang.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian di India yang dilakukan oleh Nayak yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis permainan merupakan metode penyuluhan kesehatan yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak sekolah dasar⁽¹¹⁾. Bermain edukasi dianggap sebagai alat dan dipandang sebagai sesuatu yang tak ternilai oleh seorang guru, dianggap sesuatu hal yang baik dimana dapat memodifikasi unsur materi pembelajaran dengan menyenangkan.⁽¹²⁾

Metode bermain mengandung aspek menyenangkan dan menimbulkan kegembiraan sehingga dapat menimbulkan minat anak untuk ikut serta. Kegembiraan yang didapatkan dalam proses belajar dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan. Salah satu metode yang efektif untuk anak usia sekolah ialah dengan melakukan permainan, sebab anak usia sekolah memiliki koordinasi dan intelektual untuk berinteraksi dengan anak lain seusia mereka.⁽¹³⁾ Jadi menurut asumsi peneliti adalah wajar jika metode pembelajaran yang tidak tepat dapat menyebabkan lambatnya siswa untuk menyerap materi yang diberikan. Dengan demikian, setelah

diberikan pendidikan kesehatan tentang rabies menggunakan metode bermain sambil belajar terjadi peningkatan nilai rata-rata pengetahuan siswa tentang rabies secara signifikan.

Dalam penelitian ini, sesungguhnya pengetahuan siswa di sekolah yang menggunakan metode permainan edukatif GDR2C ditambah dengan metode gerak dan lagu dan pengetahuan siswa di sekolah yang hanya menggunakan metode gerak dan lagu sama-sama mengalami peningkatan, namun pada kelompok pertama di atas terjadi peningkatan yang lebih tinggi. Hal ini selaras pendapat Blakely yang menyebutkan bahwa permainan edukatif terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran, terutama untuk meningkatkan pengetahuan. ⁽¹⁴⁾ Peningkatan pengetahuan anak terjadi ketika mereka menerima informasi dengan suasana dan cara yang menyenangkan karena akan membantu pemahaman siswa atas informasi yang diterima. Selain itu permainan GDR2C melibatkan banyak indra yang meneruskan informasi ke otak sehingga banyak yang diterima dan disimpan dalam otak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa permainan edukasi GDR2C ditambah dengan gerak dan lagu efektif untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang rabies.

DAFTAR PUSTAKA

1. Entjang I. Mikrobiologi & Parasitologi untuk Akademi Keperawatan. Bandung: Citra Aditya Bakti; 2003.
2. Soedarto. Penyakit Menular di Indonesia. Jakarta: Sagung Seto; 2009.
3. WHO. Rabies. Geneva: WHO; 2018.
4. Kemenkes RI. Rabies Penyakit Paling Mematikan di Dunia. Jakarta: Kemenkes RI; 2018.
5. Departemen Pertanian RI. Pedoman Pencegahan dan Pemberantasan Penyakit Hewan Menular. Jakarta: Departemen Pertanian RI; 2004.
6. Nelson WE. Textbook of Pediatrics. Jakarta: Buku Kedokteran EGC; 2012.
7. Ichwan M, Yuniar N, Erawan PEM. Efektifitas Metode Permainan Edukatif PAPEDA terhadap Peningkatan Pengetahuan, Sikap dan Tindakan untuk Pencegahan Kejadian Diare pada Murid Kelas V SDN 14 Poasia di Kecamatan Poasia Kota Kendari Tahun 2016. Kendari: Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Halu Oleo; 2016.
8. Sirianis K, Surani NK, Ujjanti PR. Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak dalam Mengenal Bentuk. e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini. 2014;2(1):1-11.
9. Alfianti N. Upaya Meningkatkan Daya Pikir Anak Melalui Permainan Edukatif. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta; 2010.
10. Sutriyanto K. Pengaruh Permainan Kartu Kasugi Terhadap Peningkatan Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada Siswa. Promosi Kesehatan & Pemberdayaan Masyarakat. 2016;1-8.
11. Nayak. Effectiveness of Game Based Learning on Knowledge of Health Promotion Among Primary School Children. International Journal of Current Research. 2015.
12. Sandberg A, Rebecca H. Play's Importance in School. Education. 2011;39:317-329.
13. Hutami AR, Dewi NM, Setiawan NR, Putri NAP, Kaswindarti S. Penerapan Permainan Molegi (Monopoli Puzzle Kesehatan Gigi) Sebagai Media edukasi Kesehatan Gigidan Mulut Siswa SD Negeri 1 Bumi. Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia. 2019;01(02).
14. Blakely. Use of Educational Games in The Health Profession. Mixedmethods Study of Educators. 2010;27-32.