Jurnal Masker Medika
e-ISSN : 2654-8658
p -ISSN :2301-8631

Volume 12, Nomor 2. Desember 2024
http://jmm.ikestmp.ac.id
10.52523/maskermedika.v12i2.686

PENDIDIKAN KESEHATAN DENGAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP BENCANA BANJIR AIR DI SD NEGERI 82 PALEMBANG

Health Education Using Snakes and Ladders Media Against Water Flood Disaster in Primary School Negeri 82 Palembang)

Apriyani [1*], Fina Winata[2**]
[**]Program Studi Ilmu Keperawatan IKesT Muhammadiyah Palembang
*Korespondensi Email : Apriyani0286@gmail.com

ABSTRAK

Pendahuluan: Banjir merupakan peristiwa traumatis yang memberikan tekanan pada kesehatan mental para penyintas bencana. Bencana banjir dapat menyebabkan kerusakan terhadap pemukiman (tempat tinggal), perekonomian dan lingkungan suatu wilayah, serta kehilangan jiwa manusia. Beberapa penyebab banjir air yaitu curah hujan yang tinggi, membuang sampah sembarangan sehingga membuat selokan air tidak dapat mengalir. Salah satu bentuk pendidikan kebencanaan dalam meningkatkan pengetahuan siswa terhadap bencana banjir yaitu dengan melakukan suatu pendidikan kesehatan tentang bencana banjir dengan memberikan sebuah edukasi melalui media ular tangga. **Tujuan**: Diketahui pengaruh pendidikan kesehatan dengan media ular tangga terhadap bencana banjir di SD Negeri 82 Palembang. **Metode**: Penelitian *pre experimental* dengan desain *one group pre and post design* dengan menggunakan *total sampling* dengan jumlah 33 responden di SD Negeri 82 Palembang. Analisis dilakukan dengan uji Alternatif *Nonparametrik Wilcoxon Sign Test.* **Hasil** : Didapatkan nilai median pengetahuan sebelum diberikan intervensi 6,00 dan sesudah diberikan intervensi nilai median 9,00 meningkat sebanyak 3,00 dengan nilai *p value* 0,001 <0,05. **Diskusi:** ada pengaruh pendidikan kesehatan dengan media ular tangga terhadap bencana banjir Di SD Negeri 82 Palembang antara sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan.

Kata Kunci : Banjir, Pengetahuan, Ular Tangga, curah hujan

ABSTRACT

Introduction*: Floods are traumatic events that put pressure on the mental health of disaster survivors. Flood disasters can cause damage to settlements, the economy and environment of an area, as well as loss of human life. Some of the causes of water flooding are high rainfall, littering, which prevents water from flowing in the gutter. One form of disaster education in increasing students' knowledge of flood disasters is by conducting health education about flood disasters by providing education through the medium of snakes and ladders.* ***Objective****: To find out the effect of health education using snakes and ladders media on flood disasters at SD Negeri 82 Palembang.* ***Method****: Pre-experimental research with a one group pre and post design using total sampling with a total of 33 respondents at SD Negeri 82 Palembang. Analysis was carried out using the alternative nonparametric Wilcoxon Sign Test.* ***Results****: It was found that the median knowledge value before the intervention was given was 6.00 and after the intervention was given the median value was 9.00, increasing by 3.00 with a p value of 0.001 <0.05.* ***Discussion****: there is an influence of health education using snakes and ladders media on flood disasters at SD Negeri 82 Palembang between before and after being given health education.*

Keywords *: Flood, Knowledge, Snakes and Ladders,* rainfall

https://doi.org/10.52523/maskermedika.v12i2.686
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY-SA 4)

Jurnal Masker Medika
e-ISSN : 2654-8658
p -ISSN :2301-8631
Volume 12, Nomor 2. Desember 2024
http://jmm.ikestmp.ac.id
10.52523/maskermedika.v12i2.686

PENDAHULUAN

Bencana merupakan peristiwa atau rangkaian peristiwa yang di sebabkan oleh faktor alam, factor alamiah dan fakor manusia, sehingga mengakibatkan timbulnya korban jiwa, kerusakan lingkungan hidup, harta benda, dan dampak fisiologis (UU RI No.24 Tahun 2007) segala bencana alam atau serangan dapat di prediksikan kapan saja akan terjadi, namun sebagian besar bencana alam terjadi di mana saja dan berdampak pada semua orang, termasuk negara, dimanapun di muka bumi. Kerangka pengurangan risiko 2015-2020 menunjukkan bahwa tahapan manajemen bencana untuk mengurangi bencana adalah tahap prabencana mengubah konsep penanggulangan bencana sejalan dengan tindakan darurat saat ini untuk mengoptimalkan tahap prabencana yaitu manajemen (Khambali, 2020).

Bencana sering terjadi pada wilayah padat penduduk salah satunya wilayah Indonesia yang rentan sekali mengalami bencana alam seperti Tsunami, Gempa Bumi, Gunung Meletus, Tanah Longsor dan Banjir (Oktapian et al., 2018). Menurut Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB, 2022) terdapat 3.531 peristiwa bencana alam di Indonesia sepanjang tahun 2022. Bencana alam yang sering terjadi sangat mempengaruhi aktivitas masyarakat serta berdampak buruk bagi korban salah satunya bencana banjir yang sering melanda hampir di setiap wilayah (Kaidah et al., 2021), atau setara dengan 42,1%. Berdasarkan data Badan Penanggulangan Bencana Daerah (2021), hingga November 2021 sudah terjadi 15 banjir di kota Palembang. Berdasarkan data Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB), terdapat 1.255 kejadian banjir di Indonesia pada 2023. Sumatera Utara menjadi provinsi yang paling sering dilanda banjir pada tahun lalu, yakni sebanyak 112 kejadian.

Bersdasarkan data Badan Meteorologi Kalimatologi dan Geofisiki (BMKG., 2021) Sumatera Selatan berada pada ranking ke dua tertinggi dengan curah hujan 215 mm dan menurut Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB, 2021) menyatakan bahwa banjir yang terjadi pada tahun 2022 sebanyak 22 kali di Kota Palembang.

Hujan deras yang mengguyuri Kota Palembang menyebabkan beberapa titik genangan dan banjir, hal tersebut juga disertai drainase yang bermasalah dan pengaruh pasang surut dari Sungai Musi sehingga adanya aliran balik dari hilir anak sungai ke hulu hingga drainase. Kejadian banjir tersebut sangat membahayakan masyarakat di Kota Palembang. Bencana banjir dapat menyebabkan kerusakan yang signifikan terhadap pemukiman (tempat tinggal), perekonomian dan lingkungan suatu wilayah, serta kehilangan jiwa manusia sehingga menimbulkan kerugian yang besar hamper setiap tahunnya. Kota Palembang menjadi daerah yang memiliki tingkat kerentanan terhadap bahaya banjir (Marlina, 2023).

Dampak banjir bagi kehidupan sekitar, baik dari segi materi maupun non-materi yaitu, rusaknya saran prasarana umum yang ada seperti menghancurkan rumah, dan bangunan bangunan lainnya, kerugian material dengan arus yang kuat dapat menyebabkan hanyutnya berbagai macam material yang berharga bagi pemiliknya, melumpuhkan aktivitas sehari-hari sebagian besar kegiatan di daerah yang terkena bencana ini tidak akan berjalan normal, contohnya adalah berhentinya kegiatan belajar mengajar di sekolah, tidak beroperasinya sector-sektor vital prekonomian, terputusnya akses distribusi darat, timbulnya berbagai jenis penyakit banjir menyebabkan lingkungan sekitar menjadi kotordan kumuh, tentunya akan memicu timbulnya banyak penyakit seperti diare, penyakit kulit, panu dan jamur.

Adanya korban jiwa arus air yang sangat kuat dapat menyebabkan orang hanyut dan tenggelam sehingga banyak korban meninggal Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), jumlah korban banjir tahun lalu adalah 2,6 juta orang. Menurut data Badan Nasional Penanggulangan Bencana (2021), sejak 1 januari hingga 28 Desember 2021, terjadi 1,288 banjir di Indonesia hulu, dan pasang surut air laut (Kaidah et al., 2021) atau setara dengan 42,1%. Berdasarkan data Badan Meteorologi Kalimatologi dan Geofisiki (BMKG., 2021) Sumatera Selatan

https://doi.org/10.52523/maskermedika.v12i2.686
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY-SA 4)

Jurnal Masker Medika
e-ISSN : 2654-8658
p -ISSN :2301-8631
Volume 12, Nomor 2. Desember 2024
http://jmm.ikestmp.ac.id
10.52523/maskermedika.v12i2.686

berada pada ranking ke dua tertinggi dengan curah hujan 215 mm dan menurut Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD., 2021) menyatakan bahwa banjir yang terjadi pada tahun 2021 sebanyak 22 kali di Kota Palembang. Fenomena alam terkait dengan banjir terjadi karena akumulasi beberapa factor seperti curah hujan, kondisi sungai, kondisi alam.

Berdasarkan data diatas, maka perlu dilakukan sosialisasi mengenai pencegahan jika terjadi bencana banjir Komite Nasional Koordinasi Penanggulangan Bencana menyatakan bahwa kurangnya kesadaran , lambatnya respon mencegah bencana dan kurangnya kesiapsiagaan menghadapi situasi bencana dapat meningkatkan risiko ketika bencana terjadi ada empat factor kunci yang menjelaskan pencegahan bencana termasuk pengetahuan dan sikap, kesiapsiagaan darurat, system peringatan dini, dan mobilisasi sumber daya risiko bencana dapat meningkat akibat penurunan salah satu parameternya (Haristiani, 2023) Salah satu cara untuk memberikan pengetahuan tentang pencegahan banjir adalah dengan mengajarkan kepada siswa di sekolah.

Salah satu solusi untuk meningkatkan pengetahuan tentang bencana banjir dengan memberikan pendidikan kepada murid sekolah menengah atas salah satunya dengan menggunakan metode ular tangga. Media permainan ular tangga merupakan permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular. Pada permainan ini peserta didik diajak untuk melakukan dan menemukan hasil belajar yang dicapai sehingga siswa dapat memahami pembelajaran yang di sampaikan. Media ular tangga ditemukan pada abad ke 2 SM di buat dengan nama Paramapada Sopanam (Tangga Menuju Keselamat) Ini dikembangkan oleh para pemimpin agama hindu untuk mengajarkan anak- anak rasa hormat. Ular melambangkan keputusan yang buruk dan jahat, dan tangga melambangkan keputusan yang bermoral dan baik ular tangga merupakan permainan tradisional yang sudah di kenal sejak lama (Wandini & Shinaga, 2019)

Media ular tangga mempunyai kelebihan dan kekurangan menurut Saputi dkk (2022) manfaatnya antara lain siswa dapat memperoleh pengalaman langsung, dapat belajar melalui permainan yang menyenangkan, permainan meningkatkan motivasi belajar siswa, da menekankan kerja sama kelompok siswa dapat menerima kekalahan menurut (Sari, 2022) kelemahan media ular tangga antara lain: perlu waktu yang cukup lama untuk menjelaskan peraturan kepada siswa, dan kemampuan guru dalam mengembangkan materi pembelajaran terbatas kurangnya kemampuan untuk memahami aturan permainan ini membingungkan untuk di mainkan, sehingga siswa kesulitan memahami isinya dan akan kesulitan memainkannya.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SD Negeri 82 Palembang, dengan karaketeristik geografis daerah tersebut terletak dipinggiran sungai ogan yang berasal dari sungai musi, serta minimnya selokan dan sistem saluran drainase yang tersumbat akibat sampah sehingga menjadi salah satu faktor terjadinya banjir. Menurut data badan penanggulangan bencana daerah (BPBD) pada akhir tahun 2022 terdapat 28 rumah warga sekitaran sekolah terendam banjir akibat air yang meluap yang disebabkan oleh air hujan dengan durasi waktu yang lama.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti ini tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pendidikan Kesehatan dengan Media Ular Tangga terhadap Bencana Banjir Air di SD Negeri 82 Palembang”.

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain *pre-eksperimental* dengan pendekatan *one-group pretest-posttes design* dengan teknik *total sampling.* Sampel pada penelitian ini berjumlah 33 responden di SD Negeri 82 Palembang. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu kuesioner pengetahuan dan media ular tangga. Analisis dilakukan dengan uji Alternatif *Nonparametrik Wilcoxon Sign Test.*

https://doi.org/10.52523/maskermedika.v12i2.686
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY-SA 4)

Jurnal Masker Medika
e-ISSN : 2654-8658
p -ISSN :2301-8631
Volume 12, Nomor 2. Desember 2024
http://jmm.ikestmp.ac.id
10.52523/maskermedika.v12i2.686

HASIL

Analisis Univariat

Tabel 1.
Rata-Rata Usia Responden

Variabel	Mean	Median	SD	Min-Maks
Usia	11,15	11,00	0,667	10-13

Berdasarkan Tabel 1 diatas menunjukkan mayoritas usia responden pada penelitian ini rata-rata 11,15 tahun dengan usia termuda 10 tahun dan usia tertua 13 tahun

Tabel 2
Distribusi Frekuensi Responden Menurut Jenis Kelamin

Variabel	Frekuensi	%
Laki-Laki	19	57,6%
Perempuan	14	42,4%
Total	**33**	**100%**

Berdasarkan tabel 2 didapatkan hasil distribusi frekuensi responden sebagian besar berjenis kelamin laki-laki sebanyak 19 responden (57,6%) dan laki-laki sebanyak 14 responden (42,4%).

Tabel 3
Pengetahuan Sebelum Diberikan Pendidikan Kesehatan

Variabel	N	Median	Min-Maks
Pengetahuan Sebelum	33	6,00	5 - 7

Berdasarkan tabel 3 didapatkan nilai median responden sebelum diberikan edukasi tentang bencana banjir air yaitu 6,00 dengan nilai minimum 5 dan maksimum 7.

Tabel 4
Pengetahuan Sesudah Diberikan Pendidikan Kesehatan

Variabel	N	Median	Min-Maks
Pengetahuan Sesudah	33	9,00	7 - 10

Berdasarkan tabel 4 didapatkan nilai median reponden sesudah diberikan edukasi tentang bencana banjir air yaitu 9,00 dengan nilai minimum 7 dan maksimum 10.

Analisis Bivariat

Tabel 5
Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pengetahuan Sebelum	0,803	33	0,001
Pengetahuan Sesudah	0,851	33	0,001

Berdasarkan tabel 5 telah dilakukan uji normalitas data menggunakan Uji *Shapiro-Wilk* (karena sampel <50 responden) pada pre test dan post test diperoleh nilai sig 0,001 oleh sebab itu dapat dikatakan bahwa data tersebut tidak berdistribusi normal dikarenakan nilai signifikan *<0,05.* Untuk itu dilakukan transformasi data sebagai upaya menormalisasikan data.

Tabel 6
Uji Transformasi Data

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pengetahuan Sebelum	0,802	33	0,001
Pengetahuan Sesudah	0,846	33	0,001

Berdasarkan tabel 6 diatas didapatkan hasil uji transformasi data yang digunakan untuk mengubah pengukuran data asli menjadi bentuk lain sehingga data dapat memenuhi asumsi untuk di analisa. Dari transformasi data didapatkan data tetap tidak berdistribusi normal sehingga peneliti menggunakan uji alternative yaitu *uji Wilcoxon*.

Tabel 7
Pengaruh Nilai Pengetahuan Sebelum Dan Sesudah Dilakukan Pendidikan Kesehatan

Variabel	N	Median	Min	Maks	P Value
Pengetahuan Sebelum	33	6,00	5	7	0,001
Pengetahuan Sesudah	33	9,00	7	10	

Berdasarkan tabel 7 didapatkan bahwa uji analisis didapatkan nilai median sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan, median tingkat pengetahuan sebelum diberikan pendidikan kesehatan yaitu 6,00 dan nilai median setelah diberikan pendidikan kesehatan adalah 9,00. Saat dilakukan

https://doi.org/10.52523/maskermedika.v12i2.686
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY-SA 4)

menggunakan uji alternatif yaitu uji *Wilcoxon* didapatkan bahwa nilai *p-value* 0.001 (*p-value <0,05*) dimana hipotesis nol (Ho) ditolak (Ha) diterima, yang berarti ada pengaruh pendidikan kesehatan dengan media ular tangga terhadap bencana banjir air di SD Negeri 82 Palembang.

PEMBAHASAN

Tingkat Pengetahuan Sebelum Diberikan Edukasi Media Ular Tangga

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan nilai median responden sebelum diberikan edukasi tentang pencegahan bencana banjir air yaitu 6,00 dengan nilai minimum 5 dan maksimum 7 dan standar deviasi 0,684.

Banjir merupakan salah satu jenis bencana yang kerap terjadi setiap tahun di Indonesia dan memiliki dampak pada hidup manusia dan lingkungan. Bencana banjir dapat diartikan sebagai aliran air di permukaan tanah yang tinggi dan tidak dapat ditampung oleh saluran drainase sehingga jumlah airnya melimpah dan menimbulkan genangan serta mengakibatkan kerugian pada manusia (Rahayu, et al., 2019).

Hasil penelitian ini didapatkan mayoritas usia responden pada penelitian ini rata-rata 11,15 tahun dengan usia termuda 10 tahun dan usia tertua 13 tahun. Bencana tidak akan membeda-bedakan jenis kelamin, umur, suku, agama dan tempat. Bencana seringkali menimpa masyarakat yang lemah seperti anak-anak, lansia dan perempuan. Dampak yang sering timbul setelah bencana, di samping masalah perekonomian, ketahanan pemerintah, masalah kesehatan. Selain itu pada dunia pendidikan juga menjadi korban bencana alam (Purborini, 2019). Menurut Niken dan Andri (2020) permasalahan utama yang mengakibatkan timbulnya dampak bencana khususnya korban jiwa adalah kurangnya pengetahuan dan kesiapsiagaan tentang bencana. Oleh karena itu, diperlukan pendidikan mitigasi bencana untuk membentuk generasi muda yang tangguh bencana.

Berdasarkan hasil penelitian ini didapatkan mayoritas usia responden pada penelitian ini rata-rata 11,15 tahun dengan usia termuda 10 tahun dan usia tertua 13 tahun. Semakin bertambahnya usia, maka sesorang dapat menerima informasi dan pengalaman yang banyak, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dengan mendapatkan pengalaman yang banyak dan akan menambah tingkatan pengetahuan atau wawasan seseorang dalam sikapnya bertindak. Usia memiliki individu juga memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap perilaku individu, bahwa usia seseorang akan mempengaruhi kemampuan untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain disekitarnya (Prasetyo & Tjahjono, 2021).

Berdasarkan penelitian Rahayuni et al., (2021) mengatakan bahwa pengetahuan dalam menghadapi bencana sebelum diberikan edukasi menggunakan media permainan edukatif, tingkat pengetahuan rata rata dalam kategori cukup. Pengetahuan cukup responden dikarenakan selama ini responden belum mendapatkan informasi yang adekuat serta minimnya pengembangan dalam lingungan pemdidikan formal dalam menggerakan sekolah siaga bencana yang menyebabkan dapat membuat semakin sukit penyebarluasan informasi terkait pengurangan resiko bencana pada anak usia sekolah mengenai bagaimana cara melindungi diri, diamna saja tempat-tempat yang aman untuk berlindung dan benda-benda apa saja yang membahayakan yang harus dihindari.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Kurnia et al., (2019) menyatakan bahwa tingkat pengetahuan masyarakat sebelum diberikan penyuluhan mengenai bencana banjir tingkat pengetahuan dalam kategori cukup, hal ini dikarenakan tingkat pendidikan msyarakat belum pernah ada yang yang mengadakan sosialisasi tentang kebencanaan sehingga msyarakat kurang mendapatkan informasi tentang bencana banjir.

Penelitian Fitri & Laia (2022) dengan judul penelitian dengan hasil penelitian diperoleh data bahwa sebelum diberikan diberikan permainan ular tangga termasuk dalam kategori cukup.

Berdasarkan hasil penelitian dan teori di atas, peneliti berasumsi bahwa anak usia sekolah dasar dapat menjadi sasaran penting dalam kegiatan mitigsi

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY-SA 4)

bencana banjir, karena pada usia 8-12 tahun memiliki daya ingat dengan intensitas paling besar dan paling kuat dalam pengetahuan tentang bencana banjir.

Tingkat Pengetahuan Sesudah Diberikan Edukasi Media Ular Tangga

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan nilai median reponden sesudah diberikan edukasi tentang bencana banjir air yaitu 9,00 dengan nilai minimum 7 dan maksimum 10 dan standar deviasi 0,820.

Dalam belajar diperlukan media yang dapat membantu meningkatkan perhatian dan suasana belajar. Anak-anak tidak akan merasa bosan dan pesan akan tersampaikan secara maksimal apabila menggunakan media yang menarik. Media membantu proses pendidikan agar dapat ditangkap pancaindera. Semakin banyak indera yang digunakan maka semakin jelas pengetahuan diperoleh (Maryam, 2020). Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan ular tangga. Melalui pemainan ular tangga siswa akan mengetahui tentang ilmu kesehatan dengan cara bermain sambil belajar (Uno, 2018).

Berdasarkan penelitian (Husniawati et al., 2023) bahwa ada perbedaan rerata nilai sesudahnya yaitu 78,22 dapat disimpulkan bahwa pemberian edukasi ular tangga pada peserta terbukti dapat meningkatkan pengetahuan mereka tentang bencana dan penanggulangannya. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sukamto, 2021, bahwa edukasi dan simulasi tentang tanggap bencana yang diberikan kepada siswa dapat mengurangi risiko bencana pada anak sekolah (Sukamto et al., 2021).

Berdasarkan penelitian (Nuranisah & Kurniasari, 2020) diperoleh hasil pada saat post-test dengan diberikan permainan ular tangga tingkat pengetahuan meningkat menjadi tingkat pengetahuan baik. Hal ini dikarenakan setelah diberikan intervensi menggunakan media permainan ular tangga pengetahuan semakin meningkat, karena dalam permainan ular tangga telah mencakup materi yang sesuai dengan topik. Hal ini sejalan dengan penelitian dengan judul Pengaruh permainan ular tangga dan buku cerita bergambar sebagai media penyuluhan yang mengatakan bahwa anak usia sekolah lebih cepat menangkap materi yang diberikan menggunakan media permainan dibandingkan dengan pemberian materi mengunakan sistem belajar pada umumnya (Fitriastuti, 2019).

Berdasarkan hasil penelitian dan teori di atas, peneliti berasumsi bahwa pengetahuan yang ada biasanya dapat mempengaruhi sikap dan perhatian tentang kesiapsiagaan bencana banjir sehingga harus masuk dalam kurikulum sistem pendidikan. Selain itu pemberian pengetahuan kesehatan dengan media ular tangga sangat berpengaruh terhadap anak-anak sekolah dasar dikarenakan permainan ular tangga.

Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Media Ular Tangga Terhadap Bencana Banjir Air

Berdasarkan hasil penelitian bahwa uji analisis didapatkan nilai median sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan, median tingkat pengetahuan sebelum diberikan pendidikan kesehatan yaitu 6,00 dan nilai median setelah diberikan pendidikan kesehatan adalah 9,00. Saat dilakukan menggunakan uji alternatif yaitu uji *Wilcoxon* didapatkan bahwa nilai *p-value* 0.001 (*p-value <0,05*) dimana hipotesis nol (Ho) ditolak (Ha) diterima, yang berarti ada pengaruh pendidikan kesehatan dengan media ular tangga terhadap bencana banjir air di SD Negeri 82 Palembang.

Salah satu media pendidikan kesehatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan tentang banjir yaitu dengan permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan permainan yang telah banyak dikenali oleh anak sehingga tidak perlu waktu yang lama untuk mengenalkan serta menjelaskan permainan ini kepada anak. Permainan ini dapat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak, termasuk perkembangan kognitif, sosial, bahasa, fisik motorik dan pengenalan huruf (Saroinsong et al., 2022). Permainan ular tangga adalah salah satu jenis permainan edukatif untuk anak usia sekolah yang menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain, diapat

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY-SA 4)

dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas, serta merangsang anak untuk beraktivitas secara berkelompok atau individual sehingga membuat siswi tertarik dan suasana yang menyenangkan dapat membuat responden lebih mudah menerima informasi yang diberikan (Kurniawati et al., 2022).

Permainan ular tangga mengaktifkan aspek emosi dan aspek kognitif dalam proses belajar. Permainan ular tangga ini juga me- nimbulkan rasa bahagia dan emosi positif yang muncul melalui motivasi saat subjek berharap menang, kepuasan saat berhasil menjawab pertanyaan dan menaiki tangga, kegagalan yang menyenangkan, komunikasi dan hubungan sosial yang erat di antara sesama pemain. Saat bermain, sangat memungkinkan terjadi pengulangan pertanyaan karena bidak yang jatuh di kotak pertanyaan dapat terjadi lebih dari satu kali. Proses bermain pun tidak hanya satu kali karena dilakukan sepanjang jam istirahat sekolah (Wulanyani, 2020). Pembacaan pertanyaan dan jawaban yang berulang-ulang membuat informasi menjadi lebih kuat melekat dalam ingatan. Informasi yang diulang-ulang akan lebih mudah disimpan atau dijaga dalam ingatan anak usia sekolah (Maksum et al., 2022).

Berdasarkan penelitian (Utari & Nurrohmah, 2022) didapatkan hasil bahwa dengan Uji *Wilcoxon* menunjukan nilai signifikansi (p-value) 0,001. Nilai signifikansi uj (*p-value*) lebih rendah dari 0,05 (0,003 < 0,05) sehingga keputusan uji adalah H0 ditolak, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan edukasi mitigasi bencana melalui media permainan ular tangga terhadap tingkat pengetuan anak usia 10-12 tahun di Desa Beran Kismoyoso Ngemplak Boyolali. Permainan ular tangga dapat menjadi salah satu media yang efektif untuk menyampaikan informasi pada anak sekolah dasar Swamilaksita et al., (2021).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Adiba dan Katmawanti, (2020) yang berjudul Efektivitas Permainan Ular Tangga Sebagai Media Penyuluhan Siswa Di SD N Landungsari 1 Kabupaten Malang hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat nilai signifikansi (p-value 0,001) artinya terdapat perbedaan hasil pengetahuan siswa sebelum dan sesudah penyuluhan menggunakan permainan ular tangga. Peningkatan pengetahuan tersebut disebabkan karena permainan ular tangga memiliki banyak kelebihan yang menjadikan permainan ular tangga dapat menjadi salah satu media alternatif dalam memberikan informasi ataupun edukasi. Ular tangga dapat meningkatkan kreativitas sebesar 74,50% dalam meningkatkan motivasi, imajinasi, inovasi dan daya ingat, melatih kerjasama dan merupakan media belajar yang sederhana (Mulyani, 2019).

Hasil penelitian Hilam dan Karjatin (2022) didapatkan nilai signifikansi (p-value) 0,001. Artinya ada pengaruh pengetahuan media permainan ular tangga terhadap bencana banjir melalui pesan dan materi yang disampaikan. Mengingat permainan ular tangga memiliki tingkat keberhasilan yang bagus karena terdapat kelebihan dalam menarik minat anak-anak. Permainan ular tangga merupakan salah satu upaya untuk memperoleh perubahan pengetahuan adalah dengan pemberian informasi sehingga menimbulkan kesadaran. Peningkatan pengetahuan terjadi karena permainan ular tangga merupakan permainan yang mengandalkan dan memanfaatkan banyak indera hal ini di perkuat dengan teori yang disampaikan Notoadmojo (2010) pengetahuan terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadaap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yaitu indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian penegtahuan manusia di peroleh melalui mata (30%) dan telinga (10%) (Utari & Nurrohmah, 2022).

Berdasarkan hasil teori diatas maka peneliti berasumsi bahwa pengetahuan tentang pencegahan bencana banjir sangat penting bagi anak-anak sekolah dasar dikarenakan dengan peningkatan pengetahuan anak-anak dapat mengetahui serta dapat mencegah terjadinya bencana banjir sejak dini. Pendidikan kesehatan yang dilakukan dan dipengaruhi oleh media permainan ular tangga melalui pesan dan materi yang disampaikan. Mengingat permainan ular tangga memiliki tingkat keberhasilan yang bagus karena

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY-SA 4)

terdapat kelebihan dalam menarik minat anak-anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 82 Palembang dengan jumlah 33 responden dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Nilai median pengetahuan sebelum diberikan edukasi dengan media ular tangga terhadap pencegahan bencana banjir yaitu 6,00.
2. Nilai median pengetahuan setelah diberikan edukasi dengan media ular tangga terhadap pencegahan bencana banjir yaitu 9,00.
3. Ada pengaruh yang signifikan antara pendidikan kesehatan dengan media ular tangga terhadap pencegahan bencana banjir di SD Negeri 82 Palembang.dengan *p-value* 0,001.

Saran

Diharapkan dapat menjadi sumber bacaan, menambah referensi kepustakaan dan siswa dapat menyebarluaskan informasi yang telah diberikan kepada teman-temannya mengenai bencana banjir air dan upaya bencana banjir air untuk meningkatkan kesiapsiagaan di area sekolah.

FUNDING

Penelitian ini tidak menerima bantuan pendanaan dari pihak manapun.

KONFLIK KEPENTINGAN

Tidak ada potensi konflik kepentingan yang dilaporkan oleh penulis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penulisan skripsi ini, terutama kepada pihak institusi, dosen pembimbing, tempat penelitian dan kedua orang tua serta teman-teman yang telah membantu dalam proses penelitian ataupun pembuatan skripsi ini.

KEPUSTAKAAN

BNPB. (2021). *Buku Saku Tanggap Tangkas Tangguh Menghadapi Bencana*. Jakarta: Pusat Data, Informasi Dan Komunikasi Kebencanaan BNPB.

Fitriastuti, E. S. (2019). Pengaruh Permainan Ular Tangga dan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Promosi Kesehatan Terhadap Praktek Cuci Tangan Pakai Sabun. *Jurnal Keperawatan*, *10*(1), 63–72.

Husniawati, N., Indriyati, T., & Sitorus, S. (2023). Edukasi Ular Tangga tentang Kesiapsiagaan Bencana Banjir di Sekolah sebagai Upaya Meningkatkan Pengetahuan tentang Bencana. *Media Karya Kesehatan*, *6*(1), 50–60. https://doi.org/10.24198/mkk.v6i1.44960

Kaidah, S., Khatimah, H., & Budiarti, L. Y. (2021). Sungai Lulut Dalam Mitigasi Bencana Banjir. *Prosiding PKM-CSR*, *4*, 471–481.

Khambali, D. I. S. T. (2020). *Manajemen Penanggulangan Bencana*. Jakarta: Penerbit Andi.

Kurniawati, D., Rohaman, D. Y., & Juliningrum, P. P. (2022). Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Pengetahuan dan Sikap dalam Mencegah Dehidrasi pada Siswi SDN Pringgowirawan 01 Sumberbaru. *Jurnal Pustaka Kesehatan*, *5*(1), 71–76.

Maksum, E., Nurharlina, N., Nugrahaeni, D. K., Inayah, I., & Lukman, M. (2022). Efektivitas Promosi Kesehatan Permainan Ular Tangga Modifikasi terhadap Tingkat Pengetahuan tentang Protokol Kesehatan COVID-19. *Journal of Telenursing (JOTING)*, *4*(2), 449–458. https://doi.org/10.31539/joting.v4i2.3843

Marlina, A. (2023). Analisis Tingkat Kerentanan Banjir Di Kota Palembang. *Jurnal Teknik Sipil*, *13*(1), 22–29. https://doi.org/10.36546/tekniksipil.v13i1.961

Maryam, S. (2020). *Promosi Kesehatan dalam Pelayanan Kebidanan*. EGC.

Mulyani, S. (2019). *Permaianan Tradisional Anak Indonesia*. Langensari Publishing.

Prasetyo, W., & Tjahjono, H. D. (2021). Pendidikan Kesehatan Terhadap

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY-SA 4)

Pengetahuan Kesiapsiagaan Masyarakat Dalam Menghadapi Bencana Banjir Di Daerah Petemon Surabaya. *Jurnal Keperawatan*, *10*(1), 9–17. https://doi.org/10.47560/kep.v10i1.266

Saroinsong, W. P., Kurnianingtyas, I., Dorlina, N., & Cahya, E. (2022). Enhancing Preschooler ' s Gross Motoric Using Pocket Book-Flipbook Maker Based. *Journal Center of Research Publication in Midwifery and Nursing*, *6*(4), 2825–2833.

Uno, H. (2018). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. PT.Bumi Aksara.

Utari, D., & Nurrohmah, A. (2022). Pengaruh Edukasi Ular Tangga Mitigasi Banjir Terhadap Tingkat Pengetahuan Usia 10-12 Tahun Desa Beran Kismoyoso. *Sehat Rakyat: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, *1*(4), 323–333. https://doi.org/10.54259/sehatrakyat.v1i4.1098

Wulanyani, N. M. S. (2020). Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan melalui Permainan Ular Tangga. *Jurnal Psikologi*, *40*(2), 181–192.

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY-SA 4)