

PERMAINAN ULAR TANGGA MENINGKATKAN PENGETAHUAN DAN SIKAP ANAK SEKOLAH DASAR DALAM PENCEGAHAN IMPAKSI SERUMEN DI SDN TAMBAKSARI III SURABAYA

Norma Astrianingsih*, Kristiawati**, Ilya Krisnana**

*Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ners, Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga

**Staf Pengajar Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga

Email: norma.astria@yahoo.com

ABSTRAK

Impaksi serumen adalah gangguan pendengaran yang timbul akibat penumpukan serumen di liang telinga dan menyebabkan rasa tertekan yang mengganggu. Impaksi serumen banyak ditemukan pada anak sekolah dasar. Kebersihan telinga anak tidak bersih karena anak takut jika ada benda lain yang dimasukkan ke dalam telinga mereka dan pengetahuan dan sikap anak yang kurang tentang dampak dari telinga yang kotor. Pendidikan kesehatan menggunakan permainan ular tangga dapat diterapkan sebagai solusi untuk masalah ini. Tujuan dari penelitian ini adalah menjelaskan pengaruh permainan ular tangga terhadap pengetahuan dan sikap anak sekolah dasar dalam pencegahan impaksi serumen di SDN Tambaksari III Surabaya. Desain penelitian ini adalah *quasy eksperimen* dan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa. Sampel dalam penelitian menggunakan teknik *total sampling* berdasarkan kriteria inklusi berjumlah 32 responden, 16 responden kelompok perlakuan dan 16 responden kelompok kontrol. Data didapatkan dari kuesioner dan dianalisis dengan uji *Wilcoxon Signed Rank test* dan *Mann Whitney U-Test* dengan nilai signifikansi $p \leq 0,05$. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan untuk pengetahuan ($p=0,001$), dan sikap ($p=0,001$) setelah diberikan intervensi terhadap kelompok perlakuan. Data ini juga diperkuat dari hasil analisis statistik *Mann Whitney U-Test* menunjukkan perbedaan yang signifikan untuk pengetahuan ($p=0,000$), dan sikap ($p=0,004$). Permainan ular tangga berpengaruh meningkatkan pengetahuan dan sikap anak dalam pencegahan impaksi serumen. Saran bagi peneliti selanjutnya adalah memberikan pendidikan kesehatan menggunakan permainan ular tangga untuk perilaku dalam pencegahan impaksi serumen.

Kata kunci: impaksi serumen, permainan ular tangga, perilaku kesehatan

ABSTRACT

Introduction: Cerumen impaction is syndrome of hearing due to the build up of ear wax in the ear canal and cause pressure that impair. It is found in elementary school children. Cleanliness of child's ears cannot clean because the children afraid if other objects put in their ears and children's has less knowledge and attitude about the impact of dirty ears. Health education using the snake ladders game can be applied as a solution to this problem. The purpose of this research is explain effect of snake ladders game towards elementary school children's knowledge and attitude in the prevention of cerumen impaction at SDN Tambaksari III Surabaya. **Methods:** This research used quasy experimental design and object of this research is the childrens in third grade at SDN Tambaksari III Surabaya. The sampling used total sampling technique, based on the inclusion criteria, used 32 respondents consist of 16 people as experiment group and 16 people as control group. Data collected by quesioner and analyzed by wilcoxon signed rank test and mann whitney test with significant value $p \leq 0,05$. **Result:** The results showed that there were enhancement for knowledge ($p=0.001$), and attitude ($p=0.001$) for post intervention toward the experimental group. These data were strenghted by the result of Mann Whitney U Test statistical analysis that showed the significant differences for knowledge ($p=0.000$), and attitude ($p=0.004$). **Discussion:** It

can be concluded that snake ladders game effective to enhance the children's knowledge and attitude in the prevention of cerumen impaction. The suggestion for next researcher is to give health education using snake ladders for behavior of cerumen impaction's prevention.

Keywords: *cerumen impaction, snake ladders, health behavior*

PENDAHULUAN

Impaksi serumen adalah gangguan pendengaran yang timbul akibat penumpukan serumen di dalam telinga dan menyebabkan rasa tertekan yang terganggu. Gangguan pendengaran mengakibatkan anak sekolah sulit menerima pelajaran, produktivitas menurun dan biaya hidup tinggi. Hal ini dikarenakan, telinga mempunyai peranan yang besar dalam kehidupan sehari-hari. Menurut kajian, mendengar dapat menyerap 20% informasi, lebih besar dibanding membaca yang hanya menyerap 10% informasi (Kemenkes RI 2012). Di Indonesia, gangguan pendengaran dan ketulian saat ini masih merupakan satu masalah yang dihadapi masyarakat. Masalah yang perlu mendapat perhatian adalah sumbatan kotoran telinga (serumen prop) yang banyak ditemukan pada anak-anak usia sekolah. Sumbatan serumen ini dapat mengakibatkan gangguan pendengaran sehingga akan mengganggu proses penyerapan belajar (Kemenkes RI 2012).

Kondisi telinga anak yang kotor dipengaruhi oleh perilaku kesehatan yang dilakukan oleh anak. Perilaku ini dapat berupa ketidakmauan dalam membersihkan telinga atau perilaku membersihkan telinga dengan cara yang salah seperti mengorek kotoran yang ada dalam telinga. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku kesehatan khususnya perkembangan anak diantaranya pengetahuan, sikap, nilai dan norma, budaya, agama, sarana prasarana dan kebiasaan setempat serta perlakuan orang tua dalam mendidik anak yang terangkum dalam faktor *predisposisi*, *enabling* dan *reinforcing* (Notoatmodjo 2010).

Hal yang paling mendasar untuk mencegah timbulnya gangguan pada telinga, terutama impaksi serumen adalah mengenal sistem telinga dan cara menjaga kebersihan telinga dengan memberikan edukasi pada anak sehingga anak termotivasi untuk memelihara kebersihan diri, terutama

kebersihan telinga sebagai upaya preventif yang tepat. Pemberian edukasi yang dilakukan di sekolah memiliki sasaran murid, guru, dan UKS. Pemberian edukasi pada anak sekolah dapat menggunakan media permainan, salah satunya adalah permainan ular tangga. Dimana permainan ular tangga dapat memuat informasi-informasi penting yang terdapat di petak-petaknya. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada Kepala Sekolah SDN Tambaksari III, bahwa anak didiknya belum pernah diberikan edukasi tentang pencegahan impaksi telinga dalam kurun waktu 3 tahun terakhir, sehingga pengetahuan dan sikap anak rendah dalam pencegahan impaksi serumen. Pengaruh permainan ular tangga terhadap pengetahuan dan sikap anak sekolah dasar belum dapat dijelaskan sampai saat ini.

Penelitian di Amerika Serikat terhadap dua belas juta individu, impaksi serumen rerata 10% terjadi pada anak-anak. Berdasarkan laporan Karlsmose B dalam penelitian *Acta Otorhinolaryngologica Italica* tahun 2009 mengatakan bahwa dari 1.507 pasien yang diskriming mengalami gangguan pendengaran memperlihatkan hubungan dengan serumen sekitar 2,1%. Di Indonesia, jumlah penderita gangguan pendengaran diperkirakan mencapai sekitar 9,6 juta orang. Rata-rata penyebabnya adalah sumbatan kotoran telinga. Berdasarkan hasil survey cepat yang dilakukan oleh Profesi Perhati dan Departemen Mata FKUI di beberapa sekolah di 6 kota di Indonesia, prevalensi serumen prop pada anak sekolah cukup tinggi yaitu antara 30–50% (Kemenkes RI 2012).

Hasil penelitian menunjukkan 2.015 orang dari 7.184 orang atau terdapat sekitar 28% murid SD yang telah dilakukan pemeriksaan pada 14 SD di Makassar menderita serumen obturans atau penumpukan serumen. Berdasarkan data rekam medis Bagian Poliklinik THT RSUD Raden Mattaher kejadian serumen obturans tersebut didapatkan sebanyak 337 penderita

terhitung mulai dari November 2011 – April 2012.

Data yang didapat dari BKIM kota Semarang pada November 2007 yang dilakukan pada anak-anak usia sekolah dasar, dari 467 siswa kelas 1 yang diperiksa telinganya ditemukan sebanyak 29,55% siswa mengalami gangguan pendengaran yang diakibatkan oleh serumen obsturan, otitis media kronik supuratif (OMKS) 1,28% dan *sensory neural hearing loss* (SNHL) *unilateral* 0,21%. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada 32 anak kelas 3 SDN Tambaksari III pada tanggal 31 Maret 2014, didapatkan data bahwa 25 anak tidak pernah dibersihkan kotoran telinganya dan 12 diantaranya terdapat penumpukan serumen hingga melebihi 1/3 telinga bagian luar dengan konsistensi padat, lunak, dan keras.

Penelitian *Acta Otolaryngologi Italica* tahun 2009 mengatakan pasien yang sering menggunakan cotton bud (kapas pembersih telinga) untuk membersihkan telinganya, akan menekan serumen ke arah membran timpani, sehingga membuat pengeluarannya semakin sulit, akibatnya serumen akan terjebak dan terakumulasi hingga akhirnya menyebabkan sumbatan pada telinga. Selain itu masih banyak yang memiliki kebiasaan membersihkan telinga dengan menggunakan jari berkuku tajam. Tanpa disadari akibat gesekan kuku jari dan *cotton bud* (kapas pembersih telinga) dapat melukai kulit liang telinga dan dapat menyebabkan hematoma dan otitis eksterna.

Tingginya kasus impaksi serumen di SDN Tambaksari III dikarenakan anak tidak ingin telinganya dibersihkan karena takut jika ada benda asing yang masuk di telinganya saat dibersihkan. Selain itu, pengetahuan anak tentang dampak dari telinga yang kotor sangat kurang. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pengetahuan anak dapat diberikan edukasi dengan metode dan media yang sangat bermacam-macam, salah satunya adalah menggunakan media permainan ular tangga. Permainan ular tangga dapat merangsang seseorang untuk mengembangkan kemampuan kognitif, moral, mental emosional dan sosial, serta psikomotor.

Tingginya kejadian impaksi serumen dan rendahnya pengetahuan anak tentang impaksi serumen, diperkuat dengan

pernyataan kepala sekolah SDN Tambaksari III bahwa selama ini belum pernah dilakukan *screening* dan UKS belum pernah memberikan edukasi dengan metode permainan khususnya permainan ular tangga

Hal yang paling mendasar untuk mencegah timbulnya gangguan pada telinga, terutama impaksi serumen adalah mengenal sistem telinga dan cara menjaga kebersihan telinga dengan memberikan edukasi pada anak sehingga anak termotivasi untuk memelihara kebersihan diri, terutama kebersihan telinga sebagai upaya preventif yang tepat. Teori Lawrance Green (1980) dalam Notoatmodjo (2012), bahwa kesehatan seseorang dan masyarakat dipengaruhi oleh dua faktor pokok, yaitu faktor perilaku (*behavior causes*) dan faktor dari luar perilaku (*non behavior causes*).

Perilaku dipengaruhi oleh 3 faktor utama, yang dirangkum dalam akronim *precede*: *predisposing*, *enabling*, dan *reinforcing cause in educational and evaluation*. *Precede* ini merupakan arahan dalam menganalisis atau diagnosis masalah sedangkan *proceed*: *policy*, *regulatory*, *organizational construc in educational and environmantal, development, and evaluasi* pendidikan kesehatan. Pendidikan sebagai salah satu faktor dapat meningkatkan pengetahuan anak yang pada akhirnya dapat mempengaruhi pengetahuan dan sikap anak dalam menjaga kebersihan diri khususnya kebersihan telinga. Pendidikan di sekolah adalah suatu proses yang mengubah pengetahuan kesehatan menjadi suatu kebiasaan hidup sehat. Tujuan penyuluhan kesehatan di sekolah adalah melanjutkan penanaman kebiasaan dan norma hidup sehat serta memberikan pengetahuan tentang kesehatan.

Salah satu upaya pemberian pendidikan kesehatan di sekolah adalah melalui promosi kesehatan. Promosi kesehatan dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai metode dan media yang disesuaikan dengan sasaran. Pemilihan metode yang tepat dalam proses penyampaian materi promosi kesehatan sangat membantu pencapaian usaha mengubah tingkah laku sasaran (Notoadmodjo 2005). Penelitian yang telah dilakukan oleh Amelia pada tahun 2010 pada siswa kelas VII dan VIII SMP Ma'Arif NU Tegal bahwa metode dengan permainan ular

tangga lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan pada anak usia sekolah dasar. Peneliti ingin menjelaskan Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan dan Sikap Anak Sekolah Dasar dalam Pencegahan Impaksi Serumen di SDN Tambaksari III Surabaya.

BAHAN & METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Quasy eksperimen*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 3 (8-9,5 tahun) di SDN Tambaksari III Surabaya. Sampel dalam penelitian ini adalah (8-9,5 tahun) di SDN Tambaksari III Surabaya sejumlah 32 siswa berdasarkan kriteria inklusi, 16 responden kelompok perlakuan dan 16 responden kelompok kontrol, adapun kriteria inklusi yang digunakan adalah siswa kelas 3 (8-9,5 tahun), siswa yang memperoleh ijin dari orang tuanya untuk mengikuti penelitian, dan siswa yang sehat jasmani.

Variabel Independen dalam penelitian ini adalah permainan ular tangga, sedangkan variabel dependen adalah pengetahuan dan sikap anak sekolah dasar dalam pencegahan impaksi serumen di SDN Tambaksari III Surabaya. Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh permainan ular tangga terhadap pengetahuan anak dalam pencegahan impaksi serumen pada anak usia sekolah dasar di SDN Tambaksari III Surabaya dan ada pengaruh permainan ular tangga terhadap sikap anak dalam pencegahan impaksi serumen pada anak usia sekolah dasar di SDN Tambaksari III Surabaya.

Pengumpulan data awal dilakukan dengan kuisioner untuk mengetahui pengetahuan dan sikap responden. Sebelum dilakukan simulasi permainan ular tangga, peneliti memberikan penjelasan kepada siswa tentang penelitian yang akan dilakukan. Peneliti memberikan surat persetujuan kepada siswa bersama dengan surat permohonan menjadi responden, dan surat pengantar dari pihak sekolah. Surat persetujuan tersebut bertujuan untuk meminta kesediaan siswa untuk menjadi responden penelitian dengan meminta orang tua (Bapak/Ibu/ Wali dari siswa tersebut) siswa untuk menandatangani surat persetujuan menjadi responden (*informed consent*). Surat

persetujuan dikembalikan pada keesokan harinya atau pada hari ke 2.

Hari ke 2 dilakukan *pre test* kepada 32 siswa kelas 3 SDN Tambaksari III Surabaya dengan membagikan kuisioner tentang pengetahuan dan sikap dalam pencegahan impaksi serumen. Pengisian kuisioner dilakukan bersama-sama selama 15 menit. Saat pengisian kuisioner berlangsung, siswa dilarang berdiskusi antar teman untuk menghindari contekan. Setelah diberikan *pre test*, peneliti memberikan pendidikan kesehatan tentang pencegahan impaksi serumen yang disimulasikan ke dalam suatu permainan ular tangga pada kelompok perlakuan.

Simulasi permainan ular tangga ini, 32 siswa dibagi menjadi dua kelompok besar yaitu kelompok kontrol dan kelompok perlakuan dengan dilakukan pengundian. Untuk menentukan sampel yang akan dijadikan kelompok perlakuan, peneliti menggunakan cara pengundian. Penulis menuliskan nama masing-masing siswa pada selembar kertas, kemudian dimasukkan ke dalam satu kotak dan diundi. Pengambilan ke satu sampai ke empat masuk ke kelompok satu, pengambilan ke lima sampai delapan masuk ke kelompok dua, begitu seterusnya.

Setiap kelompok maksimal terdiri dari 4 siswa. Dalam hal ini, sebanyak 16 siswa atau 4 kelompok kecil masuk ke dalam kelompok perlakuan dan 16 siswa atau 4 kelompok kecil lainnya masuk ke dalam kelompok kontrol. Kemudian, untuk mengelompokkan kelompok perlakuan dalam kelompok kontrol dilakukan dengan menuliskan nama-nama kelompok pada selembar kertas, kemudian dimasukkan ke dalam satu kotak dan diundi. Kelompok kesatu sampai kelompok keempat yang pertama kali keluar, masuk ke dalam kelompok perlakuan. Dan empat kelompok lainnya masuk ke dalam kelompok kontrol. Tiap satu kelompok kecil didampingi oleh satu fasilitator.

Kelompok kecil dalam permainan ular tangga ini tetap dan tidak akan berubah setiap sesi permainan. Fasilitator yaitu peneliti dan 7 mahasiswa fakultas keperawatan angkatan 2010 yang sebelumnya telah diberikan pengarahan dan pelatihan tentang pelaksanaan kegiatan tersebut sehingga memiliki persepsi yang sama. Pengarahan dan pelatihan tentang

permainan ular tangga pada fasilitator dilakukan sehari sebelum intervensi dilakukan. Fasilitator bertugas mengarahkan dan menjelaskan peraturan permainan pada kelompok kecil yang didampingi, serta menjelaskan dan mendemonstrasikan semua pernyataan yang terdapat di beberapa kotak permainan ular tangga. Guru bertugas mengkondusifkan siswa agar siswa tertib saat kegiatan berlangsung. Fasilitator dan guru tidak ikut dalam permainan.

Permainan ini dilakukan dalam 4 kali pertemuan dalam satu minggu yaitu pada hari ke 2, hari ke 3, hari ke 4, dan hari ke 5 dengan waktu 45 menit atau sampai semua pemain berhasil mencapai *finish*. Penentuan frekuensi pertemuan ini, berdasarkan hasil penghitungan peluang dengan rumus: jumlah kotak yang berisi pernyataan dibagi jumlah kotak yang tersedia, tanpa memperhatikan jumlah pemain dan jumlah dadu yang digunakan. Jadi $18 / 64 = 1 / 3,56$ dibulatkan menjadi $1 / 4$ sehingga didapatkan minimal dalam satu kali permainan kemungkinan ada 4 kotak yang terbuka. Pemenang atau pemain yang berhasil mencapai *finish* terlebih dahulu dalam permainan ini akan diberikan *reward* berupa peralatan untuk perawatan telinga yaitu waslap dan baby oil yang bertujuan untuk meningkatkan minat siswa. Apabila ada beberapa kotak yang belum terbuka, maka permainan dilanjutkan pada hari ke 2 dan seterusnya.

Jika sampai hari ke 4 masih terdapat kotak yang belum terbuka, maka akan dibuka dan dibahas secara bersama-sama. Untuk kelompok kontrol, diberikan permainan ular tangga tetapi tanpa muatan konsep impaksi serumen. Kegiatan ini dilakukan di dalam ruang kelas 3 pada kelompok perlakuan dan ruang baca pada kelompok kontrol.

Permainan simulasi ular tangga dimulai ketika semua siswa telah berkumpul dengan teman satu kelompok dan fasilitator masing-masing. Kemudian masing-masing siswa melakukan pelemparan dadu, dimana yang mendapat nilai dadu tertinggi adalah pemain yang diperkenankan untuk bermain terlebih dahulu. Setiap permainan selesai atau semua siswa berhasil mencapai *finish*, fasilitator akan memberikan pertanyaan sebagai evaluasi dari informasi yang telah didapatkan dan memberikan *snack* sebagai tanda terimakasih telah menjadi responden.

Setelah permainan ke 4 berakhir, responden diberikan lembar kuisioner *post-test* dan diberikan waktu sekitar 15 menit untuk menjawab guna melihat terjadinya perubahan pengetahuan dan sikap anak kelas 3 SD di SDN Tambaksari III Surabaya. Sama halnya dengan kelompok perlakuan, responden kelompok kontrol juga mengalami masalah pada pengetahuan dan sikap terhadap pencegahan impaksi serumen sehingga pada kelompok kontrol juga diberikan pendidikan kesehatan dengan metode simulasi permainan ular tangga. Pemberian intervensi pada kelompok kontrol dilakukan di luar penelitian. Durasi waktu dan materi *pre test* serta materi *post test* yang digunakan dalam kegiatan kelompok kontrol sama dengan durasi waktu dan materi untuk kelompok perlakuan. Peneliti tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada responden dan kepala sekolah SDN Tambaksari III. Setelah dilakukan *post-test*, maka tahap akhirnya adalah menganalisis data yang didapat untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan ular tangga terhadap pengetahuan dan sikap anak sekolah dalam pencegahan impaksi telinga di SDN Tambaksari III Surabaya.

Semua rangkaian acara pendidikan kesehatan setelah selesai dilakukan, maka diberikan *leaflet* untuk dibawa pulang oleh siswa dengan tujuan *leaflet* tersebut dapat dipelajari oleh orang tua/wali murid dalam upaya pencegahan impaksi serumen. Semua data yang diperoleh kemudian dilakukan klasifikasi dan dimasukkan dalam bentuk tabel kemudian diuji dengan uji *Wilcoxon Sign Rank Test* dan *Mann Whitney U-Test*. Keseluruhan uji statistik menggunakan tingkat signifikansi $p \leq 0,05$ (program windows SPSS 16), bila hasil uji statistik menunjukkan nilai $p \leq 0,05$ maka ada perbedaan data sebelum dan setelah dilakukan intervensi permainan ular tangga pengetahuan dan sikap anak sekolah dasar dalam pencegahan impaksi serumen pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Cara membandingkan nilai post test pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol peneliti menggunakan uji statistik *Mann Whitney U-Test*.

Hasil uji statistik yang diperoleh menunjukkan nilai $p \leq 0,05$ maka ada pengaruh antara permainan ular tangga terhadap pengetahuan dan sikap anak sekolah

dasar dalam pencegahan impaksi serumen pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol

HASIL

Tingkat pengetahuan responden sebelum dan sesudah diberikan intervensi pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.

Tabel 1. Tingkat pengetahuan responden sebelum dan sesudah diberikan intervensi pada kelompok perlakuan dan kontrol.

Tingkat pengeta huan	Perlakuan				Kontrol			
	Pre		Post		Pre		Post	
	N	%	n	%	n	%	n	%
Kurang	10	62,5	-	-	8	50	10	62,5
Cukup	4	25	4	25	6	37,5	5	31,5
Baik	2	12,5	12	75	2	12,5	1	6,25
Total	16	100	16	100	16	100	16	100
Wilcoxon Signed Rank Test				P=0,001		P=0,257		
Mann-Whitney U Test				P=0.000				

Hasil uji statistik pada table 1 menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* diperoleh nilai $p=0,000$ sehingga $p<0,05$ yang berarti HI diterima, artinya ada perbedaan pengetahuan yang signifikan saat *pre test* dan *post test* dimana permainan ular tangga berpengaruh terhadap pengetahuan impaksi serumen pada kelompok perlakuan. Pada kelompok kontrol didapatkan hasil uji statistik menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* diperoleh nilai $p=0,257$ sehingga $p>0,05$ yang artinya tidak ada perbedaan pengetahuan saat *pre test* dan *post test*. Hasil uji statistik menggunakan *Mann-Whitney U Test* diperoleh $p=0,000$ sehingga $p<0,05$ yang artinya ada perbedaan pengetahuan yang signifikan antara kelompok perlakuan dan kontrol setelah pemberian perlakuan.

Tabel 2. Sikap responden sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.

Kategori sikap	Perlakuan				Kontrol			
	Pre		Post		Pre		Post	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Positif	3	18,75	14	87,5	6	62,5	6	62,5
Negatif	13	81,25	2	12,5	10	37,5	10	37,5
Total	16	100	16	100	16	100	16	100
Wilcoxon Signed Rank Test			P=0,002		P=1,000			
Mann-Whitney U Test			P=0,004					

Sikap responden sebelum dan sesudah diberikan intervensi pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Permainan ular tangga berpengaruh signifikan terhadap perubahan sikap dalam pencegahan impaksi serumen siswa pada kelompok perlakuan. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji statistik menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan nilai signifikansi $p=0,002$ sehingga $p<0,05$ yang berarti ada perbedaan sikap yang signifikan saat *pre test* dan *post test* dimana ada pengaruh permainan ular tangga terhadap sikap siswa dalam pencegahan impaksi serumen di SDN Tambaksari III Surabaya.

Kelompok kontrol pada penelitian memiliki hasil uji statistik menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan nilai signifikansi $p=1,000$ sehingga $p>0,05$ yang artinya tidak ada perbedaan sikap yang signifikan saat *pre test* dan *post test*. Hasil uji statistik menggunakan *Mann-Whitney U Test* menunjukkan bahwa hasil signifikansi $p=0,004$ sehingga $p<0,05$ yang berarti ada perbedaan sikap yang signifikan antara kelompok perlakuan dan kontrol setelah pemberian perlakuan permainan ular tangga.

PEMBAHASAN

Tingkat pengetahuan responden pada kelompok perlakuan saat *pre test* didapatkan hasil sebagian besar pada kategori kurang.. Berdasarkan teori Green (1980) pengetahuan dipengaruhi oleh faktor predisposisi yang meliputi pendidikan, sikap, kepercayaan, keyakinan, pendapatan, dan informasi yang pernah didapat. Berdasarkan teori tersebut, informasi yang pernah didapat akan mendukung pengetahuan seseorang, namun juga terdapat 2 responden pada kelompok perlakuan yang tidak memiliki riwayat menerima informasi sebelumnya tetapi memiliki pengetahuan yang cukup. Hal ini dapat terjadi karena pada saat *pre test* berlangsung, responden dapat mencontek teman dekatnya, walaupun peneliti telah mengantisipasi hal tersebut dengan mengawasi situasi dan kondisi dengan ketat.

Peneliti menggunakan media permainan ular tangga sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi. Menurut Notoatmodjo (2007) pengetahuan merupakan

hasil penginderaan manusia, atau hasil dari tahu seseorang setelah melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia, yakni indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga. Saat memainkan permainan ular tangga, indra yang digunakan adalah mata dan telinga.

Responden kemudian membaca pernyataan dan melihat gambar yang terdapat pada papan ular tangga. Disamping itu, responden yang lain mendengarkan pernyataan yang dibacakan dan memperhatikan penjelasan yang diperagakan oleh fasilitator. Harapan yang diinginkan sebelumnya adalah responden menjadi tertarik dengan informasi yang disampaikan sehingga terjadi peningkatan pengetahuan pada responden tentang materi pencegahan impaksi serumen. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Amelia (2010) bahwa pemberian edukasi dengan permainan ular tangga lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan tentang bahaya merokok.

Hasil *post test* pada kelompok perlakuan didapat pengetahuan responden hampir seluruhnya berada dalam kategori baik. Namun, Sebagian besar responden pada kelompok kontrol memiliki pengetahuan kurang saat *pretest* maupun *posttest*. Pada hasil *post test* pengetahuan kelompok kontrol didapatkan pengetahuan responden sebagian besar tetap pada kategori kurang. Cara mencegah impaksi serumen dapat ditunjukkan melalui alat peraga yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu menggunakan media permainan ular tangga.

Ular tangga adalah salah satu media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dimana permainan ular tangga dapat memuat informasi-informasi penting yang terdapat di petak-petaknya. Hal ini sangat menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain (Novarina, 2010). Permainan ular tangga dapat merangsang seseorang untuk mengembangkan kemampuan kognitif, moral, mental emosional dan social, serta psikomotor. Data tersebut di perkuat dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Yudianto (2010) bahwa permainan ular tangga berpengaruh terhadap perubahan

sikap siswa tentang Demam Berdarah Dengue (DBD) di Sekolah Dasar Plus Darul Jombang. Hal ini didukung dengan hasil uji statistik *Wilcoxon Sign Rank Test*, maka H1 diterima artinya ada pengaruh permainan ular tangga terhadap tingkat pengetahuan anak sekolah dasar dalam pencegahan impaksi serumen di SDN Tambaksari III.

Sikap responden pada kelompok perlakuan saat *pre test* didapatkan hasil 13 dari 16 responden berada pada kategori negatif. Sikap ditentukan oleh aspek positif dan negatif yang didapatkan dari pengetahuan seseorang. Semakin banyak aspek positif dari objek yang diketahui, akan menumbuhkan sikap makin positif terhadap obyek tersebut. Seseorang yang berpengetahuan baik tidak menjamin akan mempunyai sikap positif. Selain itu, seseorang dalam menentukan sikap yang utuh, pengetahuan, pikiran, keyakinan dan emosi memegang peranan penting (Notoatmodjo, 2010). Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini terdapat beberapa responden yang memiliki pengetahuan baik, tetapi memiliki sikap yang negatif, begitu pula dengan sebaliknya.

Intervensi pada penelitian ini adalah permainan ular tangga diberikan sebanyak 4 kali berdasarkan perhitungan peluang pada permainan ular tangga. Menurut Middle Cook (1974) adanya pengulangan pesan dapat membantu perubahan sikap. Berdasarkan teori tersebut setelah diberikan informasi secara berulang-ulang, responden akan memahami informasi tersebut. Sehingga responden dapat menentukan sikap yang sesuai tentang pencegahan impaksi serumen. Pengetahuan merupakan domain penting untuk terbentuknya sikap seseorang. pada perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng daripada perilaku yang tidak didasari pengetahuan. Pada kelompok kontrol tidak diberikan intervensi permainan ular tangga sebagai upaya pencegahan impaksi serumen, namun diberikan intervensi permainan ular tangga tanpa muatan apapun.

Kelompok perlakuan terdapat 14 responden yang memiliki sikap positif setelah diberikan intervensi. Sedangkan, pada kelompok kontrol, terdapat 10 responden memiliki sikap negatif dan 6 responden memiliki sikap positif setelah diberikan intervensi. Hal ini menunjukkan tidak adanya

peningkatan sikap pada kelompok kontrol. Namun, pada kelompok kontrol terjadi peningkatan nilai skor terhadap 7 responden.

Menurut Dayana (1998) sikap merupakan penilaian yang tidak hanya berdasarkan pada pertimbangan pemikiran, akan tetapi dalam penentuan sikap juga berdasarkan pada pertimbangan perasaan setuju atau tidak setuju terhadap suatu idea yang diberikan. Oleh karena itu nilai perubahan sikap sangat tergantung dari opini individu masing-masing karena dalam penelitian ini opsi jawaban dibagi menjadi empat yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Hasil uji statistik menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* diperoleh hasil tidak terjadi peningkatan nilai sikap dalam mencegah impaksi serumen pada kelompok kontrol. Pada uji statistik *Mann Whitney U-Test* didapatkan hasil signifikansi $p=0,004$ sehingga $p<0,05$ yang berarti ada perbedaan sikap yang signifikan antara kelompok perlakuan dan kontrol setelah pemberian perlakuan permainan ular tangga.

Impaksi serumen adalah gangguan pendengaran yang timbul akibat penumpukan serumen di liang telinga dan menyebabkan rasa tertekan yang terganggu (Elizabeth, 2008). Gangguan pendengaran mengakibatkan anak sekolah sulit menerima pelajaran, produktivitas menurun dan biaya hidup tinggi. Menurut kajian, mendengar dapat menyerap 20% informasi, lebih besar dibanding membaca yang hanya menyerap 10% informasi (Kemenkes RI, 2012). Sesuai dengan teori tersebut bahwa telinga memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar pada anak sekolah dasar. Kebiasaan membersihkan telinga agar serumen atau kotoran tidak menumpuk dapat mempengaruhi berat ringannya kejadian impaksi serumen. Terlalu sering membersihkan telinga juga kurang baik dikarenakan tidak adanya sisa serumen yang masih berada di telinga dalam. Sisa serumen tersebut sebetulnya memiliki peran penting yaitu menyerap debu-debu sehingga debu yang masuk akan menempel kedalam serumen tersebut.

Pemberian edukasi yang cukup akan memberikan kontribusi yang bagus dalam upaya pencegahan impaksi telinga. Sebelum dilakukan intervensi, sebagian besar responden memiliki kebiasaan memasukkan

jari tangan kedalam lubang telinga untuk membersihkan kotoran yang menumpuk. Padahal hal tersebut merupakan salah satu penyebab impaksi serumen. Oleh karena itu pemberian pendidikan kesehatan pada responden tersebut sangat penting. Menurut teori Lawrance Green (1980) dalam Notoatmodjo (2012), bahwa kesehatan seseorang dan masyarakat dipengaruhi oleh informasi yang pernah didapat. Informasi yang disampaikan dalam permainan ular tangga memberikan peningkatan pada pengetahuan dan sikap seseorang. Adanya informasi baru mengenai suatu hal dapat memberikan landasan kognitif baru bagi terbentuknya sikap terhadap suatu hal yang baru. Pesan-pesan yang sugestif dibawa oleh informasi tersebut dan akan cukup kuat memberikan dasar efektif dalam menilai suatu hal, sehingga terbentuk sikap tertentu.

Permainan ular tangga termasuk dalam metode pendidikan simulasi. Metode permainan simulasi merupakan gambaran *role play* dan diskusi kelompok. Beberapa orang menjadi pemain dan sebagian lainnya menjadi narasumber (Notoatmodjo, 2003). Informasi mengenai pencegahan impaksi serumen terangkum dalam papan permainan ular tangga yang digunakan peneliti. Cara memainkannya sama dengan memainkan permainan ular tangga pada umumnya yaitu menggunakan dadu, bidak, dan papan permainan. Modifikasi dilakukan dalam papan permainan ular tangga dengan menambahkan beberapa pernyataan informasi mengenai pencegahan impaksi serumen. Pernyataan negatif diletakkan di petak yang terdapat simbol ular, dan pernyataan positif diletakkan di petak yang terdapat simbol tangga.

Intervensi ini dilakukan selama empat kali. Pada penelitian ke empat, sebagian anak merasakan bosan sehingga kurang antusias dalam mengikuti kegiatan. Hal ini dikarenakan ada beberapa petak yang diulang kembali sehingga anak merasa bosan. Walaupun demikian, nilai anak mengalami peningkatan pengetahuan setelah dilakukan intervensi. Peningkatan pengetahuan tentang pencegahan impaksi serumen terjadi karena mendapatkan intervensi khusus berupa permainan ular tangga yang dilakukan secara berkelanjutan. Hal tersebut sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Amelia (2010) tentang efektivitas permainan

ular tangga untuk meningkatkan pengetahuan tentang bahaya rokok siswa kelas VII dan VIII SMP Ma'Arif NU Tegal.

Permainan ular tangga ini dilakukan dalam kelompok kecil sehingga anak memiliki kesempatan untuk berinteraksi antara satu pemain dengan pemain yang lainnya, sehingga terjadi pertukaran informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian yaitu responden mampu menjelaskan informasi tentang pencegahan impaksi serumen dengan baik dan benar. Dimana perubahan pengetahuan tersebut mempengaruhi perubahan sikap seseorang. Responden yang memiliki pengetahuan kurang akan menjadi cukup maupun baik. Dan responden yang memiliki sikap negatif akan menjadi sikap positif. Dalam hasil penelitian ini dapat dilihat bahwa sebagian besar pengetahuan dan sikap responden mengalami peningkatan. Sehingga dapat dikatakan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap anak sekolah dasar dalam upaya pencegahan impaksi serumen.

SIMPULAN & SARAN

Simpulan

Pengetahuan anak kelas 3 pada kelompok perlakuan mengalami peningkatan dalam pencegahan impaksi serumen setelah dilakukan intervensi permainan ular tangga pada anak sekolah dasar di SDN Tambaksari III Surabaya karena di dalam permainan ular tangga terdapat informasi-informasi yang tertuang dalam gambar yang menarik sehingga permainan ular tangga dapat menarik minat anak dalam proses belajar dan informasi yang didapat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pengetahuan. Sedangkan pada kelompok kontrol tidak mengalami peningkatan pengetahuan.

Sikap anak kelas 3 pada kelompok perlakuan mengalami peningkatan dalam pencegahan impaksi serumen setelah dilakukan intervensi permainan ular tangga pada anak sekolah dasar di SDN Tambaksari III Surabaya. Sedangkan pada kelompok kontrol tidak terjadi peningkatan sikap.

Ada pengaruh permainan ular tangga terhadap pengetahuan anak sekolah dasar dalam pencegahan impaksi serumen di SDN Tambaksari III Surabaya pada kelompok

perlakuan. Sedangkan pada kelompok kontrol tidak ada pengaruh antara permainan ular tangga terhadap pengetahuan anak sekolah dasar dalam pencegahan impaksi serumen di SDN Tambaksari III Surabaya

Ada pengaruh permainan ular tangga terhadap sikap anak sekolah dasar dalam pencegahan impaksi serumen di SDN Tambaksari III Surabaya pada kelompok perlakuan. Sedangkan pada kelompok kontrol tidak ada pengaruh antara permainan ular tangga terhadap sikap anak sekolah dasar dalam pencegahan impaksi serumen di SDN Tambaksari III Surabaya

Saran

Guru atau pengajar memanfaatkan media permainan ular tangga sebagai media untuk edukasi kepada anak didiknya dengan materi yang berbeda. Pihak sekolah dapat meningkatkan program UKS yang ada di sekolah dengan bekerjasama dengan puskesmas untuk mengoptimalkan program dalam memberikan pendidikan kesehatan secara baik dan berkelanjutan pada anak didik dan orang tua. Peneliti selanjutnya tidak hanya meneliti domain pengetahuan dan sikap saja, melainkan juga dapat melanjutkan penelitian hingga domain tindakan untuk mencapai perubahan perilaku dalam upaya pencegahan impaksi serumen pada anak usia sekolah dasar.

KEPUSTAKAAN

- Green, LW 2000, *Health Promotion Planning An Educational and Environmental Approach*, 2nd edition, Mayfield Publishing Company, London
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia 2012, *Telinga Sehat Pendengaran Baik*. Dikutip pada 30 Maret 2014 pukul 20.05 WIB, <<http://www.depkes.go.id/index.php/berita/press-release/840-telinga-sehat-pendengaran-baik.html>>
- Notoatmodjo, S 2003, *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*, Rineka Cipta, Jakarta
- Notoatmodjo, S, Hassan, A, Hadi, EN & Krianto, T 2012, *Promosi Kesehatan di Sekolah*, Rineka Cipta, Jakarta.

Novarina, D 2010, *Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Memahami Konsep Bilangan di TK*. Skripsi, Universitas Negeri Malang

Yudianto, A 2012, *Pengaruh Stimulasi Permainan Ular Tangga terhadap Perubahan Sikap Siswa tentang Demam Berdarah Dengue*, Skripsi, UNIPDU