

**PERMAINAN BERGAMBAR SEBAGAI METODE PENYULUHAN UNTUK
MENINGKATKAN PENGETAHUAN TENTANG PENYAKIT DEMAM
BERDARAH (STUDI SEKOLAH DASAR NEGERI KARANGJATI 1
KECAMATAN BLORA KABUPATEN BLORA TAHUN 2010)**

Herry Koesyanto.MS
*Jurusan Ilmu Kesehatan Masyarakat, Fakultas Ilmu Keolahraagaan
Universitas Negeri Semarang*

ABSTRAK

Penyakit Demam Berdarah merupakan salah satu masalah kesehatan masyarakat di Indonesia yang cenderung meningkat jumlah penderita serta semakin luas penyebarannya, sejalan dengan meningkatnya mobilitas dan kepadatan penduduk. Penyakit ini terutama menyerang anak, yang ditandai dengan panas tinggi, perdarahan dan dapat mengakibatkan kematian, serta sering kali menimbulkan wabah (Depkes RI, 1992: 1). Kasus Demam Berdarah di Kabupaten Blora dari tahun ke tahun terus meningkat. Kematian kasus *Case Fatality Rate* (CFR) di Kabupaten Blora tahun 2009 ada sebanyak 10 kasus meninggal dari 327 orang penderita demam berdarah (DKK Blora, 2010). Hasil observasi yang telah dilakukan diketahui bahwa SD Negeri Karangjati 1 Kecamatan Blora Kabupaten Blora pada tahun 2009 ada sebanyak 12 siswa yang terjangkit virus demam berdarah. Hal ini dikarenakan lokasi SD Negeri Karangjati 1 Kecamatan Blora Kabupaten Blora tersebut dekat dengan persawahan yang daerahnya lembab. Sanitasi lingkungan yang berada di SD Negeri Karangjati 1 kurang memenuhi syarat kesehatan seperti adanya jamban yang jarang digunakan siswa dan pembuangan air limbah yang dibuang langsung ke persawahan sebab belum adanya pembuangan langsung melalui pipa. Pembuangan sampah yang sembarangan yang dapat menyebabkan penyakit. Bukan hanya dari faktor sanitasi lingkungan tetapi juga faktor perilaku juga diperhatikan setelah bermain tidak mencuci tangan dan langsung makan makanan, buang sampah sembaranga tempat dan tidak memotong kuku yang sudah panjang.

Jenis penelitian adalah eksperimen semu (*quasi eksperiment design*) karena syarat-syarat sebagai eksperimen murni (*true eksperiment*) tidak cukup memadai, yaitu tidak ada randomisasi (*randomization*) pengelompokan anggota sampel pada kelompok eksperimen dan kelompok control. Responden dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SD Negeri Karangjati 1 Kecamatan Blora Kabupaten Blora Tahun 2010 yang berjumlah 112 Siswa. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV dan V

berjumlah Instrumen yang 55 siswa. Analisis data dilakukan secara univariat dan bivariat dengan menggunakan t-Test tidak berpasangan.

Dari hasil penelitian didapatkan bahwa ada peningkatan pengetahuan metode permainan bergambar sebagai metode penyuluhan untuk meningkatkan pengetahuan terhadap penyakit Demam Berdarah studi di SD Negeri Karangjati 1 Kecamatan Blora Kabupaten Blora 2010. Penggunaan metode permainan bergambar lebih tinggi dibandingkan dengan penggunaan metode ceramah sebagai metode penyuluhan untuk meningkatkan tingkat pengetahuan tentang penyakit demam berdarah pada siswa SD Negeri Karangjati 1 Kecamatan Blora Kabupaten Blora 2010.

Saran yang diberikan bagi petugas kesehatan puskesmas, metode permainan bergambar ini dapat digunakan sebagai salah satu metode penyuluhan untuk meningkatkan pengetahuan tentang penyakit demam berdarah, sehingga kejadian demam berdarah dapat dikurangi