



Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Tingkat Pengetahuan Anak Tentang Sampah di Sekolah Dasar Negeri Gunung Desa Wukirsari Cangkringan Sleman Yogyakarta

Soepri Tjahjono Moedji Widodo¹, Novita Hariyani²

^{1,2}Universitas Respati Yogyakarta, Indonesia

E-mail: soeprij@respati.ac.id, novihariyani901@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2022-08-11 Revised: 2022-09-22 Published: 2022-11-05 Keywords: <i>Providing Counseling; Snakes and Ladders Media; Rubbish.</i>	The majority of the total population of 215 people of Gondang Hamlet, Wukirsari Village, Cangkringan Sub-district, Sleman Regency, and its surrounding areas still has the habit of throwing away waste to river (22.70%), yard (12%), underground (14.70%), and burning waste (66.70%). It showed that people still have poor waste management habit. Therefore, they should have greater awareness to manage waste correctly. Children should be taught to treat and sort waste. Therefore, the researchers were interested to study socialization medium which could affect children's knowledge on waste using snakes and ladders educational game.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2022-08-11 Direvisi: 2022-09-22 Dipublikasi: 2022-11-05 Kata kunci: <i>Pemberian Penyuluhan; Media Ular Tangga; Sampah.</i>	Mayoritas masyarakat Dusun Gondang Desa Wukirsari Kecamatan Cangkringan, Kabupaten Sleman dan sekitarnya masih banyak melakukan kebiasaan membuang sampah ke sungai 22,70%, pekarangan 12%, ditimbun 14,70%, dan membakar sampah 66.70% dari total 215 Jiwa penduduk, hal ini menunjukkan bahwa kebiasaan masyarakat sekitar masih belum baik dalam menangani sampah. Oleh sebab itu dibutuhkan kesadaran kepada masyarakat agar dapat menangani sampah dengan benar, hal ini akan lebih baik jika diajarkan sejak dini kepada anak bagaimana cara mengolah dan memilah sampah. Sehingga peneliti tertarik untuk mengkaji media penyuluhan yang dapat membantu mempengaruhi pengetahuan anak tentang sampah dengan menggunakan permainan edukasi ular tangga.

I. PENDAHULUAN

Di negara kita sampah masih menjadi masalah yang belum dapat terselesaikan, hampir setiap harinya masyarakat selalu menghasilkan sampah dan sampah-sampah tersebut bermacam-pur jadi satu dari beraneka jenis sampah. Dari 250 juta jiwa penduduk Indonesia dapat menghasilkan sampah 151.192 ton perhari dengan kebiasaan membuang sampah sambarangan sebanyak 70,31% (Jastam, 2015). Semakin hari semakin bertambahnya penduduk dan pemadatan pemukiman maka semakin banyak lagi sampah-sampah yang dihasilkan dan harus ditangani oleh pemerintah setempat sementara saat ini pemerintah hanya berfokus pada pengangkutan dan pembuangan sampah ke TPA (Tempat Pembuangan Akhir) sampah yang telah disediakan namun sampah-sampah tersebut masih bermacam-pur menjadi satu tanpa adanya pemilahan yang dilakukan terlebih dahulu dari rumah-rumah warga. Berdasarkan Profil Badan Lingkungan Hidup (BLH) Kota Yogyakarta Tahun 2013 menyatakan bahwa sampah-sampah yang diangkut ke tempat pembuangan akhir (TPA) adalah sampah yang banyak berasal dari Kota Yogyakarta (34,89%), Sleman (13,17%), Kulon

Progo (7,20%), Gunung Kidul (5,37%) dan di Daerah Bantul (1,91%) (Mulasari, dkk 2016). Data masyarakat Dusun Gondang Desa Wukirsari Kecamatan Cangkringan, Kabupaten Sleman dan sekitarnya masih banyak melakukan kebiasaan membuang sampah ke sungai 22,70%, pekarangan 12%, ditimbun 14,70%, dan membakar sampah 66.70% yaitu berjumlah 50 Jiwa dari total 215 Jiwa penduduk, hal ini menunjukkan bahwa kebiasaan masyarakat sekitar masih belum baik dalam menangani masalah sampah yang mereka hasilkan.

Oleh sebab itu perlu adanya peningkatan kesadaran kepada masyarakat melalui kampanye atau penyuluhan tentang sampah harapannya kita dapat mengajak dan meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai sampah sehingga menimbulkan kesadaran untuk memilah dan mengolah sampah yang mereka hasilkan. Hal ini akan lebih baik jika dilakukan dengan cara menanamkan sejak dini kepada anak bagaimana cara mengolah dan memilah sampah, dikarenakan anak-anak adalah generasi penerus bangsa kedepan, oleh sebab itu harapannya mereka dapat mengurangi dan mengatasi masalah sampah yang kita rasakan saat ini. Masa anak-

anak adalah masa per-tumbuhan dan perkembangan khususnya pada anak usia sekolah, disini perkembangan pengetahuan, sosial, moral dan spiritual anak sudah mulai menunjukkan kematangan sehingga dapat dengan mudah dibimbing, diarahkan dan ditanamkan kebiasaan baik (Wulandari & Erawati, 2016). Berdasarkan teori *empirisme* yang dikemukakan oleh John Locke dijelaskan bahwa peran pendidik sangat besar terhadap penentuan keadaan individu dimasa yang akan datang, sehingga pendidikan merupakan usaha yang membantu dalam membentuk pribadi seseorang (Wawan & Dewi, 2010). Untuk memberikan pendidikan kesehatan kepada anak-anak dibutuhkan metode dan media yang tepat agar dapat mempengaruhi pengetahuan mereka, selama ini sudah pernah dilakukan penyuluhan kesehatan dengan menggunakan media atau metode yang banyak digunakan seperti salah satunya adalah media *slide* dan *leaflet*. Penyuluhan yang dilakukan dengan metode ceramah didalam kelas kurang menarik perhatian dan bila menggunakan metode permainan akan terasa sangat menyenangkan sehingga materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami.

Penyuluhan kesehatan kepada mengenai sampah dengan metode permainan salah satunya adalah permainan ular tangga dimana permainan ini merupakan permainan tradisional yang sudah banyak dipertainkan oleh anak-anak maupun orang dewasa sejak jaman dahulu, ditambah lagi anak-anak yang akan diberikan penyuluhan adalah anak-anak yang berasal dari desa yang berada dibawah kaki gunung Merapi dan letaknya jauh dari kota. Permainan ular tangga yang akan digunakan dalam penelitian kali ini berupa permainan edukatif yang berisi materi mengenai sampah dimana harapannya materi tersebut dapat terpapar kepada anak-anak saat menjalankan permainannya, menurut hasil penelitian dari Swastini, (2016) dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan berhitung anak ADHD kelas II D/C di PK/PLK Limas Padang dapat ditingkatkan melalui permainan ular tangga. Ular tangga adalah jenis permainan tradisional yang merupakan permainan *cooperativ play* yang murah dan mudah dibuat untuk anak agar dapat bermain, bekerja sama dan sekaligus belajar (Labibah, Arlina, & Rochman, 2013). Dalam penelitian kali ini permainan ular tangga merupakan metode permainan simulasi (*simulasi game*) yaitu metode yang merupakan gabungan *roleplay* (permainan peran) dengan diskusi kelompok, hanya saja pesan kesehatan disajikan dalam bentuk permainan ini (Notoatmodjo,

2010). Ular tangga juga merupakan permainan edukatif yaitu permainan yang dapat digunakan sebagai cara atau alat dalam pendidikan yang sifatnya menyenangkan (Ardiana, 2011). Permainan edukatif ini sangat bermanfaat dalam menciptakan kemampuan berbahasa, berfikir, dan bergaul.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah *Experimental study* yang menghasilkan bukti dengan hubungan *cause* dan *efek* antar variabel penelitian yaitu melihat apakah suatu variabel memiliki efek terhadap variabel yang lain. Dengan desain *pre-experimental* dan rancangan *One Group Pre-Test Post-Test Design* dimana hanya ada satu subjek yang diteliti dengan melakukan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan (Swarjana, 2015).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Analisis data *univariat* ini dilakukan untuk mengukur tingkat pengetahuan anak SD tentang sampah, dalam hal ini pengetahuan tersebut diukur menjadi tiga yaitu kurang, cukup dan baik, berikut ini adalah tabel *analisis deskriptif* pengetahuan tentang sampah sebelum diberikan penyuluhan menggunakan media ular tangga:

Tabel 1. Tingkat Pengetahuan Anak Sebelum dan Sesudah Penyuluhan

Tingkat Pengetahuan	N	Mean	Standar deviasi
<i>Pre-Test</i>	38	11,03	2,520
<i>Post-Test</i>	38	13,74	1,841

Sumber: Diolah dari data primer

Berdasarkan Tabel 1. diketahui sebagian kecil responden dengan tingkat pengetahuan anak di Sekolah Dasar sebelum penyuluhan tentang sampah menggunakan media ular tangga, memiliki nilai rata-rata 11,03 sedangkan tingkat pengetahuan anak di Sekolah Dasar setelah penyuluhan tentang sampah menggunakan media ular tangga memiliki nilai rata-rata 13,74. Selanjutnya analisis *bivariat* dilakukan menggunakan rumus *statistik* untuk menerangkan bagaimana pengaruh media ular tangga dalam meningkatkan pengetahuan anak tentang sampah dengan terlebih dahulu menguji kenormalan datanya menggunakan Uji *ShapiroWilk* dimana jika nilai *sig.* > *alpha* 0,5 dapat dikatakan normal

sedangkan jika nilai *sig.* < *alpha* 0,5 dikatakan tidak normal seperti dalam tabel 1 berikut ini:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data Pengetahuan Anak

Variabel	Significant	Keterangan
Tingkat Pengetahuan <i>Pre Test</i> dan Tingkat Pengetahuan <i>Post Test</i>	0,025	Tidak Normal

Sumber: Diolah dari Data Primer

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan *ShapiroWilk* di atas terlihat bahwa nilai probabilitas = 0,025 yang berarti < *Level of Significant* = 0,5 maka data dikatakan berdistribusi tidak normal. Oleh sebab itu uji pengaruh yang akan digunakan sebagai hipotesis dalam penelitian ini adalah uji alternatif *Wilcoxon* untuk mengetahui pengaruh pemberian penyuluhan tentang sampah menggunakan media ular tangga terhadap tingkat pengetahuan anak yang telah digambarkan dalam tabel 3 berikut:

Tabel 3. Pengaruh Pemberian Penyuluhan tentang Sampah Menggunakan Media Ular Tangga

Variabel	Jumlah (n)	p-value
Pemberian Penyuluhan tentang Sampah	38	0,000

Sumber: Diolah dari Data Primer

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa nilai *P value* < *alpha* (0,05) yaitu nilai probabilitas = 0,000 pada *alpha* 5% terlihat ada perbedaan pengetahuan anak pada saat melakukan *pre-test* dengan pengetahuan anak pada saat *post-test*. Hal ini berarti terdapat perbedaan tingkat pengetahuan anak di Sekolah Dasar sebelum penyuluhan tentang sampah lebih kecil dari tingkat pengetahuan anak di Sekolah Dasar setelah penyuluhan tentang sampah menggunakan media ular tangga. Sehingga pemberian penyuluhan tentang sampah menggunakan media ular tangga tersebut berpengaruh signifikan terhadap tingkat pengetahuan anak di Sekolah Dasar Negeri Gungan Desa Wukirsari, Cangkringan, Sleman, Yogyakarta.

B. Pembahasan

Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar responden dengan tingkat pengetahuan anak di sekolah dasar sebelum penyuluhan tentang sampah menggunakan media ular tangga, dengan nilai rata-rata 11,03 dan sebagian besar responden dengan tingkat

pengetahuan anak di Sekolah Dasar akibat penyuluhan tentang sampah menggunakan media ular tangga, dengan nilai rata-rata 13,74. Hasil penelitian ini sesuai dengan Nugrahani, (2007) dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman siswa sebelum penyuluhan menggunakan media ular tangga, cukup dan pemahaman siswa sesudah penyuluhan menggunakan media ular tangga menjadi baik. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori dari Notoatmodjo (2012) yang mengungkapkan bahwa media atau alat peraga tersebut disusun berdasarkan prinsip bahwa pengetahuan yang ada pada setiap manusia ditangkap dan diterima melalui panca indra yaitu salah satunya adalah melalui mata. Sehingga dapat disimpulkan bahwa alat-alat visual dapat mempermudah cara penyampaian dan penerimaan informasi kesehatan dalam meningkatkan pengetahuan, melalui permainan ular tangga ini anak-anak cenderung berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung dikarenakan mereka memiliki antusiasme yang sangat tinggi dalam bermain "Ular Tangga Sampah" sehingga mereka begitu tertarik untuk melakukannya (Hidayati, Sudaryanto, & Hani, 2014). Tingkat pengetahuan anak tentang sampah dapat dipengaruhi juga oleh pendidikan agama, permasalahan pribadi, pengaruh oleh teman sebayanya atau se-permainan sendiri, informasi dari media massa (dalam penyampaian informasi sebagai tugas pokoknya, media massa membawa pula pesan-pesan yang berisi sugesti yang dapat mengarahkan opini seseorang), lingkungan sekitar tempat tinggalnya (lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan ke dalam individu yang berada dalam lingkungan tersebut, hal ini terjadi karena adanya interaksi timbal balik ataupun tidak yang akan direspon sebagai pengetahuan oleh setiap individu), dan peran keluarga untuk membimbing dan mendidik responden itu sendiri (Sunaryo, 2004).

Oleh karena itu, akan lebih baik jika dilakukan dengan cara menanamkan sejak dini kepada anak bagaimana cara mengolah dan memilah sampah, dikarenakan anak-anak adalah generasi penerus bangsa kedepan. Oleh sebab itu, harapannya anak-anak dapat mengurangi dan mengatasi masalah sampah yang dirasakan saat ini. Berdasarkan teori *empirisme* yang dikemukakan oleh Locke (Wawan & Dewi, 2010) dijelaskan bahwa

peran pendidik sangat besar terhadap penentuan keadaan individu dimasa yang akan datang. Sehingga pendidikan merupakan usaha yang membantu dalam membentuk pribadi seseorang. Penyuluhan tentang sampah menggunakan media ular tangga ini telah berdampak positif terhadap tingkat pengetahuan anak di sekolah dasar dimana ular tangga ini merupakan permainan yang murah dan mudah dibuat untuk anak agar dapat bermain, bekerja sama dan sekaligus belajar itu sebabnya anak sekolah usia 6-12 tahun adalah sasaran yang tepat untuk diberikan *simulasi* yaitu metode yang merupakan gabungan *roleplay* (permainan peran) dengan diskusi kelompok, hanya saja pesan kesehatan disajikan dalam bentuk permainan seperti ular tangga dan cara memainkannya pun sama dengan permainan ular tangga menggunakan dadu dan papan permainan. Hasil analisis Uji alternatif *Wilcoxon* menunjukkan bahwa pemberian penyuluhan tentang sampah menggunakan media ular tangga berpengaruh signifikan terhadap tingkat pengetahuan anak di Sekolah Dasar Negeri Gungan Desa Wukirsari, Cangkringan, Sleman, Yogyakarta ($p\text{-value} = 0,000 < \text{Level of Significant} = 0,5$).

Hasil penelitian ini sesuai dengan Nugrahani, (2007) dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga dikatakan efektif dalam meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa. Dalam proses penyuluhan butuh adanya media pendukung yang dapat membantu berlangsungnya proses penyuluhan secara efektif kepada anak-anak, salah satunya dengan menggunakan media atau alat peraga berupa ular tangga. Sebagaimana dijelaskan oleh Notoatmodjo, (2012) bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan dari promosi kesehatan selain metode, materi, petugas penyampai pesan yaitu adalah alat atau media yang digunakan. Metode permainan salah satunya adalah permainan ular tangga dimana permainan ini merupakan permainan tradisional yang sudah banyak dipertainkan oleh anak-anak maupun orang dewasa sejak jaman dahulu, ditambah lagi anak-anak yang akan diberikan penyuluhan adalah anak-anak yang berasal dari desa yang berada dibawah kaki gunung Merapi dan letaknya jauh dari kota. Permainan ular tangga yang akan digunakan dalam penelitian kali ini berupa permainan edukatif yang berisi materi

mengenai sampah dimana harapannya materi tersebut dapat terpapar kepada anak-anak saat menjalankan permainannya. Dari pembahasan diatas menyatakan bahwa penyuluhan menggunakan media ular tangga dikatakan dapat mempengaruhi tingkat pengetahuan anak sekolah dasar tentang sampah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Labibah, Nurhapsari, & Mujayanto, (2013) didapatkan hasil bahwa permainan ular tangga modifikasi dapat mempengaruhi pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut pada anak. Sedangkan kegunaan media ular tangga sendiri dalam mempengaruhi pengetahuan pada anak sejalan dengan penelitian terhadap anak usia 8-11 tahun yang dilakukan oleh Siyam, Nurhapsari, & Benyamin, (2015) dimana dalam penelitiannya menyatakan bahwa ada pengaruh stimulasi permainan ular tangga tentang *gingivitis* terhadap pengetahuan. Dari penelitian-penelitian yang sejalan tersebut menunjukan bahwa penggunaan media ular tangga yang merupakan metode stimulasi pendidikan kesehatan yang dapat mempengaruhi pengetahuan anak sekolah dasar. Hal ini sesuai dengan teori dimana salah satu manfaat menggunakan media adalah dapat menarik minat sasarannya, mempengaruhi pengetahuannya, mudah dimengerti, dan bersifat menyenangkan (Machfoedz & Suryani, 2008).

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa:

1. Sebagian besar responden dengan tingkat pengetahuan anak di sekolah dasar sebelum penyuluhan tentang sampah menggunakan media ular tangga, dengan nilai rata-rata 11,03.
2. Sebagian besar responden dengan tingkat pengetahuan anak di sekolah dasar akibat penyuluhan tentang sampah menggunakan media ular tangga, menjadi nilai rata-rata 13,74.
3. Hasil analisis *Wilcoxon* menunjukkan bahwa pemberian penyuluhan tentang sampah menggunakan media ular tangga berpengaruh signifikan terhadap tingkat pengetahuan anak di Sekolah Dasar Negeri Gungan Desa Wukirsari, Cangkringan, Sleman, Yogyakarta ($p\text{-value} = 0,000 < \text{Level of Significant} = 0,5$).

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga sebagai alat peraga dalam menyampaikan pembelajaran atau penyuluhan kepada anak usia sekolah dasar yaitu kisaran umur 6-12 tahun akan dapat mempengaruhi pengetahuannya terhadap materi yang disampaikan dalam media permainan edukasi tersebut.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Tingkat Pengetahuan Anak Tentang Sampah di Sekolah Dasar Negeri Gunung Desa Wukirsari Cangkringan Sleman Yogyakarta.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardiana, D. (2011). *Tumbuh Kembang Dan Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Dahlan, M. (2010). *Besar sampel dan cara pengambilan sampel* (3 ed.). Jakarta: Slembe Medika.
- Handayani, I., Zulhaida, L., & Y Aritonang, E. (2018). Pengaruh Penyuluhan Dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Tentang Buah Dan Sayur Pada Siswa Mts-S Almanar Kecamatan Hampan Perak. *JUMANTIK*, Vol.3 No.1 D Hal.115.
- Jastam, M. S. (2015). Pemberdayaan masyarakat melalui pengelolaan sampah (Studi Kasus di Bank Sampah Pelita Harapan Kelurahan Ballaparang, Kecamatan Rappocini Makasar). *Higiene*, Vol.1 No.1 Hal 42.
- Labibah, A., Nurhapsari, A., & Mujayanto, R. (2013). Pengaruh Permainan Ular Tangga Modifikasi Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Pada Anak. *Mendali Jurnal*, Vo.2 Edisi 1.
- Machfoedz, I., & Suryani, E. (2008). *Pendidikan Kesehatan Bagian Dari Promosi Kesehatan*. Yogyakarta: Citramaya.
- Mulasari, A. (2016). Analisis Situasi Permasalahan Sampah Kota Yogyakarta Dan Kebijakan Penanggulangannya. *Jurnal Kesehatan Masyarakat, KEMAS* 11 (2) Hal 97.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Promosi Kesehatan Dan Prilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Promosi Kesehatan Teori Dan Aplikasi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Nugrahani, R. (2007). Media Pembelajaran Berbasis Visual berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, Jilid 36 No.1.
- Santjaka, A. (2011). *Statistik Penelitian Untuk Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Siyam, S. N., Nurhapsari, A., & Benyamin, B. (2015). Pengaruh Stimulasi Permainan Ular Tangga Tentang Gigivitis Terhadap Pengetahuan Anak Usia 8-11 Tahun. *Dental Jurnal*, Vol.2 No.1.
- Sunaryo. (2004). *Pisikologi Untuk Keperawatan*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Swarjana, I. K. (2015). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta: CV.Andi Offset.
- Swastrini, C. K., Antara, A. P., & Tirtayani, A. L. (2016). Penerapan Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kerja Sama Kelompok B1 Di TK Widiya Sengsana Sangsit. *Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.4 No.2.
- Wawan, A., & Dewi, M. (2010). *Teori dan Pengukuran Pengetahuan, Sikap, dan Prilaku Manusia*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Wulandari, D., & Erawati, M. (2016). *Buku Ajar Keperawatan Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.