

EFEKTIVITAS PROMOSI KESEHATAN PERMAINAN ULAR TANGGA MODIFIKASI TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN TENTANG PROTOKOL KESEHATAN COVID-19

Enisah Maksum¹, Nurharlina², Dyan K. Nugrahaeni³, Iin Inayah⁴, Mamat Lukman⁵
Universitas Jenderal Achmad Yani^{1,2,3,4}
Universitas Padjadjaran⁵
enisahmaksum@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas permainan ular tangga modifikasi terhadap tingkat pengetahuan tentang protokol kesehatan COVID-19 pada siswa Sekolah Dasar (SD) kelas 1 SDN Karang Pawulang, Kota Bandung. Metode yang digunakan adalah *true experiment pre-test & post-test group control design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa selisih nilai *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh adalah sebesar 0,025. Simpulan, permainan ular tangga modifikasi efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa SD kelas 1 tentang protokol kesehatan COVID-19.

Kata Kunci: COVID-19, Promosi Kesehatan, Protokol Kesehatan, Tingkat Pengetahuan, Ular Tangga

ABSTRACT

This study aims to test the effectiveness of the modified snake and ladder game on the level of knowledge about COVID-19 health protocols in grade 1 elementary school (SD) students at SDN Karang Pawulang, Bandung City. The method used is a true experiment pre-test & post-test group control design. The results showed a difference between the pre-test and post-test scores obtained was 0.025. In conclusion, the modified snake and ladder game is effective in increasing the knowledge of grade 1 elementary school students about the COVID-19 health protocol.

Keywords: COVID-19, Health Promotion, Health Protocol, Knowledge Level, Snakes and Ladders

PENDAHULUAN

Pandemi sebagian besar adalah wabah penyakit yang meluas sebagai hasil dari penyebaran infeksi manusia ke manusia. Krisis terkait pandemi dikaitkan dengan dampak negatif yang sangat besar pada bidang kesehatan, ekonomi, keamanan komunitas dan masyarakat nasional maupun global, serta menyebabkan gangguan politik dan sosial yang signifikan (Fahrika & Roy, 2020). Pandemi wabah yang saat ini menyerang seluruh negara di dunia adalah *Coronavirus Disease 2019* (COVID-19). COVID-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARSCoV-2) (Setiawan, 2020). SARS-CoV-2 COVID-19 merupakan virus yang ditemukan pada tahun 2019 dan belum pernah ditemukan menyerang manusia sebelumnya (Jawad et al., 2021).

Pencegahan meningkatnya penyebaran COVID-19 dan jumlah kasus terkonfirmasi, masyarakat disarankan untuk melakukan pola hidup sehat baru sesuai dengan protokol kesehatan (Prokes). Bentuk prokes tersebut diantaranya berupa menjaga kebersihan dan tidak melakukan kontak langsung dengan pasien terkonfirmasi (Padila et al., 2021), maupun menggunakan masker pelindung hidung dan mulut saat bepergian atau di luar rumah (Howard et al., 2021). Prokes lainnya yaitu dengan menjaga kebersihan dengan mencuci tangan atau menggunakan *handsanitizer* (Lee et al., 2020), dan terakhir yaitu penerapan *social distancing* dengan jarak minimal 1 meter dan saat bersin atau batuk menutup mulut menggunakan lengan (Hafeez et al., 2020).

Prokes atau penerapan Perilaku Hidup Bersih Sehat (PHBS) tidak hanya diterapkan pada masa pandemi COVID-19. Mencuci tangan memakai sabun serta 7 langkah cuci tangan terbukti mengurangi tingkat penyebaran penyakit. Tingkat kepatuhan masyarakat terhadap Prokes yang diterapkan masih sangat rendah. Jumlah pelanggaran tidak memakai masker di masa adaptasi kebiasaan baru (AKB) pun mengalami peningkatan, yaitu 1.180 dibandingkan saat Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Survei yang dilakukan Parameter Politik Indonesia pada Februari 2021, Tingkat kepatuhan masyarakat memakai masker hanya 46,5 % (Cahyani & Putri, 2021).

Rendahnya kesadaran masyarakat tentang prokes disebabkan oleh berbagai faktor diantaranya adalah perilaku dan persepsi (Supono & Tambunan, 2021). Sejak awal pandemi COVID-19, Dinas Pendidikan sudah menginstruksikan pihak sekolah bersama dengan komite sekolah untuk menyusun dan mensosialisasikan prokes terkait COVID-19 yang ada di wilayahnya, dengan tujuan agar semua warga sekolah mendapatkan edukasi yang tepat dan bisa mencegah penyebaran dan penularan COVID-19. Namun, hanya 58,32% warga sekolah yang patuh memakai masker, dan 43,46% yang patuh menjaga jarak (Aditya, 2022). Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi sangat penting dilakukan sehingga seseorang memiliki pemahaman yang benar tentang penyebaran COVID-19 (Marjito et al., 2020).

Berdasarkan data Dinas Kesehatan Bandung, siswa maupun guru pada 50 sekolah di Kota Bandung telah diperiksa melalui *Polymerase Chain Reaction* (PCR) oleh puskesmas-puskesmas di Kota Bandung. Warga sekolah yang diuji adalah sebanyak 7.515 orang dari 190 sekolah, dengan hasil 243 (3,2%) terkonfirmasi positif. Secara khusus Puskesmas Cijagra Lama pada tanggal 28 Oktober 2021 telah melakukan uji PCR acak pada 3 (tiga) Sekolah Dasar (SD) secara acak yaitu SD Al Azhar, SDN Karang Pawulang, SLB Yayasan Pendidikan dan Latihan Anak Berkelainan. Hasil PCR tersebut menunjukkan hasil bahwa ada dua siswa di SDN Karang Pawulang yang terkonfirmasi COVID-19. *Tracing* di rumah kedua anak terkonfirmasi tersebut dilakukan dan dilanjutkan dengan evaluasi tentang prokes yang diterapkan di sekolah.

Peneliti melakukan wawancara terhadap 10 anak kelas 1 di SDN Karang Pawulang dan diperoleh hasil bahwa sebanyak 6 dari 10 (60%) anak memiliki tingkat pengetahuan yang rendah akan Prokes. Hal ini terlihat jelas dari pengetahuan mereka dengan menggunakan masker hanya pada saat akan pergi ke sekolah. Pemakaian masker tidak dilakukan atau masih abai pada saat bermain atau berkumpul dengan teman sebaya. Selain itu pada saat makan bersama, anak-anak masih juga saling bertukar dan mencicipi makanan satu sama lainnya. Perilaku ketidakpatuhan Prokes tersebut disebabkan karena kurangnya pengetahuan. Padahal, menurut Putra & Manalu (2020) pengetahuan merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (*over behavior*).

Promosi kesehatan (Promkes) merupakan proses meningkatkan pengetahuan masyarakat dalam memelihara serta meningkatkan kesehatannya yang dilakukan baik oleh masyarakat sendiri, maupun organisasi dan lingkungannya, baik fisik maupun non fisik. Salah satu kegiatan promkes yaitu permainan simulasi (*simulation game*). *Simulation game* merupakan kegiatan yang menggabungkan antara *role play* dengan diskusi kelompok di mana pesan-pesan kesehatan dikemas dalam bentuk permainan. Salah satu bentuk permainan tersebut yaitu permainan ular tangga, di mana metode permainan merupakan proses belajar yang bersifat aktif dan lebih menyenangkan (Enisah et al., 2019).

Selama masa pandemi COVID-19 berbagai penelitian membahas tentang Prokes, diantaranya yaitu penelitian mengenai permainan ular tangga yang mengangkat tema tentang PHBS. Studi sebelumnya menyebutkan bahwa Ular tangga dengan tema PHBS efektif dalam rangka peningkatan pengetahuan PHBS (Musta'in et al., 2021). Selain itu Permainan ular tangga juga efektif meningkatkan pengetahuan tentang gizi seimbang (Jauhari & Hidayah, 2021). Efektivitas promosi kesehatan permainan ular tangga dapat dilihat dari respon anak-anak, mereka dapat menangkap seluruh hal positif dari intervensi saat dilaksanakan permainan tersebut, setelah pengetahuan mereka cukup, emosional mereka bereaksi dengan stimulus yang ada sehingga membentuk sikap yang positif (Mubarokah & Hidayana, 2020).

Penelitian-penelitian terdahulu telah mengkaji terkait rancangan permainan yang dapat meningkatkan pengetahuan siswa terkait Prokes, salahsatunya dengan permainan ular tangga melalui metode *quasy experiment*. Berbeda dengan kajian tersebut, penelitian ini bertujuan menguji efektivitas permainan ular tangga modifikasi secara langsung terhadap tingkat pengetahuan tentang Prokes COVID-19 pada siswa sekolah, khususnya kelas 1 SDN Karang Pawulang, Kota Bandung dengan menggunakan metode *true experiment pre-test & post-test group control design*.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode *true experiment pre-test & post-test group control design*. Terdapat satu kelompok kontrol dan satu kelompok perlakuan, yang sebelumnya diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal kelompok eksperimen. Setelah diketahui hasil dari *pretest* pada kelompok tersebut, maka pada kelompok eksperimen diberikan sebuah perlakuan (*treatment*). Nilai *pretest* dan *post test* pada kelompok eksperimen kemudian dibandingkan dan dianalisis untuk melihat ada tidaknya perbedaan atau pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran pada kelompok eksperimen.

Pengaruh perlakuan (X) dapat disimbolkan dengan (O2-O1), dan kemudian dilihat pengaruhnya berdasarkan signifikasinya yaitu dengan menggunakan uji statistik parametrik ataupun nonparametrik. Apabila terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yaitu kelompok yang diberikan intervensi dan disimbolkan dengan R1, maka perlakuan yang diberikan memiliki pengaruh secara signifikan. Kelompok kontrol yaitu kelompok yang tidak diberikan intervensi dan disimbolkan dengan R2. O1 yaitu hasil *pretest* kelompok eksperimen dan kontrol, sedangkan O2 yaitu hasil *post test* kelompok eksperimen dan kontrol.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 164 Karang Pawulang Kota Bandung yang beralamatkan di Jalan Karawitan No.81, Kelurahan Turangga, Kecamatan Lengkong, Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat. Kegiatan penelitian dilakukan bulan Febuari 2022 ketika anak masuk sekolah. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 1 di SDN

Karang Pawulang Kota Bandung yang berjumlah 160 anak. Jumlah sampel pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol masing-masing yaitu 18 orang responden. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *simple random sampling* yaitu pengambilan sampling secara acak dengan memasukkan nama-nama anak yang akan dijadikan sampel, sehingga total responden berjumlah 36 anak.

Analisis data menggunakan uji *Independent t-Test* antara kelompok intervensi dan kelompok kontrol mengenai skor pengetahuan hasil *post test* pengaruh promkes permainan terhadap tingkat pengetahuan proses COVID-19. Uji kemaknaan dilakukan dengan menggunakan $\alpha \leq 0,05$ dan *Confidence Interval* 95% serta pendekatan probabilistik yaitu apabila *p-value* $\leq 0,05$ menunjukkan ada hubungan yang signifikan. Tingkatan teori yang akan dijadikan landasan penelitian ini yaitu *grand theories* dari Sister Callista Roy yaitu teori model adaptasi. Teori kedua adalah Betty Neuman di mana mendefinisikan manusia secara utuh dan merupakan gabungan dari konsep holistik dan pendekatan sistem terbuka.

HASIL PENELITIAN

Puskesmas Cijagra Lama telah memeriksa murid dan guru pada 13 SD SDN Karang Pawulang, Kota Bandung. Puskesmas ini memiliki jumlah SD terbanyak di Kecamatan Lengkong dibanding 3 Puskesmas lain yaitu UPT Puskesmas Talaga Bodas yang hanya memiliki 7 SD, serta Puskesmas Cijagra Baru dan Suryalaya yang hanya memiliki 2 SD.

Kecamatan Lengkong memiliki jumlah siswa kelas 1 sebanyak 1.355 orang dan termasuk kecamatan dengan jumlah siswa terbanyak di Kota Bandung, Karakteristik responden mencakup usia, jenis kelamin dari responden. Adapun detail data karakteristik responen disajikan sebagai berikut:

Tabel. 1
Karakteristik Responden berdasarkan Usia, Jenis Kelamin Kelompok Eksperimen dan Kontrol SDN Karang Pawulang Kota Bandung Tahun 2022

Karakteristik	Kelompok			
	Intervensi		Kontrol	
	Jumlah	Presentase (%)	Jumlah	Presentase (%)
Usia				
6 Tahun	1	5,6	3	16,7
7 Tahun	15	83,3	14	77,8
8 Tahun	2	11,1	1	5,5
Jenis Kelamin				
Laki-laki	7	38,8	8	44,4
Perempuan	11	61,2	10	55,6
Jumlah	36	100	36	100

Tabel 1 menunjukkan bahwa sebagian besar responden berusia 7 (tujuh) tahun dan berjenis kelamin perempuan, baik pada kelompok intervensi maupun kontrol.

Tabel. 2
Perbedaan Sebelum dan Sesudah Pemberian Promkes Ular Tangga Modifikasi terhadap Tingkat Pengetahuan Prokes COVID-19 Siswa

Variabel	N	Min - Maks	Mean	SD	p-Value
Kelompok Intervensi					
Rerata skor <i>pre-test</i> tingkat pengetahuan	18	9 – 23	16,11	3,428	0,0001
Rerata skor <i>post-test</i> tingkat pengetahuan		14-25	20,72	3,723	
Kelompok Kontrol					
Rerata skor <i>pre-test</i> tingkat pengetahuan	18	10 - 21	16,72	3,375	0,192
Rerata skor <i>post-test</i> tingkat pengetahuan		9-25	18,17	4,462	

Data tabel 2 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah pemberian Prokes ular tangga modifikasi terhadap tingkat pengetahuan Prokes siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa *pre-test* rata-rata kelompok kontrol lebih baik. Namun ternyata pada *post-test* kelompok intervensi mempunyai rata-rata lebih baik dibandingkan kelompok kontrol. Artinya kelompok intervensi mengalami peningkatan pengetahuan tentang Prokes yang signifikan dibandingkan kelompok kontrol.

Tabel. 3
Distribusi Selisih Hasil Tingkat Pengetahuan Responden pada Kelompok Intervensi dan Kelompok Kontrol

Variabel	N	Min - Max	Mean	SD	p-Value
Selisih nilai <i>post</i> dan <i>pre-test</i> kelompok eksperimen	18	(-1) - 11	4,61	3,534	0,025
Selisih nilai <i>post</i> dan <i>pre-test</i> kelompok kontrol	18	(-5) -10	1,44	4,514	

Data hasil analisis pada tabel 3 memperlihatkan bahwa terdapat pengaruh promkes ular tangga modifikasi terhadap tingkat pengetahuan Prokes COVID-19 pada siswa kelas 1 SDN Karang Pawulang Kota Bandung dengan *p-value* = 0,025.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan permainan ular tangga yang dimodifikasi disesuaikan tujuan untuk promkes pencegahan penularan COVID-19 bagi siswa SD, khususnya bagi kelas 1 di SDN Karang Pawulang Kota Bandung. Permainan tersebut dilaksanakan agar menjadi suatu permainan yang tanpa sadari dapat merubah pengetahuan anak. Permainan ini dapat membantu anak mengingat bagaimana pola hidup sehat yang dapat dilakukan pada masa pandemik COVID-19. Simulasi permainan dalam promkes memiliki tingkat signifikan merubah perilaku serta pengetahuan anak. Hal ini berdasarkan penelitian pada anak-anak dusun Dowakan yang diberikan permainan ular tangga tentang pola hidup sehat yang harus diterapkan pada masa pandemi COVID-19 ini khususnya (Ardiansyah & Sarwanti, 2020).

Berdasarkan tabel 1 bila dilihat dari usia, maka usia yang paling banyak adalah anak didik yang telah berusia 7 tahun, dan sedikit yang berusia 8 tahun walaupun ada juga yang masih berusia 6 tahun. Pada rentang usia ini merupakan usia anak sekolah yang merupakan tahap pertumbuhan dan perkembangan (Pratiwi, 2021). Pada usia ini

anak suka berkelompok (*gang age*), anak sudah mulai mengalihkan perhatian dari hubungan intim dalam keluarga dan mulai bekerjasama dengan teman dan bersikap atau belajar. Meskipun jenis kelamin responden terbanyak adalah perempuan, permainan ular tangga modifikasi ini tidak membedakan berdasarkan gender agar menciptakan kesetaraan, karena dengan menggabungkan antara laki-laki dan perempuan maka tidak ada pihak yang lebih dominan ataupun pihak yang termarginalkan (Lestari, 2020).

Hasil analisa bahwa *pretest* pada kelompok kontrol siswa dengan tingkat pengetahuan tentang prokes COVID-19 pada tingkatan baik lebih banyak yaitu 8 orang (44,4%) dibandingkan kelompok intervensi yang hanya 4 orang (22,2%). Sejalan dengan beberapa penelitian yang menggunakan media ular tangga bahwa siswa sudah sedikitnya mengetahui tentang materi walaupun belum betul secara keseluruhan. Beberapa penelitian mengujikan media ular tangga pada berbagai materi promkes. Penelitian pertama adalah media ular tangga pada materi penyakit TB, pada *pretest* pengetahuan anak tentang penyebab penyakit TB adalah 95,5%, sedangkan untuk aspek lain adalah kurang. Ini membuktikan anak-anak sebelumnya sudah mendapatkan materi akan TB tetapi tidak mendetail (Mubarokah & Hidayana, 2019).

Media ular tangga juga diterapkan pada materi gizi seimbang. Hasil *pretest* menunjukkan rata-rata jawaban benar pada siswa/siswi sebanyak 11,9. Hal tersebut menunjukkan bahwa anak sebelum dilakukan perlakuan telah memiliki pengetahuan yang cukup (Jauhari & Hidayah, 2021). Penelitian berikutnya oleh Padila et al., (2020) didapatkan hasil pada kelompok bermain ular tangga memiliki perubahan skor sebelum diberikan intervensi yaitu 31,56 dan setelah diberikan intervensi menjadi 24,38 dengan *p-value* 0,000. Simpulan temuan tersebut yaitu ada pengaruh pada kelompok *skill play* bermain ular tangga terhadap pengetahuan tentang tingkat kecemasan anak usia pra sekolah.

Penelitian selanjutnya dalam pembelajaran IPA, ditemukan nilai rata-rata pada *pretest* adalah 60 di mana pengetahuan cukup (Amin et al., 2020). Promkes dalam artian pendidikan adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain, baik individu, kelompok atau masyarakat, sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan atau promotor kesehatan (Indriawati & Darmawati, 2021).

Promkes tentang COVID-19 sudah banyak ditayangkan ataupun dipublikasikan melalui media cetak, elektronik ataupun media sosial sehingga siswa sedikitnya sudah mengetahui tentang prokes COVID-19 secara dasar. Hasil pengetahuan awal sebelum diberikan media promosi ular tangga modifikasi tentang prokes COVID-19 ini sudah baik, karena promosi media elektronik, cetak dan medsos serta berbagai lainnya yang sering di ulang-ulang tentang penerapan 3M ataupun tentang prokes di sekolah. Media poster *leaflet* sudah terpasang di sudut sekolah yang dapat dilihat oleh siswa. Hal tersebut menjadi dasar pengetahuan siswa tentang prokes COVID-19. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa siswa terdapat siswa yang memiliki pengetahuan cukup baik. Terdapat perbedaan sesudah pemberian promkes dengan permainan ular tangga modifikasi terhadap tingkat pengetahuan prokes COVID-19.

Hasil *post-test* sebagian besar tingkat pengetahuan pada kelompok intervensi yaitu sebanyak 13 orang (72,2%) berpengetahuan baik tentang prokes COVID-19, lebih banyak daripada kelompok kontrol 10 orang (55,6%). Hasil dari nilai *post-test* pada kelompok intervensi yang lebih baik membuktikan bahwa promkes menggunakan permainan ular tangga modifikasi efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang sudah dilakukan. Penelitian

tersebut diantaranya adalah media ular tangga dalam rangka peningkatan pengetahuan PHBS, di mana hasil *post test* responden berpengetahuann sangat baik apabila dibandingkan dengan hasil *pretest* (Musta'in et al., 2021).

Penelitian selanjutnya media ular tangga dengan materi kesehatan gosok gigi. Pada penelitian tersebut terdapat kenaikan signifikan untuk pengetahuan responden tentang gosok gigi. Pengetahuan meningkat setelah diberikan intervensi berupa pendidikan kesehatan gosok gigi dengan metode permainan simulasi ular tangga. Mayoritas responden mengalami peningkatan nilai sikap, dan sebagian besar responden memiliki sikap positif setelah diberikan pendidikan kesehatan dengan metode permainan simulasi ular tangga (Sitanaya et al., 2021). Hal ini terjadi karena responden sudah bisa menangkap seluruh hal positif yang mereka dapatkan dari intervensi, setelah pengetahuan mereka cukup, emosional mereka bereaksi dengan stimulus yang ada sehingga membentuk sikap yang positif.

Permainan ular tangga dapat menjadi media yang efektif dalam memberikan promkes. Siswa menjadi tahu tentang materi yang diajarkan melalui permainan. Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya, dan termasuk kedalam pengetahuan. Proses ini merupakan aktivitas mengingat kembali (*recall*) sesuatu yang spesifik dan seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Media Promkes dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan tentang materi-materi kesehatan harus lebih dikembangkan dengan berbagai media pembelajaran yang menarik, dan salah satunya dengan metode permainan.

Perbedaan sebelum dan sesudah pemberian promkes ular tangga modifikasi terhadap tingkat pengetahuan prokes COVID-19 dapat dilihat dari hasil *pre test* di mana rata-rata kelompok kontrol lebih baik yaitu sebesar 16,72, apabila dibandingkan kelompok intervensi yang hanya 16,11. Pada nilai *post test* kelompok intervensi mempunyai rata-rata lebih baik yaitu 20,72 apabila dibandingkan kelompok kontrol yang hanya 18,17. Permainan ini dirancang dan dikembangkan untuk memperkenalkan prokes COVID-19 kepada anak usia dini, karena sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran COVID-19 (Fadlillah & Setyowahyudi, 2021).

Penggunaan *game* edukasi meningkatkan kegembiraan belajar dan megembangkan sikap positif terhadap pembelajaran. Pendekatan komunikasi SMCR digunakan untuk menjabarkan konsep perancangan konten secara detail pada media edukasi permainan ular tangga "PostCov" dengan detail melalui empat elemen meliputi *Source*, *Message*, *Channel* dan *Receiver*. Terciptanya permainan ini memiliki kontribusi terhadap ilmu pengetahuan sebagai solusi alternatif pada pandemi COVID-19 (Yanuarsari et al., 2021). Hasil statistik Uji t-independent menunjukkan selisih nilai *post test* dan *pretest* didapatkan nilai 0,025 dan dengan alpha kurang dari 5%. Hal ini berarti terdapat signifikansi pengaruh permainan ular tangga modifikasi terhadap tingkat pengetahuan tentang prokes COVID-19.

Sejalan dengan beberapa penelitian yang dilakukan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga dapat menanamkan dan mengingat pola hidup sehat pada anak-anak dusun Dowakan di masa Pandemi COVID-19 (Ardiansyah & Sarwanti, 2020). Permainan ini menampilkan banyak perilaku dan hal-hal yang berhubungan dengan Pandemi COVID-19. Dalam permainan ini, setiap pemain akan mendapatkan informasi dan pemahaman yang lebih baik tentang situasi pandemi, dan dapat mendorong kearah suatu perilaku yang lebih baik terkait Pandemi COVID-19. Pemanfaatan model gamifikasi melalui permainan ular tangga dapat memperkenalkan bahaya pandemi COVID-19 dengan cara yang menyenangkan bagi pengguna, sehingga

pemain dapat memperoleh lebih banyak pengetahuan melalui metode ini (Ariessanti et al., 2020).

Modifikasi permainan ular tangga dapat memberikan keterikatan pemain dengan pembelajaran melalui konten edukasi tentang prokes. Intervensi permainan ular tangga modifikasi mempunyai pengaruh signifikan dengan memberikan anak-anak edukasi agar beradaptasi dengan lingkungan yang lebih kondusif (Padila et al., 2022). Hal ini sesuai dengan teori Calista Roy dimana anak-anak beradaptasi dengan pandemi dengan selalu menerapkan prokes dimanapun berada, baik dirumah, perjalanan, maupun di sekolah. Roy memandang klien sebagai suatu sistem adaptasi. Tujuan keperawatannya adalah membantu klien untuk beradaptasi terhadap perubahan fisiologis, konsep diri, fungsi peran dan hubungan interdependensi selama sehat dan sakit. Permainan ini mengajarkan bagaimana anak harus bersabar dan mulai membiasakan kebiasaan baik tentang prokes yang awalnya pasti akan berat.

Intervensi Promkes pada penelitian ini pun sesuai dengan teori Betty Neuman, bahwa Promkes merupakan garis pertahanan dinamis pencegahan primer untuk menjaga keseimbangan kesehatan manusia. Tujuannya adalah untuk membantu individu, keluarga, dan kelompok untuk mendapatkan dan mempertahankan tingkat kesehatan maksimal melalui intervensi tertentu. Tindakan preventif primer ini mencakup promkes, untuk mengupayakan masyarakat agar tetap sehat dan terhindar dari penyakit. Media permainan lebih menarik untuk anak-anak, dimana mereka biasanya lekas bosan pada pembelajaran yang hanya menampilkan visual. Namun apabila pembelajaran dalam bentuk permainan, maka permainan ular tangga modifikasi ini sangat potensial untuk diterapkan.

SIMPULAN

Tingkat pengetahuan setelah pemberian Promkes ular tangga modifikasi tentang Prokes COVID-19 tergolong baik. Permainan ular tangga modifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan protokol kesehatan COVID-19 pada siswa kelas 1 SDN Karang Pawulang Kota Bandung. Adapun manfaat promkes ular tangga modifikasi ini selain mengedukasi tentang prokes COVID-19, anak-anak pun diajarkan berhitung dan memperlancar kemampuan membaca, serta dapat meningkatkan rasa disiplin dan mematuhi aturan.

SARAN

Promkes dengan permainan ular tangga modifikasi sesuai juga untuk diterapkan pada usia kelas 4, kelas 5 maupun kelas 6. Usia tersebut anak di usia tersebut sudah memiliki tahap pada proses berpikir kritis. Adapun guru dapat melakukan kajian, analisis dan mengembangkan penelitian untuk berbagai media promkes dalam upaya pemutusan penularan COVID-19. Bagi perawat, permainan ular tangga modifikasi ini dapat dijadikan pertimbangan dalam intervensi keperawatan untuk pendidikan kesehatan di komunitas dalam upaya dalam pencegahan penularan virus COVID-19.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, D. K. (2022). Sosialisasi Tindakan Prevenif Menghadapi Penularan COVID-19. *Prosiding Seminar Nasional Manajemen, Desain & Aplikasi Bisnis Teknologi (SENADA)*, 5, 246–253.
<https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/651/413>
- Amin, M. L., Sulistyorini, S., & Sugianto, S. (2020). The Increase of Students Science

- Cognitive Using Snake Ladder Media. *Journal of Primary Education*, 9(1), 68–74. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/28754%0AThe>
- Ardiansyah, N., & Sarwanti, S. (2020). Penanaman Pola Hidup Sehat pada Anak-Anak Dusun Dowakan dengan Permainan Ular Tangga Bertema COVID-19. *Abdipraja: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 172-176. <http://dx.doi.org/10.31002/abdipraja.v2i2.3633>
- Ariessanti, H. D., Purwaningtyas, D. A., Soeparno, H., & Napitupulu, T. A. (2020). Adaptasi Strategi Gamifikasi dalam Permainan Ular Tangga Online sebagai Media Edukasi COVID-19. *E-Jurnal JUSITI (Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi)*, 9(2), 174–187. <https://doi.org/10.36774/jusiti.v9i2.772>
- Cahyani, A., & Putri, A. S. (2021). Meninjau Respon Masyarakat Terkait Pemenuhan Hak Ekosob Melalui Kebijakan Protokol Kesehatan di Masa Pandemi. *Seminar Nasional Hukum Universitas Negeri Semarang*, 7(1), 65-88. <https://doi.org/10.15294/snhunnes.v7i1.703>
- Enisah, E., Sarinengsih, Y., Abidin, I., Wardhani, I., & Rostiana, T. (2019). Effect of Health Promotion with Halma Simulation on Knowledge Level of Caries Prevention of 1st Grade Students of SDN 115 Turangga Bandung City. *Science Midwifery*, 8(1), 1–6. <https://midwifery.iocspublisher.org/index.php/midwifery/article/view/6/6>
- Fadlillah, M., & Setyowahyudi, R. (2021). Ultaco Game Development as a Media to Introduce COVID-19 Health Protocol in Early Childhood. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(1), 485–496. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i1.532>
- Fahrika, A. I., & Roy, J. (2020). Dampak Pandemi COVID-19 terhadap Perkembangan Makro Ekonomi di Indonesia dan Respon Kebijakan yang Ditempuh. *Inovasi*, 16(2), 206–213. <http://dx.doi.org/10.29264/jinv.v16i2.8255>
- Hafeez, A., Ahmad, S., Siddqui, S., Ahmad, M., & Mishra, S. (2020). A Review of COVID-19 (*Coronavirus Disease-2019*) Diagnosis, Treatments and Prevention. *Eurasian Journal of Medicine and Oncology*, 4(2), 116–125. <https://doi.org/10.14744/ejmo.2020.90853>
- Howard, J., Huang, A., Li, Z., Tufekci, Z., Zdimal, V., van der Westhuizen, H. M., von Delft, A., Price, A., Fridman, L., Tang, L. H., Tang, V., Watson, G. L., Bax, C. E., Shaikh, R., Questier, F., Hernandez, D., Chu, L. F., Ramirez, C. M., & Rimoin, A. W. (2021). An Evidence Review of Face Masks Against COVID-19. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 118(4), 1–12. <https://doi.org/10.1073/pnas.2014564118>
- Indriawati, R., & Darmawati, I. (2021). Peningkatan Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di Era COVID-19. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(2), 458–465. <https://doi.org/10.31764/jmm.v5i2.4069>
- Jauhari, M. T., & Hidayah, N. (2021). Penyuluhan Makanan Bergizi Seimbang Melalui Pendekatan Metode Ular Tangga. *ADMA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 85–90. <https://doi.org/10.30812/adma.v1i2.1026>
- Jawad, M. J., Abbas, M. M., Jawad, M. J., Hassan, S. M., & Hadi, N. R. (2021). Mental Health and Psychosocial Considerations Post COVID-19 Outbreak. *Wiadomosci Lekarskie*, 74(12), 3156–3159. <https://doi.org/10.36740/wlek202112106>
- Jing, J. L. J., Pei, Y. T., Bose, R. J. C., McCarthy, J. R., Tharmalingam, N., & Madheswaran, T. (2020). Hand Sanitizers: a Review on Formulation Aspects, Adverse Effects, and Regulations. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(9), 1-17. <https://doi.org/10.3390/ijerph17093326>

- Lestari, M. (2020). Bagaimana Konstruksi Gender dalam Permainan Outdoor di PAUD? *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 26-34. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4810>
- Marjito, E. R., Kusnoto, Y., Suwarni, S., & Hidayat, S. (2020). Sosialisasi Protokol Kesehatan Masa Pandemi COVID 19 di Madrasah Aliyah Al- Ikhlas Kuala Mandor B Kabupaten Kubu Raya. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat "Mewujudkan SDM Profesional, Unggul, Berdaya Saing di Bidang Pendidikan Melalui Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat,"* 1(1), 89–94. <https://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/snpp/article/view/2537/1476>
- Mubarokah, K., & Hidayana, I. (2020). Edugames Ular Tangga Elektronik untuk Peningkatan Pengetahuan dan Literasi Tuberculosis Siswa Kelas 5 SDN Bangunharjo Semarang. *VISIQUES: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 19(3), 433–440. <https://doi.org/10.33633/visiques.v19i2.3982>
- Musta'in, M., Wulansari, W., & Novichasari, S. I. (2021). Peningkatan Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Melalui Permainan Ular Tangga. *Diseminasi Fakultas Kesehatan*, 1(1), 9–13. <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/DiseminasiFKes/article/view/960/688>
- Padila, P., Andri, J., Andrianto, M., Sartika, A., & Oktaviyani, Y. (2022). Educational Play Snakes and Stairs Can Overcome Anxiety in Children's Hospitalization. *JOSING: Journal of Nursing and Health*, 3(1), 1-6. <https://doi.org/10.31539/josing.v3i1.3775>
- Padila, P., Andri, J., Sartika, A., Andrianto, M., & J, H. (2021). Single Parent Psychology Who Confirmed Positive Covid-19. *JOSING: Journal of Nursing and Health*, 2(1), 1-7. <https://doi.org/10.31539/josing.v2i1.2964>
- Padila, P., Yanti, L., Pratiwi, B., Angraini, W., & Admaja, R. (2020). Touch, Talk dan Skill Play terhadap Penurunan Kecemasan Anak Pre-School. *Jurnal Kesmas Asclepius*, 2(2), 64-72. <https://doi.org/10.31539/jka.v2i2.1418>
- Pratiwi, R. D. (2021). Pengaruh Terapi Bermain Ular Tangga terhadap Kecemasan Pasien Anak Usia Praschool. *Journal of Mother and Child Health Concerns*, 1(1), 1–9. <https://e-jurnal.iphorr.com/index.php/mchc/article/view/70/282>
- Putra, Y. I. W., & Manalu, N. V. (2020). Tingkat Pengetahuan dengan Perilaku Warga dalam Menjalankan Protokol Kesehatan di Masa *New Normal* Pandemi Corona. *Coping: Community of Publishing in Nursing*, 8(4), 366-373. <https://doi.org/10.24843/coping.2020.v08.i04.p04>
- Setiawan, A. R. (2020). Lembar Kegiatan Literasi Saintifik untuk Pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 28–36. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.80>
- Sitanaya, R. I., Lesmana, H., Irayani, S., & Septa, B. (2021). Simulasi Permainan Ular Tangga sebagai Media Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Anak Usia Sekolah Dasar. *Media Kesehatan Gigi: Politeknik Kesehatan Makassar*, 20(2), 28–33. <https://doi.org/10.32382/mkg.v20i2.2563>
- Supono, T., & Tambunan, W. (2021). Kesiapan Penerapan Protokol Kesehatan Di Lingkungan Sekolah Dasar Pangudi Luhur Jakarta Selatan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 57–65. <https://doi.org/10.33541/jmp.v10i2.3269>
- Yanuarsari, D. H., Mukaromah, M., & Khamadi, K. (2021). Pendekatan Komunikasi SMCR dalam Perancangan Permainan *Life-Sized Game* Ular Tangga 'Postcov'. *Bahasarupa*, 5(1), 69–79. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v5i1.890>