



Pengaruh Edukasi Ular Tangga Mitigasi Banjir Terhadap Tingkat Pengetahuan Usia 10-12 Tahun Desa Beran Kismoyoso

Dewi Utari¹, Anjar Nurrohmah^{2*}

¹Sarjana Keperawatan, Ilmu Kesehatan, Universitas 'Aisyiyah Surakarta, Surakarta, Indonesia

^{2*}Sarjana Keperawatan, Ilmu Kesehatan, Universitas 'Aisyiyah Surakarta, Surakarta, Indonesia

Email: ¹dewiprayitno12@gmail.com, ^{2*}anjarnurrohmah12@gmail.com

Abstract

The *Global Natural Disaster Assessment Report* (2019) recorded 49.31% of flood disasters in the world (*United Nations Office for Disaster Risk Reduction, 2019*). BNPB recorded 80% of people in the country who are at high risk of disasters, including 200 million people exposed to disaster risk with 107 million of them being of school age. During disasters, children are vulnerable to disease due to weak immune system and insufficient intake of nutritious food at the time of a disaster. Children lose social support, become traumatized. Knowing the effect of Flood mitigation education through snakes and ladders games on the level of knowledge of flood disaster mitigation Aged 10-12 Years Beran Kismoyoso Ngemplak Boyolali Village. This research is a type of quantitative research with the Pre-Experimental method with the One Group Pre-Test Post-Test Design approach. Sampling of 25 respondents using the *Non Probability* Sample sampling technique is saturated or all populations are used to be simple. The data collection technique uses a questionnaire with 25 questions related to self-rescue during flood disasters and knowledge about flood disasters. Wilcoxon's test results showed a *p-value* of $0.003 < 0.05$ meaning that there was a difference in the average level of knowledge of flood disaster mitigation before and after being given the snakes and ladders game of flood disaster mitigation. Based on the results of the study, it shows that there is a significant influence of snakes and ladders game education in increasing knowledge of flood disaster mitigation in children aged 10-12 years in Beran Kismoyoso Ngemplak Boyolali Village.

Keywords: *Snakes and Ladders Game, Flood Disaster Mitigation, Knowledge.*

Abstrak

Catatan *Global Natural Disaster Assessment Report* (2019) mencatat sebanyak 49,31 % terjadinya bencana banjir di dunia (*United Nations Office for Disaster Risk Reduction, 2019*). BNPB tercatat 80% wilayah di Indonesia yang beresiko tinggi terhadap bencana mencakup 200 juta jiwa terpapar resiko bencana dengan 107 juta jiwa diantaranya adalah

Penulis Korespondensi:

Anjar Nurrohmah | anjarnurrohmah12@gmail.com

usia anak sekolah. Pada saat bencana anak-anak rentan terhadap penyakit karena daya tahan tubuh yang lemah serta asupan makanan bergizi yang kurang pada saat terjadi bencana. Anak-anak kehilangan dukungan sosial, menjadi trauma. Mengetahui pengaruh edukasi mitigasi banjir melalui permainan ular tangga terhadap tingkat pengetahuan Mitigasi bencana banjir Usia 10-12 Tahun Desa Beran Kismoyoso Ngemplak Boyolali. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode Pra-Eksperimen dengan pendekatan One Group Pre-Test Post-Test Design. Pengambilan sampel sebanyak 25 responden dengan menggunakan Teknik sampling *Non Probability Sample* jenuh atau semua populasi digunakan menjadi sampel. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner dengan 25 pertanyaan terkait penyelamatan diri saat bencana banjir dan pengetahuan tentang bencana banjir. Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan *p-value* $0,003 < 0,05$ artinya ada perbedaan rata-rata tingkat pengetahuan mitigasi bencana banjir sebelum dan sesudah diberikan permainan ular tangga mitigasi bencana banjir. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan ada pengaruh signifikan edukasi permainan ular tangga dalam meningkatkan pengetahuan mitigasi bencana banjir pada anak usia 10-12 tahun di Desa Beran Kismoyoso Ngemplak Boyolali.

Kata Kunci: Permainan Ular Tangga, Mitigasi Bencana Banjir, Pengetahuan.

PENDAHULUAN

Bencana banjir adalah bencana alam yang paling sering terjadi, bahkan frekuensinya menempati urutan tertinggi di seluruh bencana di dunia. Dalam catatan *Global Natural Disaster Assessment Report (2019)* mencatat sebanyak 49,31 % terjadinya bencana banjir di dunia (*United Nations Office for Disaster Risk Reduction, 2019*). Indonesia adalah salah satu negara dengan multi bencana dimana berbagai macam bencana sering terjadi. Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) mencatat pada tahun 2021 telah terjadi bencana sebanyak 1205 bencana alam yang terjadi di Indonesia dan bencana banjir menempati posisi pertama dengan 501 kasus, disusul angin puting beliung dengan 331 kasus dan tanah longsor 223 kasus.

Data yang tercantum di Indeks Risiko Bencana Indonesia (IRBI) tahun 2021 yang dikeuarkan oleh BNPB tercatat 80% wilayah di Indonesia yang beresiko tinggi terhadap bencana mencakup 200 juta jiwa terpapar risiko bencana dengan 107 juta jiwa diantaranya adalah usia anak sekolah. Kegiatan penyuluhan mitigasi bencana sangat penting untuk mengurangi dampak terjadi bencana (Yanuarto *et al.*, 2019).

Bencana tidak akan membedakan 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.

Mitigasi bencana adalah serangkaian upaya untuk mengurangi risiko bencana, baik melalui pembangunan fisik maupun penyadaran dan peningkatan kemampuan menghadapi ancaman bencana (Pasal 1 ayat 6 PP No 21 Tahun 2008 tentang Penyelenggaraan Penanggulangan Bencana). Fokus dalam mitigasi bencana adalah untuk mengurangi dampak dari ancaman sehingga dampak negatif yang ditimbulkan akan berkurang (Hayudityas, 2020). Upaya mitigasi sebelum bencana bisa mengurangi akibat

dan korban. Pengurangan resiko sebelum bencana menjadi acara jangka panjang pemerintah Indonesia dimulai di aneka macam tingkatan, lokal dan nasional (Mustofa *et al.*, 2019).

Berdasarkan hasil studi pendahuuan yang dilakukan di Desa Beran Kelurahan Kismoyoso hasil wawancara dan observasi dengan Kepala Desa Kismoyoso yakni di Desa Beran kelurahan kismoyoso merupakan desa yang tiap tahun jika curah hujan tinggi menjadi langganan banjir, luapan Sungai Beran. Sungai yang melalui 4 Dukuh, yakni Dukuh Beran, Dukuh Tegalan, Dukuh Kedung Dowo, Pandeyan. Baajir terkahir dan terparah di Desa Beran terjadi bulan April 2022 dengan ketinggian air sekitar 70 cm dan masuk ke pemukiman warga. Aktivitas warga terganggu dan dialihkan ke pengungsian. Korban yang dievakuasi kebanyakan anak-anak banyak mengalami gangguan pencernaan dan trauma. Didesa Beran belum pernah diberikan kegiatan edukasi terkait bencana banjir khususnya pada anak-anak usia sekolah. Hasil wawancara dengan 5 anak di desa tersebut mengatakan bahwa trauma kepada bencana banjir dan belum atau apa yang harus dilakukan saat bencana banjir itu terjadi karena belum pernah diberikan kegiatan edukasi bencana.

Berdasarkan uraian masalah diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Edukasi Ular Tangga Mitigasi Banjir Terhadap Tingkat Pengetahuan Usia 10-12 Tahun Desa Beran Kismoyoso ” menggunakan media ular tangga sebagai media penyampaian materi dan informasi.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode Pra Eksperimen dengan pendekatan One Group Pre-Test Post-Test Design. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat pengetahuan mitigasi bencana banjir sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan permainan ular tangga mitigasi bencana banjir.

| <i>Pre-test</i> | Perlakuan | <i>Post-test</i> |
|-----------------|-----------|------------------|
| O1 | X | O2 |

Lokasi penelitian ini adalah di Desa Beran Kelurahan Kismoyoso Kecamatan Ngemplak Kabupaten boyolali yakni RT I,II,III yang berusia 10-12 tahun. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 10-12 tahun di Desa Beran Kismoyoso yang berjumlah sebanyak 25 orang. Sampel dipilih berdasarkan kriteria *inklusi* dan *eksklusi*. Pengambilan sampel dari penelitian ini dilakukan menggunakan teknik *non probability sampling*. Adapun penentuan jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh, karena jumlah populasi dalam penelitian ini kurang dari 30. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Penelitian dilakukan selama 3 hari dengan jeda waktu 1 hari antara *pre-test* dan *post-test* yakni pada tanggal 15 Juli 2022-17 Juli 2022.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah media permainan ular tangga yang dibuat oleh peneliti sendiri sebagai media edukasi, kuesioner terstruktur untuk mengukur pengaruh yang diberikan melalui media permainan ular tangga terhadap pengetahuan mitigasi bencana banjir. Kuesioner termuat 25 pertanyaan terkait pengetahuan bencana banjir dan pengetahuan Tindakan penyelamatan diri sebagai Tindakan mitigasi bencana banjir yang telah dinyatakan valid didapat kan hasil uji validitas 0,373 – 0,899 dan hasil uji reliabilitas sebesar 0,864 yang dinyakan reliabel. Perbedaan skor pengetahuan sebelum dan sesudah di uji dengan Uji *Wilcoxon* karena sebaran data tidak normal pengolahan data menggunakan *SPSS 16*. Media permainan ular

tangga sebelum digunakan sebagai media edukasi terlebih dahulu dilakukan uji coba media serta uji validasi ahli untuk mengukur kelayakan media permainan ular tangga.

Kriteria inklusi pada penelitian ini yakni anak-anak dengan rentang usia 10-12 tahun, anak-anak yang bertempat tinggal di Desa Beran Kelurahan Kismoyoso, anak-anak yang dapat diajak komunikasi dengan baik, bisa membaca dan menulis. Kriteria Eksklusi dalam penelitian ini adalah anak-anak yang tidak bersedia menjadi responden, anak-anak yang memiliki gangguan mental.

HASIL

Sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran perlu adanya status valid dalam praktisi untuk media yang dikembangkan. Sehingga media edukasi divalidasi oleh ahli media untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media tersebut. Adapun saran yang diberikan oleh para ahli diantaranya adalah :

Tabel 3. Daftar Nama Validator dan Saran

| No | Validator Ahli | Saran dan masukan |
|----|-----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Muhamad Tidar S.Sn (Desain Grafis Media Center Ponpes Assallam) | - Logo BNPB kotak putih dihilangkan - Font di ganti jenis humanis - Outline di perjelas - Beri tambahan gambar untuk mewakili pernyataan yang ada pada kotak |
| 2. | <u>Wuri Setyowati, S.Sn</u> NIP.197507032010012008 | - Huruf hanya 2 jenis saja - Gunakan huruf yang mudah terbaca sesuai dengan usia |
| 3. | <u>Suharmanto,SST</u> NIP. 19760427200900210003 | - Sesuaikan pernyataan yang ada pada media dengan kuisisioner yang digunakan |
| 4. | <u>Anton Yuniadi,S.sos</u> NIP.197106232005011006 | Fokuskan materi dan pernyataan yang ada pada media terkait penyelamatan diri (saat, sebelum dan setelah bencana) |



Gambar 1. Media Permainan Ular Tangga Mitigasi Bencana Bnjir Setelah Perbaiki
 Tabel 4. Hasil Vakidasi Materi

| No | Aspek yang dinilai | Indikator | V 1 | V2 |
|-------------------------------------------------------|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|------|
| 1. | Kelayakan isi | 1. Kelengkapan materi | 5 | 5 |
| | | 2. Keluasan Materi | 5 | 4 |
| | | 3. keakuratan konsep dan definisi | 4 | 4 |
| | | 4. keakuratan data dan fakta | 4 | 5 |
| | | 5. keakuratan gambar, diagam dan ilustrasi | 5 | 4 |
| | | 6. gambar, diagram dan ilustrasi dalam kehidupan sehari hari | 4 | 5 |
| | | 7. mendorong rasa ingin tahu | 4 | 4 |
| | | 8. menciptakan kemampuan bertanya | 4 | 4 |
| 2. | Penilaian Kontektual | 9. kemampuan mendorong responden membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. | 5 | 4 |
| Jumlah | | | 40 | 39 |
| Jumlah skor maksimal | | | 45 | |
| Presentase (jumlah skor didapat / skor maksimal) | | | 88 % | 86 % |
| Presentase total akhir (jumlah presentasi / penilai) | | | 87 % | |
| Keterangan akhir | | | Sangat Layak | |

Berdasarkan perhitungan presentase kevalidan dengan jumlah presentase 87% yang artinya media permainan ular tangga dinyatakan sangat valid atau sangat layak untuk digunakan.

Tabel 5. Hasil Uji Validasi Ahli Media

| No | Aspek yang dinilai | Indikator | V1 | V2 |
|--------------------------------------------------------------------|--------------------|----------------------------------------------------------------|-----|------|
| 1. | Efisiensi Media | 1. mudah digunakan | 5 | 5 |
| | | 2. Mudah disimpan | 5 | 5 |
| | | 3. tidak memerlukan perawatan | 5 | 5 |
| | | 4. kemenarikan desain media | 4 | 4 |
| 2. | Keakuratan Media | 5. Desain warna papan media permainan ular tangga | 5 | 5 |
| 6. dalam permainan ular tangga mudah dipahami | | 4 | 5 | |
| 7. Kesusian penggunaan jenis huruf yang digunakan | | 4 | 4 | |
| 8. Konsistensi penggunaan huruf , gambar, spasi dan pengetikan | | 4 | 4 | |
| 3. Estetika | Keakuratan Media | 9. Keserasian pemilihan warna pada papan permainan ular tangga | 5 | 4 |
| 10. kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media permainan | | 5 | 4 | |
| 4. Ketahanan media | Keakuratan Media | 1. Tidak mudah lepas, patah dan hancur saat digunakan | 5 | 5 |
| Jumlah | | | 51 | 50 |
| Jumlah maksimal | | | 55 | |
| Presentase | | | 92% | 90 % |

| | |
|------------------|--------------|
| Presentase akhir | 91% |
| Keterangan | Sangat Layak |

Berdasarkan tabel diatas hasil validasi dari dua ahli media, didapatkan hasil jumlah presentase validasi secara keseluruhan memperoleh presentase akhir sebesar 91 % yang artinya media permainan ular tangga layak digunakan.

Tabel 7. Data Hasil Uji Coba Media

| No | Aspek yang dinilai | Pernyataan | Responden | | | | |
|---------------------------------|---------------------|--------------------------------------------------------------|---------------------------------------|-----|-----|-----|-----|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Ketertarikan | 1. tampilan media permainan menarik | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| | | 2. media permainan mudah digunakan | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| | | 3. petunjuk permainan mudah dipahami | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 |
| | | 4. kegiatan edukasi lebih menyenangkan dan tidak membosankan | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 |
| | | 5. pemilihan warna pada medi menarik | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 |
| | | 6. tata letak dan susunan huruf tepat | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 |
| | | 7. kerapihan desain menarik | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 |
| | | 8. bentuk dan warna media menarik | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 |
| 2 | Materi / isi | 9. materi yang disajikan menarik | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 |
| | | 10. materi mudah dipahami | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 |
| | | 11. bahasa yang diguankan mudah dipahami | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 |
| | | 12 huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 |
| Jumlah | | | 52 | 43 | 52 | 48 | 51 |
| Jumlah jawaban tertinggi | | | 60 | | | | |
| Presentase | | | 86% | 71% | 86% | 80% | 85% |
| Presentase akhir | | | 408 % : 5 82 % (Sangat Layak) | | | | |

Berdasarkan hasil uji coba media terhadap media permainan ular tangga, didapatkan presentase keseluruhan dari penilaian uji coba memperoleh presentase 82 % dikategorikan media permainan ular tangga sangat layak.

Data yang dikumpulkan adalah hasil dari peneliti Pengaruh Ular Tangga Mitigasi Banjir Terhadap Tingkat Pengetahuan Usia 10-12 Tahun Desa Beran Kismoyoso. Setelah data terkumpul Analisa data dilakukan dengan membuat distribusi frekuensi tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan edukasi mitigasi bencana banjir melalui permainan ular tangga.

Tabel 3. Distribusi Pengetahuan Mitigasi Bencana Banjir Pada Responden Sebelum Dilakukan Permainan Ular Tangga

| No | Pengetahuan Mitigasi Bencana | Frekuensi | Presentase (%) |
|----|------------------------------|-----------|----------------|
| 1 | Baik | 8 | 32.0 |
| 2 | Cukup | 11 | 44.0 |
| 3 | Kurang | 6 | 24.0 |

| | | |
|-------|----|-------|
| Total | 25 | 100.0 |
|-------|----|-------|

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui mayoritas tingkat pengetahuan berada pada tingkat pengetahuan cukup yaitu 11 responden (44%).

Tabel 4. Distribusi pengetahuan mitigasi bencana banjir pada responden setelah dilakukan permainan ular tangga

| No | Pengetahuan Mitigasi Bencana | Frekuensi | Presentase (%) |
|-------|------------------------------|-----------|----------------|
| 1 | Baik | 16 | 64.0 |
| 2 | Cukup | 9 | 36.0 |
| 3 | Kurang | 0 | 0 |
| Total | | 25 | 100.0 |

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa setelah diberikan permainan ular tangga menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan paling banyak pada tingkat pengetahuan baik yaitu sebanyak 16 responden (64,0%).

Analisa bivariat digunakan untuk mengetahui perbandingan atau komparatif pada tingkat pengetahuan antara sebelum dan sesudah dilakukan intervensi permainan ular tangga pada anak usia 10-12 tahun di Desa Beran Kismoyoso Ngemplak Boyolali. Hasilnya dapat diketahui dengan menggunakan uji *Wilcoxon*. Hasil pengujian hipotesis pengetahuan mitigasi bencana diberikan intervensi dapat dilihat pada berikut:

Tabel 5. Hasil uji *Wilcoxon* perbedaan tingkat Pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan intervensi permainan ular tangga

| Pengetahuan | Median (Minimum- Maksimum) | <i>p value</i> |
|---------------------------------------------|----------------------------------|----------------|
| Tingkat Pengetahuan <i>pre-test</i> (n=25) | 2 (1-3) | 0,003 |
| Tingkat Pengetahuan <i>post-test</i> (n=25) | 1 (1-2) | |

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa hasil analisis selanjutnya dengan Uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai signifikansi (*p-value*) 0,001. Nilai signifikansi uji (*p-value*) lebih rendah dari 0,05 (0,003 < 0,05) sehingga keputusan uji adalah H_0 ditolak, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan edukasi mitigasi bencana melalui media permainan ular tangga terhadap tingkat pengetahuan anak usia 10-12 tahun di Desa Beran Kismoyoso Ngemplak Boyolali. Hasil penelitian diatas meunjukkan bahwa terdapat Pengaruh Edukasi Ular Tangga Mitigasi Banjir Terhadap Tingkat Pengetahuan Usia 10-12 Tahun Desa Beran Kismoyoso.

PEMBAHASAN

Tingkat Pengetahuan Anak Usia 10-12 Tahun Dusun Beran Tentang Mitigasi Bencana Banjir Sebelum Diberikan Edukasi Melalui Permainan Ular Tangga.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahayuni *et al.*,(2021) mengemukakan 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 lingkungan pendidikan formal dalam menggerakkan sekolah siaga bencana yang menyebabkan dapat membuat semakin sulit penyebaran 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 masyarakat belum pernah ada yang yang mengadakan sosialisasi tentang kebencanaan sehingga masyarakat kurang mendapatkan informasi tentang bencana banjir.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Fitri dan Laia (2022) dengan judul penelitian dengan hasil penelitian diperoleh data bahwa sebelum diberikan permainan ular tangga termaksud dalam kategori cukup dan setelah diberikan permainan ular tangga pengetahuan menjadi baik.

Pengetahuan tentang bencana harus disosialisasikan terutama pada usia anak sekolah dasar yang masih belum memahaminya tentang apa yang harus dilakukan jika bencana itu datang (Budiarti, 2020). Anak bergantung pada orang dewasa untuk berbagai bentuk perlindungan dan dukungan terutama dalam bencana atau situasi darurat. Peristiwa bencana menimbulkan serangkaian tantangan bagi anak. Mereka berada pada resiko yang lebih besar untuk mengembangkan kesulitan kognitif, perilaku dan emosi serta cedera fisik yang juga mengurangi dan menunda proses perkembangan mereka secara keseluruhan dan berdampak negatif terhadap kehidupan mereka di masa depan. Anak usia sekolah dasar menjadi sasaran penting dalam kegiatan mitigasi bencana, karena pada usia 8-12 tahun memiliki daya ingat dengan intensitas paling besar dan paling kuat.

Tingkat Pengetahuan Anak Usia 10-12 Tahun Dusun Beran Tentang Mitigasi Bencana Banjir Setelah Diberikan Edukasi Melalui Permainan Ular Tangga

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Nuranisah dan 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 terhadap praktik cuci tangan, yang mengatakan bahwa anak usia sekolah lebih cepat menangkap materi yang diberikan menggunakan media permainan dibandingkan dengan pemberian materi menggunakan sistem belajar pada umumnya (Fitriastuti, 2015).

Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hilam dan Karjatin (2022) peningkatan pengetahuan dipengaruhi oleh media permainan ular tangga 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 diperkuat dengan teori yang disampaikan Notoadmojo (2010) pengetahuan terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yaitu indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian pengetahuan manusia diperoleh melalui mata (30%) dan telinga(10%).

Perbedaan Tingkat Pengetahuan Pada Anak Usia 10-12 Tahun Di Desa Beran Kismoyoso Sebelum dan Sesudah Diberikan Permainan Ular Tangga Mitigasi Bencana Banjir

Terdapat beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan pengetahuan antara lain dalam penelitian yang dilakukan oleh Edi dan Taufik (2019) menyatakan bahwa edukasi seksualitas dengan permainan ular tangga dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa. Swamilaksita *et al.*, (2021) menyatakan bahwa permainan ular tangga dapat menjadi salah satu media yang efektif untuk menyampaikan informasi pada anak sekolah dasar.

Media penyuluhan atau edukasi menjadi faktor penting Ketika menyampaikan informasi ke anak-anak. Karena pada dasarnya anak sangat suka bermain. Mereka sangat cepat berada pada titik jenuh jika terpapar akan informasi yang disampaikan dengan cara formal atau kurang menarik, dalam hal ini media penyampaian harus mempertimbangkan aspek tersebut. Salah satu media yang paling sering digunakan yaitu metode ular tangga (Hidayah *et al.*, 2021). Usia 10-12 tahun merupakan masa perkembangan usia operasional konkret, sehingga media yang diberikan untuk edukasi ataupun penyampaian informasi haruslah menggunakan media yang konkret, seperti media permainan ular tangga. Melalui media gambar atau visualisasi pesan dapat dituangkan melalui simbol simbol komunikasi visual media gambar yang diharapkan dapat menggairahkan dan memberikan motivasi untuk terus aktif dan berinteraksi dengan baik (Wasliyah dan Kusniawati, 2019).

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 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil pengetahuan siswa sebelum dan sesudah penyuluhan menggunakan permainan ular tangga dengan ditunjukkan terdapat perbedaan hasil pengetahuan sebelum diberikan permainan sebesar 40 % siswa pengetahuan kurang, setelah diberikan permainan ular tangga meningkat menjadi 91,4% siswa berpengetahuan tinggi. 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.

Hal ini menjawab hipotesis bahwa ada pengaruh media permainan ular tangga mitigasi bencana terhadap tingkat pengetahuan mitigasi bencana banjir pada anak usia 10-12 tahun di Desa Beran Kismoyoso. Hal ini didukung oleh hasil penelitian dari Nopitasai *et al.*,(2021) bahwa media permainan ular tangga memiliki pengaruh lebih besar dibandingkan dengan metode ceramah terhadap pengetahuan

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang Pengaruh Edukasi Mitigasi Bencana Banjir Melalui Permainan Ular Tangga Terhadap Tingkat Pengetahuan Mitigasi Bencana Banjir pada anak 10-12 tahun di Desa Beran Kismoyoso, penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil penelitian yang sudah dilakukan diperoleh bahwa tingkat pengetahuan responden terkait mitigasi bencana banjir sebelum diberikan edukasi permainan ular tangga mitigasi bencana banjir paling banyak tergolong dalam tingkat pengetahuan cukup. Tingkat pengetahuan responden terkait mitigasi bencana banjir sesudah diberikan edukasi permainan ular tangga mitigasi bencana banjir paling banyak tergolong dalam tingkat pengetahuan baik. Terdapat pengaruh edukasi mitigasi bencana banjir melalui permainan ular tangga terhadap tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan edukasi mitigasi bencana banjir melalui permainan ular tangga. Saran bagi

peneliti selanjutnya hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya serta dapat melanjutkan penelitian mengenai pengaruh edukasi mitigasi bencana banjir melalui media permainan ular tangga terhadap tingkat pengetahuan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Rektor Universitas ‘Aisyiyah Surakarta beserta Dosen Pembimbing yang telah memberikan dukungan sehingga penelitian ini bisa terlaksana dengan baik. Serta orang-orang disekitas atas segala bantuan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiarti, Novi Yulia. (2020). Pentingnya Penerapan Pendidikan Mitigasi Bencana Di Sekolah Untuk Mengetahui Kesiapsiagaan Peserta Didik. (1), 1–9.
- Edi, E., & Taufik, M. (2019). Permainan Ular Tangga Sebagai Media Edukasi Seksualitas Remaja. *Jurnal Endurance*, 4(2), 442.
- Fitri, D. E., & Laia, L. K. J. (2022). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Metode Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Anak Usia Sekolah Tentang Makanan Sehat Di Panti Asuhan Kemuliaan Pasir Putih Pekanbaru.
- Fitriastuti, E. S. (2015). *Pengaruh Permainan Ular Tangga dan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Promosi Kesehatan Terhadap Praktek Cuci Tangan Pakai Sabun*. 10(1), 63–72.
- Hidayah, N., Jauhari, M. T., & Al fariki, M. Z. (2021). Pengaruh Penyuluhan Makanan Bergizi Dengan Metode Ular Tangga Terhadap Peningkatan Pengetahuan Anak-Anak. *Jurnal Gizi Prima (Prime Nutrition Journal)*, 6(1), 61.
- Hilam, A., & Karjatin, A. (2022). *Peningkatan Pengetahuan Anak Sekolah Dasar Tentang Phbs Melalui Media Ular Tangga Yang Dimodifikasi*. 14(1), 9–15.
- Khaulani, F., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Fase dan tugas perkembangan anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51-59.
- Kurnia, M., Feliks, & Yusuf. (2019). Pengaruh Penyuluhan Terhadap Tingkat Pengetahuan Masyarakat Menghadapi Bencana Banjir Zuhriana. *Jurnal Jambura Keperawatan*, 1(2), 48–55.
- Nopitasai, R., Thristina.sirli, & Perwiraningtyas, P. (2021). *Peredaan Metode Permainan Ular Tangga dan Ceramah Terhadap pengetahuan Menghadapi menstruasi*. 5, 142.
- Notoadmojo, S. (2010). *Pengantar Pendidikan Kesehatan dan Ilmu Perilaku Kesehatan*. Jakarta Rinneka Cipta.
- Rahayuni, N., Mertha, M., & Rasdini, G. (2021). *Edukasi Dengan Media Permainan Teka-Teki Silang Dan Pengetahuan Kesiapsiagaan Siswa*. 68–78.
- Ratna Adiba, T., & Katmawanti, S. (2020). Efektivitas Permainan Ular Tangga Sebagai Media Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Gizi Seimbang Siswa Di Sdn Landungsari 1 Kabupaten Malang. *Preventia: Indonesian Journal of Public Health*, 5(1), 1–7.

- Rosida, F., & Adi, K. R. (2017). *Studi Eksplorasi Pengetahuan Dan Sikap Terhadap Kesiapsiagaan Bencana Banjir Di SD Pilanggede Kecamatan Balen Kabupaten Bojonegoro*. Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS. Vol.2, No.1, Hal : 1–5.
- Rubaidi, R. (2018). Pengarusutamaan Pengurangan Resiko Bencana (PRB) Berbasis Kurikulum Pendidikan Agama Islam. <https://doi.org/10.31332/ai.v13i2.1007>
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish
- Siregar, J. S., & Wibowo, A. 2019. Upaya Pengurangan Risiko Bencana Pada Kelompok Rentan. *Jurnal Dialog Penanggulangan Bencana*, 10(1), 30–38.
- Tegeh, I Made & Sri Budiartini. 2017. “Pengaruh Model Pembelajaran *Question Student Have* (QSH) Berbantuan Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPA”. *International Journal of Elementary Education*. Vol.1. No. 2 (hlm.137-144).
- Wasliyah, S., & Kusniawati, K. (2019). Pengaruh Kartu Pintar Bencana Terhadap Sikap Kesiapsiagaan Bencana Pada Anak Sekolah Di Kota Tangerang Tahun 2018. *Jurnal Medikes (Media Informasi Kesehatan)*, 6(1), 37–48.