

## PERMAINAN CARI KOTAK POIN (CARKOIN) SEBAGAI SARANA EDUKASI ANAK DALAM UPAYA PREVENTIF PENYAKIT DIARE DAN KECACINGAN

M.Nasichah<sup>1</sup>, N.N.P.Wantini<sup>2</sup>

### ABSTRAK

Anak merupakan generasi penerus bangsa, maka dari itu anak memerlukan perhatian khusus dari segi pendidikan maupun kesehatan, sehingga dapat menjadi kualitas yang unggul untuk kemajuan bangsa. Namun perlu diperhatikan bahwa anak memiliki sistem imunitas yang terbilang lemah, sehingga rentan terhadap penyakit seperti diare dan kecacingan. Faktor penyebab diare dan kecacingan adalah tingkat sanitasi pribadi (perilaku hidup bersih dan sehat) anak yang masih rendah. Perilaku yang dimaksud adalah anak buang air besar sembarangan, bermain tanpa menggunakan alas kaki, tidak mencuci tangan sebelum makan serta setelah buang air besar, tidak menjaga kebersihan kuku tangan serta kaki, dan kebiasaan jajan sembarangan yang tidak terjaga kebersihannya. Permainan edukatif Cari Kotak Poin (CARKOIN) dibuat untuk meningkatkan pengetahuan anak serta mengubah perilaku anak menjadi lebih sehat. Metode pelaksanaan dalam kegiatan ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Hasil menunjukkan bahwa setiap tahap pelaksanaan anak-anak antusias mendengarkan materi penyuluhan dan juga semangat dalam mencari kotak poin serta menjawab pertanyaan yang ada dalam kotak tersebut.

**Kata kunci :** Diare, Kecacingan, Anak, Edukasi, Permainan.

### ABSTRACT

Children are the nation's next generation, therefore children need special attention in terms of education and health, so that they can become superior qualities for the progress of the nation. However, it should be noted that children have relatively weak immune systems, so they are susceptible to diseases such as diarrhea and intestinal worms. Factors causing diarrhea and intestinal worms are the lack of personal sanitation (clean and healthy living behavior) in children. The behavior in question is children defecating openly, playing with bare feet, not washing their hands before eating and after defecating, not keeping their fingernails and toenails clean, and eating snacks that are not kept clean. This educational game Find Points Box (CARKOIN) is made to increase children's knowledge and change children's behavior to be healthier. The implementation method in this activity is carried out through several stages. The results of the study showed that at each stage of implementation the children were enthusiastic about listening to the counseling material and were also enthusiastic about finding the point boxes and answering the questions in the boxes.

**Keywords:** Diarrhea, Worms, Child, Education, Game.

---

<sup>1</sup> Program Studi Sarjana Kesehatan Masyarakat, Fakultas Kedokteran, Universitas Udayana, mahfudlotunnasichah15@gmail.com

<sup>2</sup> Program Studi Sarjana Kesehatan Masyarakat, Fakultas Kedokteran, Universitas Udayana, putriwantini31@gmail.com

Submitted: 22 November 2022

Revised: 2 Mei 2023

Accepted: 3 Mei 2023

## **1. PENDAHULUAN**

Diare adalah penyakit infeksi usus yang ditandai dengan feses yang dikeluarkan tidak berbentuk (*unformed stools*) atau cair dengan frekuensi buang air besar lebih dari tiga kali dalam 24 jam. Berdasarkan lama berlangsungnya diare dibedakan menjadi diare akut yakni berlangsung kurang dari 14 hari, dan diare persisten yakni berlangsung lebih dari 14 hari. Gejalanya yaitu mual, muntah, nyeri perut, mulas, demam, serta dehidrasi (Jayadi *et al.*, 2020). Faktor risiko diare meliputi faktor makanan seperti kebiasaan anak jajan sembarangan, mengonsumsi makanan yang tidak bersih, sudah kadaluarsa, atau beracun (Fatmawati *et al.*, 2019); perilaku *hygiene* seperti kebiasaan anak tidak mencuci tangan sebelum makan, menggunakan alat makan yang kotor, dan tidak menjaga kebersihan kuku (Selviana *et al.*, 2017); dan lingkungan seperti kamar mandi yang kotor, sehingga menjadi tempat berkembangnya bakteri (Prawati & Haqi, 2019). Penularan diare terjadi melalui *fecal-oral* karena mengonsumsi makanan dan minuman yang terkontaminasi. Diare dapat menyebabkan gangguan keseimbangan asam dan garam serta gangguan elektrolit, dapat menyebabkan malabsorpsi, gangguan gizi, bahkan sampai kematian (Indriyani & Putra, 2020).

Kecacingan adalah infeksi dari cacing yang ditularkan melalui tanah (*Soil Transmitted Helminths/STH*). Jenis-jenis STH yakni cacing gelang (*Ascaris lumbricoides*), cacing cambuk (*Trichuris trichiura*), serta cacing tambang (*Ancylostoma duodenale*, *Necator americanus*) (Permenkes RI No 15 Tahun 2017). Faktor penyebab kecacingan yaitu rendahnya tingkat sanitasi seperti buang air besar sembarangan, bermain tanpa menggunakan alas kaki, tidak mencuci tangan sebelum makan, kuku tangan dan kaki kotor, jajan sembarangan, serta buruknya sanitasi lingkungan (Faridan K *et al.*, 2013). Kecacingan dapat menghambat perkembangan fisik, kecerdasan dan produktivitas kerja, bahkan menurunkan ketahanan tubuh sehingga rentan terkena penyakit lain (Permenkes RI No 15 Tahun 2017).

Menurut data Rikesdas tahun 2018, prevalensi diare di Indonesia pada anak umur <1 tahun sebanyak 18.225 (9%), anak umur 1-4 tahun sebanyak 73.188 (11,5%), anak umur 5-14 tahun sebanyak 182.338 (6,2%), serta anak umur 15-24 tahun sebanyak 165.644 (6,7%) (Kementerian Kesehatan RI, 2019). Berdasarkan data *World Health Organization* (WHO) tahun 2016 menyebutkan bahwa lebih dari 1,5 milyar orang atau sekitar 24% penduduk di dunia terinfeksi STH (WHO, 2016). Prevalensi kecacingan di Indonesia bervariasi antara 2,5% hingga 65%, tetapi jika dihitung pada anak usia sekolah jumlahnya meningkat menjadi 80% (Sigalingging G *et al.*, 2019). Oleh karena itu diperlukan inovasi untuk memberikan edukasi secara menyenangkan kepada anak-anak. Salah satu metode yang menyenangkan bagi anak-anak adalah permainan edukatif Cari Kotak Poin (CARKOIN) yang merupakan permainan tentang penyakit diare dan kecacingan yang menyinggung seputar pengertian, penyebab, tanda dan gejala, dampak buruk, serta pencegahannya. Harapannya dapat meningkatkan pengetahuan anak serta mengubah perilaku anak menjadi lebih sehat sehingga dapat menurunkan angka kesakitan dan kematian akibat diare dan kecacingan (Ramdhan *et al.*, 2017).

## **2. METODE**

Permainan Cari Kotak Poin (CARKOIN) merupakan inovasi baru dari mahasiswa KKN PPM Unud Periode XXV Tahun 2022 Desa Selulung untuk mengedukasi anak-anak terkait diare dan kecacingan. Kegiatan ini dilaksanakan di SD Negeri Selulung, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli. Kegiatan dilakukan dalam satu hari pada siswa/i kelas 6. Metode pelaksanaan dalam kegiatan ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah perencanaan yang dilakukan dengan melakukan analisis situasi dan identifikasi masalah terkait kondisi dan permasalahan yang mungkin ada di lingkungan Desa Selulung. Perencanaan diawali dengan penentuan kelompok sasaran yakni siswa/i SDN Selulung kelas 5 dan 6. Selanjutnya dilakukan

*brainstorming* terkait konsep kegiatan yang dilakukan lalu permohonan izin secara non formal (lisan) ke pihak desa, sekolah, dan bidan. Kemudian dilakukan penyusunan panitia dan pematangan konsep kegiatan berdasarkan rencana yang sebelumnya sudah terbentuk. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan mengajukan permohonan izin secara tertulis ke pihak desa, kepala sekolah, dan bidan desa. Selanjutnya dilakukan persiapan media penyuluhan, alat permainan, dan beberapa perlengkapan penunjang lain seperti proyektor, laptop, dan ruang kelas. Evaluasi kegiatan dilakukan dengan melihat antusias serta kemampuan siswa/i dalam memahami dan menjawab pertanyaan pada saat sesi permainan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilaksanakan pada Jumat, 12 Agustus 2022 bertempat di ruang kelas 5 SDN Selung dari pukul 08.00 – 11.30 WITA. Pelaksanaannya dibagi menjadi dua kegiatan yakni penyuluhan dan permainan. Penyuluhan dilakukan oleh bidan desa dengan materi yang disampaikan seputar diare dan kecacingan, mulai dari pengertian, jenis, penyebab, hingga pencegahan. Materi ini disiapkan oleh penulis dengan mengambil referensi dari berbagai artikel di internet. Setelah kegiatan pertama selesai, kegiatan dilanjutkan dengan permainan CARKOIN yang akan dilakukan dengan membagi siswa/i menjadi beberapa kelompok. Panitia yang terbentuk kemudian membuat susunan acara untuk mengatur estimasi waktu yang diperlukan selama kegiatan berlangsung juga sebagai acuan saat kegiatan. Kotak pertanyaan juga disiapkan sejumlah 15 kotak yang di dalamnya berisi satu pertanyaan dengan poin yang berbeda-beda untuk setiap kotak.

**Tabel 3.1.** Susunan Acara Kegiatan

Hari	Jam	Kegiatan
Jumat, 12 Agustus 2022	08.00-09.00	Persiapan
	09.00-09.15	Pembukaan dan doa
	09.15-10.00	Penyuluhan Diare dan Kecacingan
	10.00-11.00	Permainan CARKOIN
	11.00-11.30	Penutupan

Pada saat hari H kegiatan, panitia terlebih dulu mempersiapkan ruang kelas yang akan digunakan, lalu dibuka dengan perkenalan secara non formal dan doa bersama. Kemudian dilakukan penyuluhan di ruang kelas oleh bidan desa selama kurang lebih 45 menit dengan menggunakan media *powerpoint* yang sudah disiapkan oleh panitia. Peserta yang merupakan siswa/i SDN Selung kelas 5 dan 6 akan diarahkan untuk duduk sesuai dengan kelompok yang sebelumnya dibagi melalui metode hitung lanjut 1-7. Penyuluhan dilakukan dengan gaya santai dan non formal untuk meningkatkan antusias peserta. Ketika penyuluhan selesai, peserta akan diarahkan untuk menikmati konsumsi sembari berdiskusi dengan bidan desa. Ketika tidak ada lagi pertanyaan yang perlu didiskusikan, maka kegiatan penyuluhan sebagai kegiatan pertama pun selesai.

Setelah penyuluhan selesai dilakukan, kegiatan dilanjutkan dengan penjelasan mengenai permainan CARKOIN. Setelah peserta mengerti teknis permainannya, selanjutnya peserta dengan didampingi oleh panitia akan diarahkan untuk mencari kotak pertanyaan dengan batas waktu yang telah ditentukan. Masing-masing kelompok diminta untuk menemukan dua kotak pertanyaan. Masing-masing pertanyaan memiliki poin yang berbeda-beda, sehingga untuk kelompok yang secara kebetulan mendapat pertanyaan dengan poin besar, lalu kelompok tersebut berhasil menjawab dengan benar maka poin kelompok tersebut juga akan besar. Sederhananya konsep dalam permainan ini adalah keberuntungan menemukan kotak dan kebenaran menjawab pertanyaan.

### **Permainan Cari Kotak Poin (CARKOIN) sebagai Sarana Edukasi Anak dalam Upaya Preventif Penyakit Diare dan Kecacingan**

Perhitungan poin akan dilakukan ketika semua pertanyaan dari setiap kelompok sudah berhasil dijawab. Pengumuman pemenang dalam permainan ini akan diumumkan langsung sesaat setelah poin dihitung. Pemenang dalam permainan ini adalah sebanyak 3 kelompok yang memperoleh nilai tertinggi. Selanjutnya perwakilan kelompok yang memenangkan permainan akan maju ke depan kelas untuk diberikan hadiah. Hadiah akan diberikan langsung oleh kepala sekolah dan bidan desa. Kemudian dilakukan dokumentasi dengan sesi foto bersama antara pemenang dengan kepala sekolah dan bidan desa, dilanjutkan dengan sesi foto bersama antara peserta, panitia, bidan desa, dan kepala sekolah. Sebagai penutup kegiatan, panitia kembali menanyakan beberapa pertanyaan sederhana untuk menguji kembali pemahaman peserta. Pertanyaan harus dijawab serentak oleh seluruh peserta dan trik tersebut berhasil dilakukan serta peserta juga mampu menjawab semua pertanyaan dengan benar. Terakhir dilakukan doa bersama dan peserta pun meninggalkan ruangan.



**Gambar 3.1.** Dokumentasi Kegiatan Penyuluhan dan Permainan CARKOIN

## **4. KESIMPULAN**

Penyuluhan dan permainan menjadi kombinasi menarik untuk diberikan kepada anak-anak. Penyuluhan dengan *powerpoint* dan penyampaian menarik serta permainan edukatif yang berhadiah dapat meningkatkan antusias serta kemauan anak-anak untuk memahami dan mengerti seputar diare dan kecacingan yang disampaikan. Kegiatan ini menjadi terobosan baru dan dapat diterapkan di berbagai tempat yang memiliki karakter kelompok sasaran yang sama. Persiapan yang tidak sulit dikemas dalam bentuk kegiatan sederhana dapat menjadi langkah awal untuk menurunkan kejadian diare dan kecacingan yang masih meraja lela.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu pelaksanaan kegiatan ini, yakni Kepala Desa Selulung karena telah mengizinkan kami untuk berkegiatan di Desa Selulung; Kepala Sekolah SDN Selulung karena telah mengizinkan kami untuk berkegiatan dengan siswa/i di SDN Selulung; Bidan Desa Selulung yang telah bersedia membantu untuk pemberian materi penyuluhan; Dosen Pendamping Lapangan KKN Desa Selulung yang telah mendampingi dan membimbing kami dalam perancangan kegiatan; Mahasiswa KKN PPM Unud Periode XXV Tahun 2022 Desa Selulung yang telah bersama-sama menyelesaikan kegiatan ini. Berkat dukungan semua pihak kegiatan “Permainan Cari Kotak Poin (CARKOIN) sebagai Sarana Edukasi Anak dalam Upaya Preventif Diare dan Kecacingan” dapat terlaksana dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Faridan K., Marlina L., & Al-Audhah N. (2013). Faktor-faktor yang Berhubungan dengan Kejadian Kecacingan pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Cempaka 1 Kota Banjar Baru. *Jurnal BUSKI*. **Vol. 4 : No.3**.
- Fatmawati, Arbianingsih & Musdalifah. (2019). Faktor Yang Mempengaruhi Kejadian Diare Anak Usia 3-6 Tahun di TK Raudhatul Athfal Alauddin Makassar. *Journal Of Islamic Nursing*. **Vol. 1 : No. 1**.
- Indriyani, Desak Putu Rendang & Putra, I Gusti Ngurah Sanjaya. (2020). Penanganan Terkini Diare pada Anak: Tinjauan Pustaka. *Intisari Sains Medis*. **Vol. 11 : No.2**, pp. 928-932.
- Jayadi, I.P.O.K., Komara, I.M.A.N., Nugraha, M.A.A., Ariwangsa, I.D.G.A.S., Triyasa, P., Kapti, I.N. (2020). Faktor Risiko Diare Pada Anak Usia 1-12 Tahun di Wilayah Kerja Puskesmas II Denpasar Barat, Bali, Indonesia. *Intisari Sains Medis*. **Vol. 11 : No.2**, pp. 711-716.
- Kementerian Kesehatan RI. (2019). Rencana Strategis Kementerian Kesehatan RI Tahun 2015-2019. Kementerian Kesehatan RI. Jakarta.
- Menteri Kesehatan Republik Indonesia. (2017). Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 15 Tahun 2017 Tentang Penanggulangan Kecacingan. Menteri Kesehatan Republik Indonesia. Jakarta.
- Prawati D. D., & Haqi D. N. (2019). Faktor Yang Mempengaruhi Kejadian Diare Di Tambak Sari, Kota Surabaya. *Jurnal Promkes*. **Vol. 7 : No.1**.
- Ramadhan, H., Bahar, H., & Erawan, P.E.M. (2017). Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Menggunakan Metode Permainan Edukatif Ular Naga Pencegah Diare (UNAPED) Terhadap Peningkatan Pengetahuan, Sikap dan Tindakan Untuk Pencegahan Kejadian Diare Pada Murid Kelas IV dan V SDN 19 Mandonga di Kecamatan Puuwatu Kota Kendari Tahun 2017. *JIMKESMAS (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kesehatan Masyarakat)*. **Vol. 2 : No.5**.
- Sigalingging G., Sitopu S.D., & Daeli, D.W. (2019). Pengetahuan Tentang Kecacingan Dan Upaya Pencegahan Kecacingan. *Jurnal Darma Agung Husada*. **Vol. 6 : No.2**, pp. 96-104.
- Selviana, Trisnawati E., & Munawarah S. (2017). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Kejadian Diare Pada Anak Usia 4-6 Tahun. *JVK (Jurnal Vokasi Kesehatan)*. **Vol. 3 : No.1**.
- World Health Organization. (2016). Soil Transmitted Helminth Infection. World Health Organization. USA.