

**PROMOSI KESEHATAN PENYAKIT MENULAR DAN TIDAK MENULAR PADA
SMPLB MENGGUNAKAN METODE PERMAINAN EDUKATIF FLASH CARD**
*HEALTH PROMOTION OF INFECTIOUS AND NON INFECTIOUS DISEASES AT
SMPLB USING THE FLASH CARD EDUCATIONAL GAME METHOD*

Silviana Pusparindi Anindita^{1*}, Arika Tri Afrika Sari¹, Kharisma Siskha Aprilia¹, Yuli Widyastuti¹, Nurul Istiqomah¹, Heni Purwaningsih¹

¹Fakultas Ilmu Kesehatan, Jurusan Ilmu Keperawatan, ITS PKU Muhammadiyah Surakarta

*Email korespondensi: puspadta15@gmail.com

Abstract

ABK (Children with Special Needs) are children who have physical, intellectual and emotional characteristics that are lower or higher than normal children their age. ABK can also be defined as children who have weaknesses and disabilities. Limited knowledge of crew members, especially in maintaining health, can reduce the health status of ABK. The community service carried out is one of the interventions that can be provided, the focus of the problem is regarding understanding infectious and non-infectious disease using the flash card educational game method. This health promotion aims to increase ABK knowledge about health so that they can reduce morbidity rates due to infectious and non-infectious disease. Using educational flash card games is one of innovations used in community service, adapting the learning by playing method. The level of knowledge of the 30 respondents was proven to have increased, which was measured through pre and post test questionnaires. The average post test score increased or was higher after providing health education using educational flash card games, namely from 37.7 to 65.6. There was an increase in understanding and knowledge of SMPLB students and students about infectious and non-infectious disease by 53.3% after being given health education using the flash card educational game method. The flash card educational games method is effective for use in the teaching and learning process and also as innovation in delivering material in community service to ABK respondents.

Keywords: Health Promotion, ABK, Flash Card

Abstrak

ABK (Anak Berkebutuhan Khusus) merupakan anak yang mempunyai karakteristik fisik, intelektual, dan emosional yang lebih rendah atau lebih tinggi dari anak normal seusianya. ABK dapat juga didefinisikan sebagai anak yang memiliki kelemahan, ketidakmampuan, dan memiliki kecacatan. Keterbatasan pengetahuan pada ABK terutama dalam menjaga kesehatan dapat menurunkan derajat kesehatan pada ABK. Pengabdian masyarakat yang dilakukan merupakan salah satu intervensi yang dapat diberikan dengan fokus permasalahan yaitu mengenai pemahaman penyakit menular dan tidak menular menggunakan metode permainan edukatif *flash card*. Promosi kesehatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan ABK tentang kesehatan sehingga dapat menekan angka morbiditas akibat penyakit menular dan tidak menular. Menggunakan permainan edukatif *flash card* merupakan salah satu inovasi yang digunakan dalam pengabdian masyarakat mengadaptasi dari metode *learning by playing*. Tingkat pengetahuan terhadap 30 responden terbukti meningkat pada ABK tunarungu, tunadaksa, tunagrahita, dan tunawicara yang di ukur melalui kuisioner pre dan post test. Rata-rata skor post test terjadi peningkatan atau lebih tinggi setelah pemberian edukasi kesehatan menggunakan permainan edukatif *flash card* yaitu dari 37,7 menjadi 65,6. Terdapat peningkatan pemahaman dan pengetahuan siswa dan siswi SMPLB tentang penyakit menular dan tidak menular sebesar 53,3% setelah diberikan edukasi kesehatan menggunakan metode permainan edukatif *flash card*. Metode permainan edukatif *flash card* efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar dan juga sebagai inovasi dalam penyampaian materi dalam pengabdian masyarakat terhadap responden anak-anak tidak terkecuali pada ABK.

Kata kunci: Promosi kesehatan, ABK, Flash Card



CC Attribution-ShareAlike 4.0

Copyright © 2024 Author

Diterima: 7 April 2024; Disetujui: 29 Juni 2024; Terbit: 30 Juni 2024

PENDAHULUAN

ABK (Anak Berkebutuhan Khusus) merupakan anak yang mempunyai karakteristik fisik, intelektual, dan emosional yang lebih rendah atau lebih tinggi dari anak normal seusianya, serta dapat juga didefinisikan sebagai anak yang memiliki kelemahan, ketidakmampuan, dan kecacatan (Yankes Kemenkes, 2023). Keterbatasan yang dimiliki ABK sehingga mereka membutuhkan perhatian khusus baik pada aspek pendidikan, kesehatan, dan sosial, tetapi yang menjadi fokus utamanya adalah kesehatan karena jika kesehatan tidak terpenuhi maka derajat kesehatan ABK akan menurun sehingga tidak memungkinkan ABK untuk untuk mendapatkan pendidikan dan bersosialisasi di lingkungan sekitar. ABK tidak mampu menjaga kesehatan secara mandiri dan perlu membutuhkan bantuan orang lain atau orang tua.

Jumlah anak dengan penyandang disabilitas di Asia Timur dan Pasifik menjadi kedua terbanyak setelah Asia Selatan dengan jumlah 43,1 juta jiwa (Unicef Indonesia, 2023). Di Indonesia jumlah anak dengan disabilitas mencapai persentase 3,3% pada rentan usia 5-19 tahun dengan banyak penduduk di usia tersebut sebanyak 66,6 juta jiwa, dengan demikian jumlah anak penyandang disabilitas sebanyak 2.197.833 jiwa (Novrizaldi, 2022). Data anak dengan disabilitas juga tercatat pada BPS Provinsi Jawa Tengah tahun 2021 sebanyak 22.480 anak dengan disabilitas (BPS, 2022).

Berdasarkan jumlah data diatas diperlukan perhatian khusus dari pemerintah dan juga masyarakat sekitar untuk ABK, mereka berhak memiliki hak yang sama dengan anak normal lainnya yang meliputi pendidikan, kesehatan, perlindungan anak dan perlindungan sosial. Terutama dalam bidang pendidikan dan kesehatan, karena masih banyak ABK yang belum mendapatkan hak tersebut. Hal ini dapat dibuktikan pada UU RI Nomor 23 Tahun 2002 pasal 44 Ayat 1-3 dan UU RI Tahun 2009 pasal 128 tentang melindungi anak-anak dari ketertindasan dan keterbelakangan akibat kelemahan fisik (BPK RI, 2022). Keterbatasan pola pikir dan pemahaman pada ABK menjadi salah satu faktor hambatan pemenuhan hak tersebut serta tidak adanya dukungan dari beberapa pihak. Jika hak pendidikan dan kesehatan pada ABK tidak terpenuhi maka akan terjadi ketimpangan sosial dan derajat

kesehatan akan menurun sehingga ketidakadilan kesehatan dapat terjadi. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan sosialisasi kepada masyarakat terutama orang tua untuk memberikan pendidikan melalui instansi pendidikan yang sudah disediakan oleh pemerintah yaitu Sekolah Luar Biasa (SLB) dan juga diperlukan upaya peningkatan kualitas hidup pada ABK.

Edukasi kesehatan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas hidup ABK. Memasuki musim penghujan, terdapat berbagai macam penyakit yang dapat menyerang sistem kekebalan tubuh manusia, salah satunya adalah penyakit demam berdarah dengue (DBD) yang disebabkan oleh virus melalui vektor penyebaran penyakit nyamuk aedes aegypti. Terjadinya peningkatan kasus dengue pada tahun 2022 sebanyak 38,96% dengan rentan usia 14-44 tahun dan sebanyak 35,61% pada rentan usia 14-15 tahun (Kemenkes, 2022). Berdasarkan riset yang dilakukan oleh *Burden of Diseases* pada tahun 2018, terjadi perubahan angka mortalitas salah satunya disebabkan oleh Penyakit Paru Obstruktif Kronis (PPOK). Di Indonesia prevalensi PPOK mencapai 3,7% atau sekitar 9,2 juta jiwa menderita penyakit PPOK yang disebabkan adanya korelasi erat antara paparan partikel atau gas gas berbahaya sehingga dapat meningkatkan respons utama pada saluran pernapasan (Kemenkes, 2021).

Edukasi kesehatan ini menggunakan metode permainan edukatif *flash card*. Pemilihan metode permainan ini membutuhkan pertimbangan terkait kondisi anak. Anak dengan disabilitas memiliki karakteristik cenderung lebih suka bermain dibandingkan dengan belajar, melalui hal tersebut maka intervensi yang diberikan harus meliputi kolaborasi antara permainan dan pembelajaran (Aghnaita et al., 2024). Dengan metode ini anak berkebutuhan khusus dapat belajar sambil bermain, sehingga mengurangi rasa jenuh dan tujuan pendidikan kesehatan yang diinginkan dapat tercapai. Untuk disabilitas tunanetra tidak dapat menggunakan permainan ini sebagai media pembelajaran karena permainan ini berupa visualisasi. Pemberian edukasi kesehatan menggunakan metode permainan edukatif *flash card* sudah dibuktikan dalam sebuah penelitian, dimana dalam permainan kartu gambar lebih mendominasi, anak-anak akan lebih menyukai gambar daripada tulisan (Oktaviani et al., 2022). Dalam pengabdian masyarakat ini melibatkan responden ABK,

walaupun anak tersebut penyandang disabilitas tetapi mereka mampu mengikuti instruksi dan peraturan permainan yang sudah ditentukan. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Lestari tahun 2023 yang menyatakan bahwa flash card sangat efektif untuk digunakan sebagai media dalam pemberian pendidikan kesehatan dengan responden siswa SMP di buktikan dengan adanya peningkatan pemahaman siswa serta mampu membantu siswa untuk mengingat materi (Sri Lestari et al., 2023). Dengan menggunakan metode permainan *flash card* diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan ABK tentang penyakit menular terutama penyakit DBD serta dapat meningkatkan kesadaran pentingnya mengubah gaya hidup yang tidak sehat menjadi gaya hidup yang lebih sehat.

METODE

Pengabdian masyarakat ini menggunakan metode *learning by playing*. Metode ini didasarkan pada aspek psikologis siswa dan siswi SMPLB yang masih senang bergerak dan pola berfikirnya berkonsep pada sesuatu yang konkrit, selain itu metode ini merupakan pembelajaran yang praktis sehingga mampu di terapkan pada anak SLB jenjang SMP di lingkungan sekolah. Metode ini dapat digunakan untuk peningkatan pengetahuan formal dan informal pada anak-anak di lingkungan sosial masyarakat (Karim et al., 2022). Metode *learning by playing* ini digunakan sebagai metode penyuluhan promosi kesehatan menggunakan flash card, subjek penerima adalah anak SMPLB dengan rentan usia 13-15 tahun yang ada di Sekolah Luar Biasa Kota Surakarta dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa-siswi terkait bahaya penyakit menular dan tidak menular yang dispesifikkan pada penyakit demam berdarah *dengue* dan PPOK. Penggunaan metode *learning by playing* untuk menghilangkan sudut pandang penyuluhan kesehatan yang membosankan dan menjadikan penyuluhan kesehatan merupakan hal yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan pengetahuan tentang kesehatan serta mencapai derajat kesehatan yang optimal. Oleh karena itu, kami berupaya meningkatkan derajat kesehatan siswa siswi SMPLB dengan memberikan promosi kesehatan menggunakan permainan *flash card* dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan menanamkan

jiwa hidup sehat dimana ini juga merupakan langkah awal dalam investasi kesehatan diri untuk dimasa yang akan datang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan promosi kesehatan pada siswa dan siswi SMPLB dilaksanakan secara offline di aula sekolah yang bertempat di Sekolah Luar Biasa Negeri Kota Surakarta. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 27 September dan 02 Oktober 2023. Pelaksanaan promosi kesehatan ini melibatkan siswa dan guru disekolah, guru akan membantu siswa dan siswi yang kesulitan dalam melakukan permainan sebagai metode promosi kesehatan yang diberikan. Siswa dan siswi yang mengikuti permainan adalah mereka dengan disabilitas tunarungu, tunawicara, dan tunagrahita. Jumlah siswa dan siswi yang mengikuti kegiatan promosi kesehatan sebanyak 30 siswa dengan didominasi oleh siswa laki-laki sebanyak 22 orang dan siswi Perempuan sebanyak 8 orang.

Tabel 1. Distribusi Karakteristik Responden

Karakteristik Responden	Frekuensi	%
Jenis kelamin		
Laki-laki	22	73,3
Perempuan	8	26,7
Jumlah	30	100
Usia		
13	6	20
14	13	43,3
15	11	36,7
Jumlah	30	100
Kelas		
7	6	20
8	13	43,3
9	11	36,7
Jumlah	30	100

Kegiatan pertama dilakukan berupa tahap persiapan, mempersiapkan materi, media, lembar kuisisioner, dan buku panduan mitra. Setelah itu tahap selanjutnya adalah tahap pelaksanaan, dimana kegiatan promosi kesehatan dilaksanakan. Sebelum proses penyampaian materi akan dilakukan pengisian kuisisioner untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa dan siswi SMPLB terhadap penyakit DBD dan PPOK.



Gambar 1. Pengisian Kuisisioner

Setelah pengisian kuisisioner selesai maka penyampaian materi dilakukan menggunakan metode ceramah dan penampilan video animasi, selanjutnya permainan flash card dilakukan dengan berkelompok. Sebanyak tiga kelompok, mereka dibantu oleh guru pendamping selama permainan berlangsung. Siswa dan siswi bermain menggunakan flash card yang berisikan poin pengertian penyakit, etiologi/penyebab, klasifikasi, tanda gejala, pencegahan dan komplikasi. Siswa dan siswi akan bermain flash card dengan satu kelompok bertugas untuk memberikan pertanyaan dan dua kelompok lain menjawab beberapa pertanyaan yang diberikan dengan menunjukkan poin yang terdapat pada flash card. Setelah selesai maka akan di lakukan rolling agar semua siswa dan siswi merasakan menjawab dan memberikan pertanyaan.



Gambar 2. Bermain Flash Card

Diperlukannya pemberian pendidikan kesehatan untuk anak sekolah yaitu untuk meningkatkan kualitas hidup dan derajat kesehatan menjadi lebih baik. Anak-anak adalah generasi penerus bangsa yang harus dipenuhi hak-hak nya terutama dalam hak pendidikan dan kesehatan. Menyampaikan bahaya suatu penyakit contohnya penyakit DBD dan PPOK serta cara pencegahannya adalah hal yang sangat penting dan merupakan

satu langkah awal untuk tetap menjaga anak-anak mempertahankan kesehatannya. Kedua jenis penyakit tersebut sangat dipengaruhi oleh *life style* dan faktor lingkungan, maka dengan adanya promosi kesehatan ini diharapkan siswa dan siswi mampu merubah gaya hidup menjadi lebih sehat dan selalu memperhatikan kondisi lingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil yang diperoleh setelah diberikan promosi kesehatan tingkat pengetahuan siswa dan siswi terhadap bahaya penyakit DBD dan PPOK mengalami peningkatan, dilihat dari hasil pre dan post test. sebelum dilakukan edukasi kesehatan tentang penyakit menular dan tidak menular Sebagian besar siswa dan siswi SMPLB mempunyai pengetahuan kurang baik sebesar 73,3% sebanyak 22 orang, setelah dilakukan edukasi kesehatan sebagian siswa dan siswi SMPLB mempunyai pengetahuan dengan kategori baik sebesar 60% sebanyak 18 orang. Rata-rata skor post test terjadi peningkatan atau lebih tinggi setelah pemberian edukasi kesehatan menggunakan permainan edukatif flash card yaitu dari 37,7 menjadi 65,6. Sehingga dapat disimpulkan terdapat peningkatan pemahaman dan pengetahuan siswa dan siswi SMPLB tentang penyakit menular dan tidak menular sebesar 53,3% setelah diberikan edukasi kesehatan menggunakan metode permainan edukatif *flash card*.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan

Kategori	Pre Test	Post Test
Baik (76-100%)	2 orang (6,6 %)	18 orang (60%)
Cukup Baik (60-75%)	6 orang (20 %)	5 orang (16,7%)
Kurang Baik (<60%)	22 orang (73,3 %)	7 orang (23,3%)
Total	30 orang (100%)	30 orang (100%)

Tabel 3. Hasil Pre Test dan Post Test

Variabel	N	Mean	Min	Max
Nilai :				
Pre Test	30	37,7	0	80
Post test	30	65,6	10	100

Selama pelaksanaan promosi kesehatan siswa dan siswi sangat antusias dan memperhatikan dengan baik, hal ini dibuktikan dengan keaktifan mereka dalam menjawab pertanyaan walaupun jawaban mereka belum tepat. Walaupun mereka dalam keterbatasan, mereka mampu berdiskusi dengan mengajukan beberapa pertanyaan sederhana sehingga membuat forum menjadi aktif. Diskusi berjalan dengan interaktif dan pelaksanaan promosi kesehatan berjalan dengan baik, selain karena isu yang diangkat adalah isu yang menarik tetapi juga sesuai dengan kondisi saat ini dimana terjadi peningkatan angka morbiditas akibat penyakit menular dan tidak menular.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat edukasi kesehatan yang dihadiri oleh seluruh siswa dan siswi kelas 7, 8, dan 9 beserta wali kelas di sekolah SLB Negeri Surakarta mendapatkan hasil kegiatan yaitu terjadinya peningkatan pemahaman dan pengetahuan siswa dan siswi SMPLB tentang penyakit menular DBD dan Penyakit tidak menular PPOK setelah dilakukan edukasi kesehatan yaitu dari siswa dan siswi yang memiliki pengetahuan dengan kategori baik 6,6% menjadi 60%, sedangkan siswa dan siswi yang memiliki pengetahuan dengan kategori kurang baik dari 73,3% menjadi 23,3% setelah dilakukan edukasi kesehatan penyakit menular dan tidak menular. Diperlukannya peran serta seorang guru dan orang tua dalam meningkatkan pemahaman kesehatan pada siswa dan siswi, serta perlunya dukungan masyarakat sekitar dan bentuk support kepada anak berkebutuhan khusus untuk meningkatkan derajat kesehatannya. Diperlukannya kegiatan edukasi kesehatan secara konsisten dan berkesinambungan melalui kerjasama dengan institusi kesehatan atau universitas kesehatan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian masyarakat mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu kami selama proses pelaksanaan pengabdian masyarakat di sekolah SLB Negeri Surakarta, kepada kepala sekolah, kepala Humas serta wali kelas yang berkontribusi selama berlangsungnya kegiatan. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada pimpinan ITS PKU Muhammadiyah Surakarta dan Kepala LPPM ITS PKU

Muhammadiyah Surakarta dimana telah memfasilitasi dan mendukung kegiatan pengabdian masyarakat ini dan juga kami ucapkan terimakasih kepada simbelmawa yang telah memberikan dana hibah sehingga pengabdian masyarakat ini berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghnaita, A., Zulkarnain, A. I., Rahmasari, A., Mutiara, A. S., Oktavia, D., Ervina, E., & Koswara, I. (2024). Pengenalan Literasi Finansial Awal Pada Anak Usia Dini Di TK Aqidah Palangka Raya. *MESTAKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 111–116. <https://doi.org/10.58184/mestaka.v3i1.287>
- BPK RI. (2022). *Perlindungan Anak*. Peraturan.Bpk.Go.Id. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/44473/uu-no-23-tahun-2002>
- BPS. (2022, March 22). *Sum of People with Social Welfare Problems in Jawa Tengah Province, 2021*. Bps.Go.Id. <https://jateng.bps.go.id/statictable/2022/03/22/2608/rekap-data-penyandang-masalah-kesejahteraan-sosial-pmks-menurut-kelompok-masalah1-di-provinsi-jawa-tengah-2021.html>
- Karim, S., Pembangunan, S., & Makassar, I. (2022). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII DI SMP YP PGRI 4 MAKASSAR*. 2(2).
- Kemenkes. (2021, November 23). *Merokok, Penyebab Utama Penyakit Paru Obstruktif Kronis*. Sehatnegeriku.Kemkes.Go.Id. <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/rilis-media/20211123/4538882/merokok-penyebab-utama-penyakit-paru-obstruktif-kronis/>
- Kemenkes. (2022, September 23). *Masuk Peralihan Musim, Kemenkes Minta Dinkes Waspada Lonjakan DBD*. Sehatnegeriku.Kemkes.Go.Id.

<https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20220923/3741130/masuk-peralihan-musim-kemenkes-minta-dinkes-waspadai-lonjakan-dbd/>

Novrizaldi. (2022, June 6). *Pemerintah Wajib Penuhi Hak Pendidikan Inklusif Bagi Penyandang Disabilitas*. Kemenkopmk.Go.Id.
<https://www.kemenkopmk.go.id/pemerintah-wajib-penuhi-hak-pendidikan-inklusif-bagi-penyandang-disabilitas>

Oktaviani, E., Susmini, S., & Ridawati, I. D. (2022). Permainan Edukatif Quatered Flash Card (QFC) Sebagai Media Promosi Kesehatan Penyakit Menular dan Tidak Menular pada Anak Sekolah Dasar. *JURNAL KREATIVITAS PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (PKM)*, 5(7), 2216–2225.
<https://doi.org/10.33024/jkpm.v5i7.6298>

Sri Lestari, Ro'ifah, & Furida, H. (2023). Pendampingan Pembelajaran Melalui Media Flash Card Untuk Meningkatkan Pemahaman Bahasa Inggris Siswa Kelas 7 SMP Negeri 1 Bangilan Tuban. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JUDIMAS)*, 1(2), 208–213.

Unicef Indonesia. (2023, February). *Makalah Diskusi: Isu Utama Anak-anak Penyandang Disabilitas di Indonesia*. Unicef.Org.
<https://www.unicef.org/indonesia/id/kebijakan-sosial/publikasi/isu-utama-anak-penyandang-disabilitas>

Yankes Kemenkes. (2023, December 12). *Snoezelen untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Yankes.Kemenkes.Go.Id.
https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/3014/snoezelen-untuk-anak-berkebutuhan-khusus