

Penggunaan Monopoli Kartu Bergambar Sebagai Media Peningkatan Pengetahuan Anak Tentang Diare di SDN Sumber 1, Sleman, Yogyakarta

Nur Latifah Sri Maharani^{1a*}, Jenita Doli Tine Donsu^{1b}, Bondan Palestin^{1c}

¹ Department of Nursing Poltekkes Kemenkes Yogyakarta, Indonesia

^a nrltfh.72@gmail.com

^b donsu.tine@gmail.com

^c bondan.palestin@poltekkesjogja.ac.id

HIGHLIGHTS

- Penggunaan monopoli kartu bergambar tentang diare
-

ARTICLE INFO

Article history

Received date May 28th 2025

Revised date July 20th 2025

Accepted date August 30th 2025

Keywords:

Card monopoly

Diarrhea

Knowledge

Children

ABSTRACT / ABSTRAK

Diarrhea is still a public health problem in Indonesia, especially among children. Early education efforts are very important to increase children's knowledge about diarrhea prevention. This study aims to determine the effectiveness of picture card monopoly game in improving children's knowledge about diarrhea. The study used a pre-experimental design with a pretest-posttest one group design approach. The study population was third and fourth grade students with a sample size of 54 respondents obtained through total sampling. Data collection was carried out using a knowledge test instrument measured before and after the intervention. Data analysis used the Wilcoxon test. The results showed that there was a significant increase in the average value of children's knowledge from before to after the intervention with a value of $p=0.000$ ($p<0,05$) which indicates a statistically significant difference. The average difference points strengthen the effectiveness of this educational media in increasing children's knowledge about diarrhea. The conclusion of this study is that the use of picture card monopoly game is effective in increasing knowledge about diarrhea.

Copyright © 2025 Caring : Jurnal Keperawatan.

All rights reserved

***Corresponding Author:**

Nur Latifah Sri Maharani

Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Yogyakarta,

Jln. Tata Bumi No. 3, Banyuraden, Gamping, Sleman, Yogyakarta.

Email: nrltfh.72@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Diare hingga saat ini masih menjadi salah satu masalah kesehatan masyarakat di negara berkembang seperti Indonesia karena angka morbiditas dan mortalitasnya yang masih tinggi. Penyakit diare kebanyakan menyerang usia balita dan anak-anak. World Health Organization (WHO) juga mencatat bahwa diare menjadi penyebab kematian anak kedua (5,8%) di negara berkembang setelah pneumonia (12,5%). Anak usia sekolah rentan mengalami diare karena lingkungan sekolah yang memungkinkan

penyebaran patogen, kurangnya pemahaman akan perilaku hidup bersih dan sehat, serta terbatasnya pengawasan langsung dari orang tua. Oleh karena itu, upaya pencegahan dan penanganan diare yang efektif harus dimulai dengan meningkatkan pengetahuan terutama pada anak sekolah dasar mengenai penyebab, pencegahan, dan pengobatan diare (Anggraini & Kumala, 2022).

Menurut *World Health Organization* dan UNICEF sekitar 2 milyar kasus diare terjadi setiap tahun dan 1,9 juta anak meninggal. 78% kasus diare terjadi di negara berkembang, terutama di Asia Tenggara dan Afrika.

Prevalensi kejadian diare di Indonesia pada anak usia sekolah usia 5-14 tahun sebesar 7.26% dengan kasus sebanyak 182.338. Berdasarkan Survei Status Gizi Indonesia tahun 2020, prevalensi diare di Indonesia yaitu 9,8%.

Menurut Profil Kesehatan Indonesia, prevalensi diare di Daerah Istimewa Yogyakarta sebesar 14,7% (Kementerian Kesehatan RI, 2023). Wilayah tertinggi dengan kejadian diare terdapat di Kabupaten Sleman dengan jumlah kasus sebanyak 9.388 pada tahun 2023 dan tercatat dari bulan Januari-Oktober 2024 sebanyak 8.995. Kasus diare paling banyak ditemui di wilayah Kapanewon Berbah dengan jumlah kasus 847. Kasus tersebut paling banyak ditemukan pada anak usia sekolah dasar tepatnya di SDN Sumber 1, Sleman, Yogyakarta.

Sekolah dasar menjadi tempat terbaik untuk mengajarkan anak-anak tentang kesehatan. Namun, cara penyampaian informasi kesehatan terkadang dianggap membosankan dan sulit dipahami, yang membatasi jumlah pengetahuan yang dapat dipelajari siswa. Salah satu cara untuk membuat pendidikan kesehatan lebih menarik dan menyenangkan sekaligus meningkatkan keefektifan pembelajaran kesehatan itu sendiri dengan menggunakan permainan edukasi (Fatimah et al., 2023). Permainan edukatif juga memudahkan dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat pada anak serta dapat mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sesuai dengan usianya (Wahyuni et al., 2020). Permainan atau game dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak sekolah secara efektif (Belinda et al., 2021). Edukasi kesehatan pada anak merupakan salah satu upaya preventif atau pencegahan terjadinya diare pada anak terutama usia sekolah dasar (Irma et al., 2023).

Monopoli Kartu menggabungkan konsep permainan monopoli dan kartu yang terkenal dengan elemen edukasi kesehatan. Permainan ini dimainkan oleh anak-anak serta dapat belajar tentang masalah kesehatan seperti diare dengan cara yang lebih menghibur dan mudah dipahami. Selain itu, permainan ini mendorong anak-anak untuk berpartisipasi dan berbicara tentang cara mencegah dan mengobati diare. (Sihotang, 2022). Menurut Fitriyanti et al., (2021), intervensi permainan Monopoli terbukti dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa sekolah dasar di Kabupaten Bogor. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode ini dapat digunakan sebagai alat pendidikan dalam meningkatkan pemahaman anak-anak tentang kesehatan dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif sehingga informasi lebih mudah diingat dan diterima oleh siswa. Selain itu, Bate'e et al., (2023) menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan permainan seperti monopoli kartu berhasil meningkatkan pengetahuan anak-anak tentang berbagai masalah kesehatan. Pengetahuan anak juga dapat meningkat melalui metode pembelajaran yang interaktif dan menarik (Arbi et al., 2020).

Didapatkan hasil studi pendahuluan diketahui bahwa 8-9 siswa pada masing-masing kelas mengalami diare pada 3 bulan terakhir. Menurut keterangan guru kelas terdapat kejadian diare yang cukup banyak pada bulan Oktober 2024 sekitar 20 kasus. Dilakukan wawancara kepada 10 siswa. Hasil wawancara kepada siswa didapatkan 8 dari 10 siswa belum mengetahui diare secara spesifik. 40% siswa tidak mengetahui penyebab utama diare. 50% siswa tidak memahami pentingnya mencuci tangan dengan sabun. 60% siswa belum mengetahui bahwa mengonsumsi makanan yang tercemar dapat menyebabkan diare. Siswa-siswi di SDN Sumber 1, Sleman, Yogyakarta juga menerangkan bahwa belum pernah ada penyuluhan tentang diare dari pihak puskesmas

maupun sekolah. Maka dari itu penelitian ini berjudul penggunaan monopoli kartu bergambar sebagai media peningkatan pengetahuan anak tentang diare di SDN Sumber 1, Sleman, Yogyakarta.

Media permainan ini menggabungkan interaksi langsung, unsur permainan, strategi, diskusi, serta penguatan pengetahuan secara aktif masih jarang ditemukan. Desain interaktif yang melibatkan kartu bergambar, papan permainan, serta peran aktif anak sebagai pemain, media ini memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan, partisipatif, dan memori pembelajaran lebih bertahan lama. Selain itu, aspek kompetisi dalam permainan ini juga mendorong keterlibatan emosional yang lebih kuat dibanding media edukasi konvensional (Safitri et al., 2021).

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yaitu *pre-experimental* dengan desain penelitian *pre-posttest one group design*. Rancangan ini untuk mengetahui peningkatan pengetahuan anak tentang diare setelah penggunaan monopoli kartu bergambar. Populasi dan sampel pada penelitian ini berjumlah 54 responden anak kelas 3 dan 4 SDN Sumber 1. Teknik yang digunakan pada saat pengambilan sampel yaitu *total sampling*. Uji statistik menggunakan uji *Wilcoxon*.

Penelitian dilaksanakan di SDN Sumber 1 pada tanggal 24 Februari 2025. Intervensi dilakukan satu kali pertemuan. Instrumen yang digunakan berupa 22 tes pengetahuan yang meliputi pengertian, penyebab, faktor risiko, komplikasi, dan cara pencegahan dengan skala interval yang telah diuji validitasnya dengan hasil $p\text{-value} < 0.05$ dan reliabel dengan hasil 0.736. Media yang digunakan telah lolos uji kelayakan oleh ahli *expert*. Penelitian ini telah diberikan layak etik oleh komite etik penelitian kesehatan poltekkes kemenkes yogyakarta dengan surat keterangan No.DP.04.03/e-KEPK.1/210/2025.

Durasi waktu bermain monopoli kartu bergambar pada penelitian ini 45 menit dengan dipandu oleh enumerator yang sudah diarahkan oleh peneliti. Terdapat sesi diskusi selama 10 menit dan sesi penjelasan tambahan. Media monopoli terdiri dari papan monopoli, kartu informasi, serta dadu sebagai alat memainkannya (Sela et al., 2023).

3. HASIL

Tabel 1. Distribusi Karakteristik Responden (n = 54)

Karakteristik		Frekuensi (f)	Presentase (%)
Jenis Kelamin	Laki-laki	26	48,1
	Perempuan	28	51,9
Usia	9 Tahun	21	38,9
	10 Tahun	27	50,0
	11 Tahun	6	11,1
Kelas	Kelas 3	27	50,0
	Kelas 4	27	50,0
Keterpaparan Informasi Diare	Ya	6	11,1
	Tidak	48	88,9
Sumber Informasi Diare	Tidak Ada	48	88,9
	Guru	0	0
	Orang tua	4	7,4
	Media Massa	1	1,9
	Tenaga Kesehatan	1	1,9
	Teman	0	0
	Lain-lain	0	0

Tabel 1 menunjukkan mayoritas responden berjenis kelamin perempuan, berusia 10 tahun. Mayoritas tidak terpapar informasi dan orang tua menjadi sumber informasi paling banyak.

Tabel 2. Distribusi Nilai *Pretest* dan *Posttest* Pengetahuan Tentang Diare (n = 54)

	Jumlah (Σ)	Mean	Standar Deviasi	Nilai Minimal	Nilai Maksimal
<i>Pretest</i>	3.213	59,5	7,6	45,5	77,3
<i>Posttest</i>	4.212	78,0	7,0	68,2	95,5

Tabel 2 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan responden setelah diberikan penggunaan monopoli kartu bergambar tentang diare. Perolehan pada *pretest* yaitu 45,5 sebagai nilai minimal dan 77,3 sebagai nilai maksimal, sedangkan pada *posttest* yaitu 68,2 sebagai nilai minimal dan 95,5 sebagai nilai maksimal.

Tabel 3. Perbedaan Pengetahuan Anak Sebelum dan Sesudah Penggunaan Monopoli Kartu Bergambar Tentang Diare.

Kelompok	Jumlah (Σ)	Mean	Sig.
Sebelum (n=54)	3.213	59,5	^a 0,000*
Sesudah (n=54)	4.212	78,0	
Selisih	999	18,5	

Tabel 3 menunjukkan hasil uji *Wilcoxon* diperoleh nilai p-value 0,000 (<0,05). Maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan bermakna pada pengetahuan anak tentang diare pada *pretest* dan *posttest*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan monopoli kartu bergambar dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang diare.

4. PEMBAHASAN

a. Karakteristik Responden

Berdasarkan jenis kelamin responden pada penelitian ini mayoritas perempuan, meskipun mayoritas perempuan tidak menutup kemungkinan jika laki-laki tidak mengaami diare. Maka dari itu, perempuan ataupun laki-laki sama-sama berpeluang mengalami diare karena diare cenderung dipengaruhi oleh faktor kebersihan lingkungan, sanitasi, asupan nutrisi, status imunitas (Maywati et al., 2023),

Berdasarkan usia, mayoritas responden pada penelitian ini berusia 10 tahun. Usia 9-11 tahun termasuk dalam tahap operasional konkret yang dapat mengalami peningkatan kognitif secara cepat sehingga anak bisa berpikir logis dan kritis terkait dengan penerimaan informasi yang diberikan dan semakin bertambahnya usia seseorang maka pola pikir serta pemahaman akan mengalami perkembangan (Aminah et al., 2022). Anak yang berusia 9-11 tahun termasuk dalam kelompok rentan terjangkit diare karena imunitas anak usia tersebut masih rendah dan mudah terserang penyakit menular, Sejalan dengan data kasus diare di Indonesia pada tahun 2023 yang salah satunya didominasi oleh kelompok usia 5-14 tahun (Kementerian Kesehatan RI, 2023). Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemberian edukasi kesehatan tentang diare sangat penting pada anak usia sekolah sebagai langkah preventif.

Mayoritas responden dalam penelitian ini tidak terpapar informasi tentang diare. Faktor yang menyebabkan seseorang tidak terpapar informasi salah satunya yaitu persebaran informasi yang tidak merata. Berdasarkan sumber pemberi informasi,

beberapa responden mendapatkan informasi dari orang tua sedangkan pihak sekolah belum pernah memberikan informasi mengenai diare.

b. Pengetahuan Anak Tentang Diare Sebelum dan Setelah Intervensi di SDN Sumber 1, Sleman, Yogyakarta

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan anak sebelum diberikan penggunaan monopoli kartu bergambar tentang diare pada 54 responden didapatkan hasil nilai minimal yaitu 45,5 dan nilai maksimal yaitu 77,3. Data yang dikumpulkan dari responden menunjukkan bahwa sebagian besar responden tidak menerima informasi mengenai diare sejumlah 48 anak (88,9%) dan pernah mendapatkan informasi sebanyak 6 responden (11,1%).

Adapun hasil penelitian setelah diberikan intervensi penggunaan monopoli kartu bergambar tentang diare pada 54 responden didapatkan hasil nilai minimal yaitu 68,2 dan nilai maksimal yaitu 95,5. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan nilai sebelum dan setelah penggunaan monopoli kartu bergambar tentang diare meningkat dengan selisih rata-rata (mean) 18,5.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fitriyani et al., 2021) yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan serta sikap anak sekolah dasar di Kabupaten Bogor melalui intervensi permainan monopoli dan diskusi tentang gizi seimbang. Penelitian ini membuktikan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan setelah intervensi permainan monopoli tentang gizi seimbang.

c. Penggunaan Monopoli Kartu Bergambar Sebagai Media Peningkatan Pengetahuan Anak Tentang Diare di SDN Sumber 1, Sleman, Yogyakarta

Berdasarkan hasil perbedaan pengetahuan tentang diare pada anak sebelum diberikan intervensi didapatkan hasil bahwa rata-rata nilai sebelum intervensi penggunaan monopoli kartu bergambar yaitu 59,5 sedangkan rata-rata nilai setelah intervensi penggunaan monopoli kartu bergambar yaitu 78,0 dan selisih rata-rata antara sebelum dan setelah intervensi yaitu 18,5. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa analisis pretest serta posttest pengetahuan menunjukkan nilai sig 0,000 yang berarti $<0,05$ dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima dan terdapat peningkatan pengetahuan anak tentang diare setelah penggunaan monopoli kartu bergambar di SDN Sumber 1, Sleman, Yogyakarta.

Hasil penelitian ini memberikan informasi penting yaitu penggunaan monopoli kartu bergambar sebagai media peningkatan pengetahuan tentang diare. Media monopoli kartu yaitu permainan edukasi yang didalamnya terdapat interaksi langsung antara responden dan penyuluh kesehatan seperti diskusi, strategi, dan komunikasi yang mendukung proses pembelajaran aktif (Safitri et al., 2024). Hal ini dibuktikan bahwa edukasi melalui penggunaan monopoli kartu dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang diare dengan uji hipotesis didapatkan nilai p-value 0,000 yang berarti terdapat perbedaan yang sangat signifikan sebelum dan sesudah diberikan edukasi melalui media tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa monopoli kartu bergambar dapat dianggap sebagai salah satu inovasi edukatif yang potensial untuk diterapkan dalam program pendidikan kesehatan anak, khususnya dalam upaya pencegahan penyakit diare.

Selain faktor intervensi, peningkatan pengetahuan anak juga kemungkinan dipengaruhi oleh peran guru dan orang tua. Guru berperan dalam memperkuat materi yang telah diberikan melalui pengulangan di kelas, sementara orang tua dapat membantu memberikan informasi tambahan atau memperkuat pesan kesehatan di rumah. Dukungan lingkungan belajar yang positif di sekolah dan rumah dapat memperkuat efek dari intervensi yang diberikan (Kusumaningrum et al., 2020).

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Desain yang digunakan adalah *pretest-posttest one group* tanpa kelompok kontrol, sehingga pengaruh faktor luar di luar intervensi tidak sepenuhnya dapat dikendalikan. Selain itu, intervensi dilakukan hanya satu kali sehingga belum dapat menggambarkan efek jangka panjang dari media permainan ini terhadap pengetahuan anak.

5. KESIMPULAN

Karakteristik responden yang mengikuti penelitian ini berjumlah 54 responden. Mayoritas responden berjenis kelamin perempuan, berusia 10 tahun. Mayoritas responden tidak terpapar informasi tentang diare dan mayoritas sumber informasi diperoleh dari orang tua. Pengetahuan tentang diare pada responden setelah diberikan penggunaan monopoli kartu bergambar mengalami peningkatan. Terdapat kenaikan nilai rata-rata sebelum dan setelah diberikan intervensi penggunaan monopoli kartu bergambar tentang diare. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini bahwa terdapat peningkatan pengetahuan yang signifikan pada anak tentang diare setelah penggunaan monopoli kartu bergambar di SDN Sumber 1, Sleman, Yogyakarta. Saran yang dapat disampaikan bagi anak di SDN Sumber 1 diharapkan dapat menyebarluaskan informasi tentang diare yang diperoleh dari edukasi penggunaan monopoli kartu bergambar tentang diare kepada teman yang lain dan diharapkan permainan edukasi ini dapat diterapkan oleh sekolah menjadi program edukasi kesehatan rutin mengenai diare untuk anak. Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dan memperbaiki keterbatasan penelitian yang ada seperti pada desain dan jumlah intervensi penelitian serta dapat membandingkan dengan intervensi lain yang dapat meningkatkan pengetahuan anak mengenai diare.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Hasanah, S. M., & Salsabillah, T. (2022). Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 465-471.
- Anggraini, D., & Kumala, O. (2022). Diare Pada Anak. *Scientific Journal*, 1(4), 309-317.
- Arbi, M., Nugroho, P., & Fatmawati, F. (2020). Pengembangan Arbi Care: Game edukasi berbasis Android untuk meningkatkan perilaku hidup bersih dan sehat pada balita. *Jurnal Keperawatan Padjadjaran*, 8(3), 241-252.
- Bateâ, A. K., Laoli, J. D., Dohona, S., & Lase, I. W. (2023). Penerapan metode permainan untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Proceeding Umsurabaya*.
- Belinda, N. R., & Surya, L. S. (2021). Media Edukasi dalam Pendidikan Kesehatan Gigi dan Mulut pada Anak-Anak. *Jurnal Riset Intervensi Pendidikan (JRIP)*, 3(1), 55-60.
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44-56. <https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>
- Fitriyanti, R., Sriprahastuti, B., & Cicih, L. H. M. (2021). Intervensi permainan monopoli dan diskusi gizi seimbang untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa sekolah dasar di Kabupaten Bogor. *Journal of Nutrition College*, 10(3), 197-206.
- Irma, I., Lestari, H., Gunawan, E., & AF, S. (2023). Edukasi Pencegahan Diare pada Anak Sekolah Dasar Negeri 12 Kota Kendari. *PRAXIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 117-122.
- Kusumaningrum, D. E., & Sari, D. P. (2020). Peran orang tua dalam edukasi kesehatan anak usia dini selama pandemi COVID-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 584-591.

- Maywati, S., Gustaman, R. A., & Riyanti, R. (2023). Sanitasi Lingkungan Sebagai Determinan Kejadian Penyakit Diare pada Balita di Puskesmas Bantar Kota Tasikmalaya. *Journal Health & Science: Gorontalo Journal Health and Science Community*, 7(2), 219-229.
- Safitri, D., & Jamil, N. (2024). Peningkatan Self-Efficacy Pasien Penyakit Ginjal Kronis yang Menjalani Hemodialisis melalui Therapeutic Patient Education. *Jurnal Ilmiah Keperawatan SHT*, 19(2), 167-172.
- Safitri, Y. L., Sulistyowati, E., & Ambarwati, R. (2021). Pengaruh edukasi gizi dengan media puzzle terhadap pengetahuan dan sikap tentang sayur dan buah pada anak sekolah dasar. *Journal of Nutrition College*, 10(2), 100-104.
- Sela, H. M., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan media permainan monopoli pada pembelajaran IPS materi kebudayaan indonesia kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 507-519.
- Sihotang, N. (2022). Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Prosiding SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 60–67.
- Wahyuni, S., & Putri, R. A. (2020). Pengaruh permainan edukatif “Arbi Care” terhadap perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) pada anak prasekolah. *Jurnal Keperawatan Padjadjaran*, 8(1), 56–66.