

ABSTRAK

PENERAPAN EDUKASI DEMAM BERDARAH DENGAN PERMAINAN MONOPOLI PADA KELOMPOK KHUSUS: ANAK USIA SEKOLAH DI SD N 02 PANTIREJO

Amelya Putri Arista¹, Sugiharto¹, Riswanto³

Latar belakang: Kasus Demam Berdarah (DBD) pada tahun 2023 mengalami peningkatan mencapai 6,5 juta. Dari kasus tersebut, > 7.300 mengalami kematian. Kasus DBD di wilayah Indonesia didominasi oleh usia 5-14 tahun dengan 606 kasus. Untuk mencegah komplikasi DBD, perlu dilakukan upaya preventif dan promotif melalui program edukasi untuk semua usia. Ada banyak strategi pendidikan kesehatan yang digunakan, seperti ceramah, poster, dan video. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa cara-cara tersebut kurang efektif bagi anak-anak. Sesuai dengan karakteristik anak, maka edukasi yang tepat adalah menggunakan permainan edukatif. Salah satu alternatif permainan yang dapat dijadikan sebagai program edukasi DBD adalah permainan monopoli. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi potensi permainan Monopoli Demam Berdarah sebagai media pembelajaran.

Metode: Metode pelaksanaan yang digunakan berupa Studi Kasus dengan pre-test, sosialisasi permainan, melakukan permainan, post-test dan kunjungan rumah sebagai proses evaluasi sumatif.

Hasil: Hasil studi kasus menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan anak mengenai Demam Berdarah dan juga adanya perubahan sikap anak dalam pencegahan Demam Berdarah.

Simpulan: Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Permainan edukatif dengan media Monopoli Demam Berdarah merupakan media yang tepat dan efektif sebagai metode pengajaran bagi anak usia sekolah.

Kata kunci : Demam Berdarah (DBD); Edukasi; Monopoli

Nursing Internship
Program Faculty of
Health Sciences
University of Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan
July, 2024

ABSTRACT

Amelya Putri Arista¹, Sugiharto², Riswanto³

THE USE OF MONOPOLY AS AN EDUCATIONAL MEDIA TO TEACH DENGUE FEVER AMONG PANTIREJO 02 ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Background: By 2023, there is projected to be a rise of 6.5 million cases of dengue hemorrhagic fever (DHF), leading to around 7,300 fatalities. The age group of 5 to 15 years old accounts for the bulk of cases in Indonesia, with a total of 606 cases. Preventive measures and promotional activities Comprehensive educational initiatives are necessary to mitigate the occurrence of problems associated with dengue hemorrhagic fever (DHF) across all age groups. Various health instructional tactics can be utilized, including discussion, posters, and movies. Nevertheless, several techniques are ineffective when it comes to youngsters. Utilizing educational games is a more efficacious method of educating children. Monopoly is a game that can be used as an alternative for DHF instruction. The study aims to determine the efficacy of monopoly as a digital health-focused media for health education.

Method: Prior to engaging in the game, participants get instruction on the rules and mechanics of Monopoly. Pre- and post-tests are administered to evaluate participants' knowledge prior to and following their engagement in the activity. Furthermore, a house visit is carried out for the ultimate assessment.

Result: This investigation revealed that the participants' understanding of dengue hemorrhagic fever (DHF) increased, and their attitudes towards DHF prevention grew more favorable.

Conclusion: Interactive health education, such as the game Monopoly, is a highly successful technique for educating students about DHF.

Keywords: *Dengue Hemorrhagic Fever, DHF, Education, Monopoly*