

Pengaruh Metode Permainan *Find Your Mate* Terhadap Peningkatan Pengetahuan Kader Posyandu Tentang Lima Meja Di Puskesmas Klasaman Kota Sorong

The Influence Of Game Methods *Find Your Mate* On The Improvement Integrated Services Post (*Integrated Healthcare Center*) Cadre Knowledge About The Five Tables In The Puskesmas (Public Health Center) Klasaman City In The Year Of 2019

Vera Iriani Abdullah^{1*}, Adriana Septiani Tambunan¹

¹Jurusan Kebidanan, Poltekkes Kemenkes Sorong

*Korespondensi : verabdullah1977@gmail.com

The purpose of this research is to find out whether there is an influence of the game find your mate method to increase the knowledge of Integrated Services Post cadres about five tables. The type uses quasi-experimental design (Quasi Experiment), that is the experimental action aims to find out a phenomenon or reality in the consequences caused by a particular treatment. By using a comparative class design (one group pretest-posttest design) using a preliminary test and a final test so that the effects of a treatment can be known. In this design, the combined members of the pilot in the treatment group are not done randomly. The primary data is obtained through a questionnaire. The secondary data is obtained from the Integrated Services Post of Klasaman Sorong as a research site. The population in the Integrated Services Post cadre study was 28 people with a total sample of the whole population. The results of the Paired Sample T-Test test analysis in both groups obtained p value of 0,000 (<0.05). The results showed that there was an influence of the Find your mate game method on increasing the knowledge of Integrated Services Post cadres about five tables.

Keywords :: *Find Your Mate, Integrated Services Post Cadre, Five Tables*

Pendahuluan

Evaluasi paruh waktu dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2015-2019 ditetapkan 4 target utama yang harus dicapai pada 2019. Keempat target tersebut, yakni meningkatkan status kesehatan dan gizi masyarakat, meningkatkan pengendalian penyakit menular dan tidak menular, meningkatkan pemerataan dan mutu pelayanan kesehatan, dan meningkatkan perlindungan finansial, ketersediaan, penyebaran, mutu obat serta sumber daya kesehatan. (1)

Salah satu target yaitu meningkatkan pemerataan dan mutu layanan kesehatan melalui penyelenggaraan pos pelayanan terpadu (posyandu) yang di miliki oleh beberapa puskesmas sebagai sarana dalam pelayanan yang lebih menyeluruh pada ibu, bayi dan balita. Penyelenggaraan posyandu memiliki tujuan secara umum yakni menunjang percepatan penurunan Angka Kematian Ibu (AKI), Angka Kematian Bayi (AKB) dan Angka Kematian Anak Balita (AKABA). Posyandu sangat bermanfaat bagi

masyarakat diantaranya untuk mempermudah mendapatkan informasi dan pelayanan kesehatan dasar, terutama berkaitan dengan penurunan AKI, AKB dan AKABA. (1).

Pada tahun 2017 berdasarkan data dari dinas kesehatan, posyandu yang ada di seluruh Indonesia berjumlah sebanyak 291.447 posyandu yang diantaranya 164.867 posyandu aktif (56,57%). Papua barat memiliki 1.183 posyandu yang tersebar di beberapa daerah, sebanyak 1.014 posyandu aktif (85,71%) (2). Hasil studi pendahuluan di Puskesmas Klasaman Sorong Timur sebagai lokasi penelitian menunjukkan data Jumlah posyandu khususnya yang berada di Sorong Kabupaten sebanyak 42 posyandu tidak termasuk posyandu lansia. Dari 42 posyandu, 12 posyandu berada di wilayah Puskesmas Klasaman Sorong Timur.

Penyelenggaraan posyandu yang berkualitas dan menyeluruh tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan partisipasi dari masyarakat itu sendiri. Bentuk bantuan dan partisipasi yang

diwujudkan masyarakat dalam pembangunan posyandu yaitu dengan pembentukan kader. Menurut Zulkifli, 2003 yang dikutip dalam Buku pegangan kader posyandu, Kader adalah warga atau masyarakat setempat yang dipilih dan ditinjau oleh masyarakat sehingga dapat bekerja dan dengan sukarela mengelola posyandu. Penggerak utama pembangunan khususnya di bidang kesehatan merupakan tugas dari para kader posyandu. Mereka secara swadaya dilibatkan oleh puskesmas dalam kegiatan pelayanan kesehatan diantaranya menjadi pengelola posyandu, karena merekalah yang paling memahami masyarakat di wilayahnya (3)

Kader memiliki tugas dan tanggung jawab yaitu, memberikan informasi hari buka posyandu sebelum hari pelaksanaan posyandu, menyiapkan tempat, sarana, bahan penyuluhan dan koordinasi dengan petugas kesehatan. Pada sistem 5 meja yang ada di posyandu meliputi pendaftaran pengunjung posyandu (meja 1), penimbangan balita yang berkunjung ke posyandu (meja 2), mencatat hasil penimbangan di buku KMS (meja 3), melaksanakan kegiatan penyuluhan bagi ibu balita (meja 4), membantu petugas kesehatan memberikan pelayanan kesehatan, KB, Imunisasi dan pojok oralit (meja 5). Kader juga bertugas untuk melengkapi data sasaran posyandu, membuat diagram batan SKDN, melakukan tindak lanjut kunjungan rutin ke tokoh masyarakat, dan menghadiri pertemuan rutin kelompok masyarakat. (3)

Kader yang kurang aktif menyebabkan posyandu tidak berpotensi dengan baik. Oleh karena itu diperlukan peningkatan peran kader dalam setiap kegiatan posyandu melalui pembinaan oleh petugas. Beberapa faktor yang mempengaruhi salah satunya pengetahuan yang kurang karena pengetahuan rendah dapat mempengaruhi kinerja seseorang. Begitu sebaliknya jika pengetahuan yang banyak cenderung bekerja lebih baik dari pada yang memiliki pengetahuan rendah (4).

Untuk meningkatkan pengetahuan kader tentang tugas dan tanggung jawabnya dapat melalui peningkatan pengetahuan yang efektif yaitu dengan cara pembelajaran yang kooperatif. Menurut Sharan, 2014:3 yang dikutip dalam Afri, 2011 “pembelajaran

kooperatif merupakan suatu teknik pengajaran dimana bekerja dalam suatu kelompok-kelompok kecil untuk mempelajari dan bertanggung jawab atas pelajaran mereka dan pembelajaran orang lain”. Teknik permainan *find your mate* adalah suatu teknik pembelajaran dalam model pembelajaran kooperatif yang menggunakan kartu sebagai media pembelajaran untuk berinteraksi dengan kelompoknya (pasangannya) agar pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Langkah permainannya pertama peneliti menyiapkan beberapa kartu yang terdiri dari kartu soal dan kartu jawaban, setiap orang akan mendapat satu buah kartu soal sehingga pemegang kartu harus memikirkan jawabannya setelah mendapatkan jawabannya maka harus mencari kartu yang sesuai jawabannya sebelum batas waktu habis dan akan mendapatkan poin demikian seterusnya. (5)

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif dengan teknik *find your mate* yaitu suatu teknik pembelajaran yang bekerja secara berkelompok dan masing-masing kelompok harus mencari pasangan kartu *find your mate* yang tepat dengan waktu yang telah ditentukan sebelumnya. Afri dan bambang tahun 2011 mengungkapkan bahwa ada pengaruh antara permainan *find your mate* terhadap peningkatan pengetahuan kader posandu lansia pada kelompok eksperimen. Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi lapangan kader posyandu jarang diberikan pelatihan untuk refres peningkatan pengetahuan menggunakan metode, yang mudah dan menarik, untuk itu maka penulis tertarik mengangkat penelitian Pengaruh Permainan *Find Your Mate* Terhadap Peningkatan Pengetahuan Kader Posyandu Tentang Lima Meja Di Puskesmas Klasaman Kota Sorong Tahun 2019.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*) dengan rancangan (*one group pretest-posttest design*). Dengan jumlah sampel sebanyak 28 orang, karena populasi jumlah kurang dari 30 maka digunakan teknik sampel jenuh. Pengujian hipotesis menggunakan uji *Parametric* dengan uji *Independent Sampel T Test*, jika nilai

probabilitas kurang dari 0,05 maka hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternative diterima, ini berarti terdapat perbedaan

Hasil

1. Distribusi Frekuensi Responden berdasarkan Karakteristik

Tabel 1 Karakteristik Responden

No	Karakteristik	Jumlah	%
Usia (Tahun)			
1	Dewasa Awal (26-35)	7	25,0
2	Dewasa Akhir (36-45)	8	28,5
3	Lansia Awal (46-55)	13	46,4
Pendidikan			
1	Pendidikan Dasar	4	14,3
2	Pendidikan Menengah	23	82,1
3	Pendidikan Tinggi	1	3,6
Pekerjaan			
	Tidak Bekerja	23	82,1
	Bekerja	5	17,9

Berdasarkan Tabel 1, menunjukkan bahwa usia responden terbanyak pada lansia awal sebanyak 13 orang (46,4%), pada pendidikan responden terbanyak berpendidikan sekolah menengah sebanyak 23 orang (82,1) dan pada pekerjaan terbanyak tidak bekerja sebanyak 23 orang (82,1%).

Kategori Pengetahuan	Jumlah	%
Baik	4	14,2
Cukup	19	67,8
Kurang	5	17,8
Total	28	100

Tabel 2. Distribusi frekuensi tingkat pengetahuan kader Sebelum dilakukan Permainan *Find Your Mate*

Berdasarkan tabel. 2 dapat dilihat bahwa sebagian besar reponden sebelum diberikan permainan *find your mate* dalam memiliki tingkat pengetahuan terbanyak pada kategori Cukup sebanyak 19 orang

(67,8%) dan yang paling rendah pada kategori baik sebanyak 4 orang (14,2%).

Tabel 3. Distribusi frekuensi tingkat pengetahuan kader Setelah dilakukan permainan *Find your mate*

B	Kategori Pengetahuan	Jumlah	%
erda	Baik	25	89,2
sark	Cukup	3	10,7
an	Kurang	0	0
tabel	Total	28	100

3 dapat dilihat bahwa sebagian besar reponden dalam penelitian ini memiliki tingkat pengetahuan baik sesudah diberikan permainan *Find your mate* sebanyak 25 orang (89,2%) dan yang paling sedikit yaitu reponden dengan tingkat pengetahuan cukup sebanyak 3 orang (10,7%).

Tabel 4. Hasil Analisis *Paired Sample T –Test* Sebelum dan Sesudah Perlakuan Permainan *Find Your Mate (Make A Match)* Terhadap Peningkatan Pengetahuan Kader Posyandu Tentang Lima Meja Di Puskesmas Klasaman Kota Sorong Tahun 2019

Variabel	Mean	N	Std Deviation	Std Error Mean
Sebelum Perlakuan	65,14	28	9,980	1,886
Sesudah Perlakuan	82,89	28	5,533	1,046
<i>Sig (2-tailed) 0,000</i>				

Dasar pengambilan keputusan uji *Paired Sample T- Test* berdasarkan nilai signifikansi : Nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka kesimpulannya terdapat perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukan permainan *Find Your Mate* terhadap peningkatan pengetahuan kader posyandu.

Pembahasan

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rufiati A, Raharjo B, Indrawati F, yang berjudul Pengaruh Metode Permainan *Find Your Mate* terhadap Peningkatan Pengetahuan Kader Posyandu dalam jurnal Kesehatan masyarakat Tahun 2011 (6)

menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode permainan *find your mate* terhadap peningkatan pengetahuan kader posyandu tentang posyandu lansia di posyandu Kelurahan Panggung Kota Tegal. Penggunaan media penyuluhan seperti *find your mate* dapat mempengaruhi hasil peningkatan pengetahuan kader posyandu tentang lima meja. Fasilitas untuk belajar dan sumber materinya cukup, tentu proses belajar aka berhasil. Metode permainan *find your mate* memungkinkan terjadinya partisipasi aktif untuk belajar, sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang aktif. Permainan *find your mate* mempunyai kemampuan untuk melibatkan kader posyandu dalam proses belajar secara aktif untuk menggali informasi mengenai lima meja. Dalam penyuluhan tentang lima meja dengan metode permainan, peran penyuluh di sini dapat benar-benar berperan sebagai fasilitator (7).

Permainan *find your mate* menjadi menarik karena di dalamnya terdapat unsur kompetisi. Partisipasi aktif juga meningkat karena adanya unsur kompetisi dalam permainan ini. Adanya unsur kompetisi ini akan menimbulkan suasana keragu-raguan karena tidak tahu sebelumnya siapa yang bakal menang dan kalah. Menurut Rief S. Sadiman D (8) dengan umpan balik yang cepat akan memungkinkan proses belajar menjadi lebih efektif. Permainan *find your mate* ini juga memiliki kelebihan dari sisi penginderaan dimana saat bermain kader diharuskan menggunakan indera penglihatan dan pendengarannya sehingga dapat meningkatkan pengetahuan. Hal ini didukung pula dengan teori yang mengatakan bahwa pemilihan dan penggunaan alat bantu media merupakan salah satu komponen yang penting untuk penggunaan indera.

Pengetahuan melalui panca indera penglihatan (mata) dapat menyerap pengetahuan sebesar 83%, indera pendengar (telinga) dapat menyerap pengetahuan sebesar 11%, sedangkan sisanya melalui indera perasa menyerap sebesar 1%, kemudian indera peraba menyerap 2% pengetahuan dan indera penciuman dapat menyerap sebesar 3% pengetahuan. Efendi dkk, 2009 yang dikutip dalam weni utari tahun 2014 (9) mengatakan bahwa pengetahuan merupakan dari hasil

tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yakni indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga seperti poster, majalah, atau sumber informasi yang berbentuk tulisan dan informasi yang berbentuk suara seperti seminar, penyuluhan, atau pembicaraan dari orang lain melalui percakapan sehari-hari. Selain itu permainan *find your mate* ini juga dapat meningkatkan pengetahuan dari sisi psikologis kader, karena permainan ini mampu membuat suasana hati menjadi senang. Suasana hati yang senang dapat mendukung untuk kader dapat menyerap materi yang dipelajari dengan lebih baik.

Hal ini sejalan dengan Ashby, Isen & Turken, 1999 yang dikutip dalam Martono dan Hastjarjo, 2008 (10) mengembangkan teori neuropsikologis mengenai pengaruh emosi terhadap kognisi. Teori ini menjelaskan bahwa seseorang dalam keadaan emosi netral akan memiliki cukup dopamin. Jika orang dalam keadaan emosi positif maka akan dibarengi dengan peningkatan dopamin dalam sistem mesokortikolimbik. Peningkatan dopamin akan mempengaruhi peningkatan kinerja berbagai tugas kognitif, termasuk memori. Sehingga para kader dapat mengingat tentang informasi tentang lima meja yang diperolehnya saat dilakukan permainan *find your mate*. Factor-faktor lain yang dapat mempengaruhi peningkatan pengetahuan kader diantaranya yaitu usia kader. Dimana dalam penelitian ini mayoritas umur responden berada di usia antara 46-55 tahun yaitu sebesar 46,4%. Dalam penelitian Astuti, 2011 di Puskesmas Sidoharjo, Sragen yang menyatakan ada hubungan antara umur dengan tingkat pengetahuan seseorang ($p=0,001$), dengan umur responden adalah 20-35 tahun.

Namun Hasil penelitian ini tidak sesuai dengan penelitian Indah, 2014 (11) yang menyatakan tidak ada hubungan antara umur dengan tingkat Pengetahuan. Factor pendukung lainnya yang dapat mempengaruhi peningkatan pengetahuan yaitu tingkat pendidikan, dimana semakin tinggi jenjang pendidikan seseorang maka

semakin mudah dalam memahami informasi yang diberikan.

Permainan *find your mate* merupakan sarana penyuluhan yang sangat efektif dalam meningkatkan pengetahuan kader posyandu tentang lima meja. Petugas kesehatan di Puskesmas diharapkan lebih meningkatkan perannya dalam penyuluhan kesehatan khususnya pengetahuan kader posyandu tentang lima meja. Penyuluhan didukung dengan adanya media penyuluhan seperti permainan *find your mate* atau media lain agar hasilnya lebih efektif, sehingga dapat terwujud balita dan ibu hamil yang sehat, karena kesehatan adalah tanggungjawab bersama terutama para pelaku kesehatan.

Kesimpulan

Terdapat Pengaruh permainan *find your mate* terhadap peningkatan pengetahuan kader posyandu tentang lima meja di puskesmas klasaman Sorong Tahun 2019. Hasil ini menunjukkan bahwa dengan permainan *Find your mate* dapat meningkatkan pengetahuan kader posyandu tentang lima meja. Hasil ini sesuai dengan hipotesis penelitian

Daftar Pustaka

1. Indonesia Ministry of National Development Planning. Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2015-2019 Buku I Agenda Pembangunan Nasional [National Medium Term Development Plan (RPJMN) 2015-2019 Book I National Development Agenda. 2014;2015–9.
2. Departemen Kesehatan Republik Indonesia. Data dan Informasi Kesehatan Indonesia 2016-2017. 2017;184.
3. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. Ayo ke Posyandu. In: Ayo Ke Posyandu. 2011. p. 33.
4. Badrus AR, Ummah K. Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan Kader Posyandu Balita melalui Pelatihan Pijat Bayi dalam rangka Meningkatkan Tumbang Kembang Bayi di Posyandu Flamboyan Desa Kandang Semangkon Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan *Journal of Community Engagement* in. 2019;2(1):5–9.
5. Afri , Bambang I. Pengaruh Metode Permainan Find Your Mate Terhadap Peningkatan Pengetahuan Kader Posyandu. Afri Mughni Rufiati, Bambang Budi Raharjo, Fitri Indrawati. 2011;6 (Bisnis Intelligent):1–7.
6. Rufiati A, Raharjo B, Indrawati F. Pengaruh Metode Permainan Find Your Mate terhadap Peningkatan Pengetahuan Kader Posyandu. *KEMAS J Kesehat Masy*. 2011;6(2):113–9.
7. Rusydi Ananda. Perencanaan Pembelajaran. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI). 2019;
8. Rief S. Sadiman D. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press.; 2009.
9. Utari W, Novayelinda R. Pengetahuan Keluarga Tentang Infeksi Saluran Pernapasan Akut (Ispa). 2011;1–7. Available from: jom.unri.ac.id/index.php/JOMPSIK/article/download/3489/3385?
10. Martono, Hastjarjo TD. Pengaruh Emosi Terhadap Memori. *Bulentin Psikologi*. 2008;16 (2):98–102.
11. Wardani NI, SR DS, Masfiah S. Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Tingkat Pengetahuan Kader Kesehatan Tentang Thalassaemia Di Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas. *J Chem Inf Model*. 2014;6:194–206.