Original Research

HEALTH INFORMATION : JURNAL PENELITIAN (HIJP)

Peningkatan Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar tentang ISPA dengan menggunakan media permainan edukatif "UTISPA"

Enhancing Elementary School Students Knowledge of Acute Respiratory Infections (ARI) Using the Educational Game Media "UTISPA"

Zesi Aprillia[1*], Ricky Putra Liyan[2], Sandra Aprilia Putri[3], Arie Kusumanigrum[4], Prishilla Sulupadang[5], Ulfa Nurohmah[6], Jum Natosba[7]

[1,2,3,4,6,7] Keperawatan, Fakultas Kedokteran, Universitas Sriwijaya, Indonesia;
[5] Jurusan Keperawatan, Poltekkes Kemenkes Kendari, Indonesia;
*Korespondensi e-mail: zesiaprilia@fk.unsri.ac.id

Kata kunci: Anak, ISPA, Pengetahuan, Media Permainan UTISPA.

Keywords: *Children, ARI, Knowledge, UTISPA game media.*

Poltekkes Kemenkes Kendari, Indonesia
ISSN : 2085-0840
ISSN-e : 2622-5905
Periodicity: Bianual vol. 18 no. 2 2026
jurnaldanhakcipta@poltekkes-kdi.ac.id
Received : 22 Januari 2026
Accepted : 14 Juli 2026

Funding source: -
DOI : 10.36990/hijp.v18i2.1893
URL : https://myjurnal.poltekkes-kdi.ac.id/index.php/hijp
Contract number: -

Ringkasan: Latar belakang: Rendahnya pengetahuan pengetahuan anak menjadi salah satu faktor ISPA terjadi pada siswa sekolah dasar. **Tujuan**: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan Ular Tangga Anti ISPA "UTISPA" terhadap pengetahuan anak SD tentang ISPA. **Metode**: Penelitian ini menggunakan desain penelitian pre-eksperimen dengan rancangan *one group pretest-posttest* pada 44 siswa sekolah dasar. Pengetahuan diukur sebelum dan sesudah diberikan permainan UTISPA dan dianalisis dengan menggunakan uji non parametrik. **Hasil**: Berdasarkan penelitian ini diperoleh nilai median rerata pengetahuan sebelum diberikan permainan UTISPA adalah 6 dan setelah diberikan permainan UTISPA adalah 10 dari rentang 0 - 10. Berdasarkan uji non parametrik diperoleh nilai p (=0,000), yang memliki arti bahwa terdapat perbedaan bermakna pada skor pengetahuan anak sebelum dan sesudah diberikan permainan UTISPA. **Kesimpulan**: Permainan UTISPA menjadi salah satu pilihan media untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang ISPA. **Saran**: Pemberian edukasi tentang ISPA pada anak dapat dikembangkan dengan mengintegrasikan dalam permainan.

Abstract: Background: *Low knowledge of children's knowledge is one of the factors that ISPA occurs in elementary school students.* ***Objective:*** *This study aims to determine the influence of the Anti-ISPA Snake and Ladder game "UTISPA" on elementary school children's knowledge about ISPA.* ***Methods:*** *This study used a pre-experimental research design with a one group pretest-posttest design on 44 elementary school students. Knowledge was measured before and after UTISPA games and analyzed using nonparametric tests.* ***Results:*** *Based on this study, the average median value of knowledge before being given a UTISPA game was 6 and after being given a UTISPA game was 10 from a range of 0-10. Based on the non-parametric test, a value of p (=0.000) was obtained, which means that there is a significant difference in*

the child's knowledge score before and after being given a UTISPA game. ***Conclusion:*** *The UTISPA game is one of the media choices to increase children's knowledge about ISPA.* ***Suggestion:*** *Providing education about ISPA to children can be developed by integrating it into play.*

PENDAHULUAN

Infeksi Saluran Pernafasan Akut (ISPA) menjadi penyebab umum rawat inap dan penyakit di antara pasien (Azis et al., 2023). Menurut (Widianti, 2020) ISPA adalah infeksi akut yang menyerang salah satu bagian atau lebih dari saluran napas mulai hidung sampai alveoli termasuk adneksanya (sinus, rongga telinga tengah, pleura). ISPA merupakan penyakit akibat lingkungan dan menjadi salah satu penyebab utama tingginya angka kesakitan dan kematian (Birawida et al., 2023). Hampir empat juta orang meninggal akibat ISPA setiap tahunnya Selain itu, ISPA merupakan penyebab utama konsultasi atau rawat inap di fasilitas pelayanan kesehatan terutama pada bagian perawatan anak. Hal yang serupa juga terjadi di Indonesia (Widianti, 2020).

Penyakit infeksi yang sering terjadi pada anak usia sekolah dasar salah satunya adalah ISPA (Chania et al., 2020). Anak dengan ISPA sering tidak masuk sekolah karena sakit. Kondisi ini juga menyebabkan orang tua harus meninggalkan pekerjaan untuk merawat anak. Infeksi tersebut dilaporkan menyebabkan rata-rata absensi anak selama 23 jam dan absensi orang tua selama 28 jam (Edwards, 2024). Selain itu, ISPA dapat mengurangi aktivitas anak, menurunkan kualitas hidup, dan meningkatkan beban emosional serta finansial keluarga (Edwards, 2024).

Secara global ISPA pada anak di bawah lima tahun sangat bervariasi dan tinggi di berbagai wilayah, berkisar antara 7,96% hingga 68,3% (Azanaw et al., 2024; Gangadhar et al., 2024). Sedangkan data ISPA di Provinsi Sumatera Selatan tercatat sebesar 3,53%, yaitu Kota Palembang sebesar 3,09% dan Kabupaten Ogan Ilir sebesar 5,12%. Jumlah kasus ISPA di provinsi ini juga menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan, dengan total mencapai 35.000 kasus, di mana kasus terbanyak dilaporkan berasal dari Kabupaten Ogan Komering Ilir (Kiani et al., 2025). Berdasarkan data yang didapat dari Puskesmas Indralaya jumlah balita yang menderita ISPA pada tahun 2018 tercatat sebanyak 287 orang (Chania et al., 2020).

Polusi udara dan malnutrisi dapat memperburuk dampak ISPA, terutama di negara berkembang. Anak yang terpapar polusi udara memiliki risiko lebih tinggi mengalami infeksi saluran pernapasan (Wenfang et al., 2020). Kabupaten Ogan Ilir juga termasuk suatu wilayah yang rentan mengalami kebakaran hutan dan lahan (Bappeda Kabupaten Ogan Ilir, 2021). Kebakaran hutan sering terjadi pada musim kemarau dan menimbulkan kabut asap yang berdampak buruk terhadap kesehatan. Paparan kabut asap dalam waktu lama dapat menyebabkan gangguan kesehatan, terutama pada sistem pernapasan (Zhafirah & Mudzakir, 2024).

Selain itu, kekebalan anak usia sekolah dasar lebih rentan terhadap penyakit ISPA karena sistem kekebalan tubuh mereka masih dalam tahap perkembangan, dan interaksi yang intens antara siswa di sekolah dapat meningkatkan risiko penularan infeksi antar siswa (Pakpahan et al., 2024). Usia sekolah merupakan masa keemasan untuk menanamkan pengetahuan tentang kesehatan dan berpotensi sebagai agen perubahan menuju Indonesia sehat. Banyak metode maupun media yang dikembangkan untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang ISPA (Latowale et al., 2019).

Upaya promosi kesehatan menjadi langkah awal untuk mengurangi angka morbiditas dan mortalitas pada anak sebelum mengarah kepada upaya selanjutnya yaitu preventif atau pencegahan (Tirta, 2025). Media yang menarik akan memberikan keyakinan, sehingga perubahan kognitif afeksi dan psikomotor dapat tercapai. Penyuluhan kesehatan dengan media permainan dipilih karena bermain tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak serta dapat meningkatkan kegembiraan sekaligus belajar (Hockenberry & Wilson, 2018; dalam (Oktaviani et al., 2022).

Permainan edukatif diketahui dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang penyakit pernapasan, termasuk penyebab, penularan, dan pencegahannya. Pengetahuan yang diperoleh melalui permainan edukatif juga cenderung dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama (Younie et al., 2024). Beberapa studi sebelumnya menunjukkan bahwa intervensi pendidikan, seperti penggunaan leaflet atau sesi edukasi, atau permainan edukatif dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap terhadap pencegahan ISPA (Ancona et al., 2024; Tunny et al., 2020). Salah satu media permainan yang terbukti memiliki dampak terhadap pengetahuan dan sikap dalam pendidikan kesehatan adalah permainan edukatif (Fitrizah et al., 2020). Penelitian lain menyebutkan bahwa permainan edukasi ular tangga terbukti meningkatkan pengetahuan ISPA pada anak (Latowale et al., 2019). Selain itu, *magnetic book* juga sebagai media edukatif untuk tingkatkan pengetahuan anak tentang ISPA dan pencegahannya. Anak menyusun gambar sesuai instruksi dengan memindahkannya ke posisi yang ditentukan (Utami, 2025).

Meskipun demikian, penelitian sebelumnya umumnya hanya menggunakan satu jenis media edukasi secara terpisah. Padahal kedua media tersebut memiliki karakteristik yang berbeda, diketahui ular tangga lebih menekankan pada aspek permainan kompetitif dan alur cerita, sedangkan *magnetic book* berfokus pada eksplorasi visual dan aktivitas langsung (*hands-on learning*). Oleh karena itu, integrasi keduanya diperkirakan dapat memberikan efek yang lebih optimal karena mengombinasikan keunggulan permainan edukatif berbasis interaksi sosial dengan media manipulatif berbasis pengalaman langsung. Kombinasi ini memungkinkan anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengolah dan menerapkan informasi tersebut melalui aktivitas bermain yang terstruktur, sehingga berpotensi meningkatkan pemahaman dan retensi pengetahuan secara lebih efektif dibandingkan penggunaan media tunggal.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini mengembangkan media permainan "UTISPA" (Ular Tangga Anti ISPA) dengan mengintegrasikan permainan ular tangga dan *magnetic book* sebagai bagian dari tantangan yang harus diselesaikan selama permainan berlangsung. Permainan ini dirancang dengan memuat pesan kesehatan tentang pencegahan ISPA yang dikemas secara edukatif dan menarik agar lebih mudah dipahami oleh anak usia sekolah dasar. Melalui permainan ini, anak tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam aktivitas bermain dan eksplorasi materi pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh permainan Ular Tangga Anti ISPA "UTISPA" terhadap pengetahuan anak SD tentang ISPA.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain pre-eksperimental menggunakan rancangan *one-group pretest–posttest*. Terdapat pengukuran pengetahuan tentang ISPA dilakukan sebelum intervensi (*pretest*), kemudian responden diberikan intervensi berupa permainan edukatif UTISPA, dan selanjutnya dilakukan pengukuran kembali setelah intervensi (*posttest*). Desain ini dipilih untuk mengetahui perubahan tingkat pengetahuan siswa sebelum dan sesudah pemberian intervensi edukasi. Variabel independen adalah permainan edukatif UTISPA, sedangkan variabel dependen adalah tingkat pengetahuan siswa tentang ISPA.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 5 dan SD Negeri 11 Indralaya, Kabupaten Ogan Komering Ilir, Sumatera Selatan, pada bulan Agustus 2025. Penelitian ini telah lulus laik etik dari Komite Etik Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya dengan nomor 1937/UN9.FK/TU.SB5/2025, sehingga seluruh prosedur penelitian dilaksanakan sesuai standar etika penelitian.

Populasi dan Sampel

Responden penelitian ini berjumlah 44 siswa dengan menggunakan *total sampling*. Kriteria inklusi meliputi siswa kelas V yang memperoleh persetujuan dari orang tua melalui *informed consent*, mampu membaca dan memahami instruksi permainan, serta bersedia mengikuti seluruh rangkaian penelitian. Adapun kriteria eksklusi adalah siswa yang tidak menyelesaikan seluruh tahapan penelitian. Selama penelitian berlangsung tidak terdapat responden yang *drop out*. Seluruh orang tua telah menandatangani *informed consent* sebelum penelitian dilaksanakan. Kerahasiaan identitas responden dijaga dengan kode lembar kuesioner dan hasil penelitian hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.

Pengumpulan Sampel

Pengumpulan data dimulai dengan penjelasan tujuan penelitian dan prosedur permainan, diikuti pengisian data demografi dan kuesioner pretest pengetahuan ISPA oleh responden. Responden dibagi dalam kelompok kecil (empat siswa) untuk mengikuti intervensi permainan edukatif UTISPA, yaitu integrasi ular tangga dengan magnetic book bertema ISPA yang terdiri atas papan permainan, kartu pertanyaan benar/salah, dan kartu tugas (dare). Pemain melempar dadu secara bergiliran; jika berhenti di kotak "Ambil 1 Kartu Pertanyaan", responden menjawab benar/salah secara lisan, sedangkan jika berhenti di kotak "Ambil 1 Kartu Dare", responden mengerjakan instruksi tugas pada halaman magnetic book yang sesuai.

Intervensi berlangsung ±30 menit per sesi, diakhiri dengan pengisian kuesioner post-test. Instrumen penelitian berupa kuesioner pengetahuan ISPA yang mencakup data karakteristik (usia, jenis kelamin, kelas) dan 10 item pertanyaan benar/salah (skor 0–1 per item, total 0–10; skor tinggi menunjukkan pengetahuan baik). Validitas isi diuji melalui expert judgment oleh tiga ahli (dosen keperawatan komunitas dan anak), dengan seluruh item dinyatakan layak setelah revisi. Reliabilitas diuji menggunakan KR-20 (sesuai sifat item dikotomis) dan menunjukkan hasil yang baik.

Pengelolaan dan Analisis Data

Penelitian ini menggunakan *software* SPSS untuk menganalisis data. Analisis univariat digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik responden dan distribusi skor pengetahuan. Uji normalitas data dilakukan menggunakan *Shapiro–Wilk test* terhadap skor *pretest* dan *post-test*, yang menunjukkan data tidak terdistribusi normal ($p<0,05$). Oleh karena itu, analisis bivariat dilakukan menggunakan *Wilcoxon signed-rank test* untuk mengetahui perbedaan tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah intervensi dengan nilai signifikan $p<0,05$.

HASIL

Karakteristik Responden

Tabel 1. Distribusi Frekuensi

Karakteristik	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Usia		
10 tahun	33	75
11 tahun	9	20,5
12 tahun	2	4,5
Jenis Kelamin		
Laki-laki	27	61,4
Perempuan	17	38,6

Total responden dalam penelitian ini berjumlah 44 anak, dengan distribusi usia dan jenis kelamin sebagaimana disajikan pada Tabel 1. Berdasarkan usia, mayoritas responden berada pada kelompok usia 10 tahun sebanyak 33 anak (75%), diikuti oleh usia 11 tahun sebanyak 9 anak (20,5%), dan usia 12 tahun sebanyak 2 anak (4,5%). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden merupakan siswa kelas awal sekolah dasar. Ditinjau dari jenis kelamin, responden laki-laki mendominasi jumlah sampel dengan 27 anak (61,4%), sedangkan responden perempuan berjumlah 17 anak (38,6%). Distribusi ini mengindikasikan proporsi responden laki-laki yang lebih besar dibandingkan perempuan dalam penelitian ini.

Pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan media permainan "UTISPA"

Tabel 2. Skor pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan media permainan "UTISPA" di SD N 5 dan SDN 11 Indralaya, Agustus Tahun 2025

No	Variabel	Median	Min	Max	CI (95%)
1	Skor Pengetahuan Sebelum diberikan permainan "UTISPA"	6	4	10	(6,39-7,25)
2	Skor Pengetahuan Sesudah diberikan permainan "UTISPA"	10	8	10	(9,77-10)

Tabel 2 menyajikan gambaran skor pengetahuan responden tentang ISPA sebelum dan sesudah diberikan intervensi media permainan edukatif "UTISPA" di SDN 5 dan SDN 11 Indralaya pada Agustus 2025. Sebelum intervensi, skor pengetahuan responden menunjukkan median sebesar 6, dengan skor minimum 4 dan maksimum 10, serta interval kepercayaan 95% (CI 95%) berada pada rentang 6,39–7,25. Setelah diberikan intervensi, terjadi peningkatan skor pengetahuan yang cukup substansial, ditandai dengan median sebesar 10, skor minimum 8 dan maksimum 10, serta CI 95% pada rentang 9,77–10. Peningkatan median dari 6 menjadi 10, disertai penyempitan rentang minimum-maksimum, mengindikasikan bahwa hampir seluruh responden mencapai skor pengetahuan yang tinggi dan konsisten setelah menerima intervensi.

Pengaruh pendidikan dengan menggunakan media permainan "UTISPA" terhadap pengetahuan anak

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon signed-rank test Skor Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Intervensi UTISPA di SDN 5 dan SDN 11 Indralaya, Agustus Tahun 2025

Variabel	Median (Minimum-Maksimum)	Nilai Z	Nilai p
Pengetahuan Sebelum diberikan media permainan "UTISPA"	6 (4-10)	-5,801	<0,001
Pengetahuan Sesudah diberikan media permainan "UTISPA"	10 (8-10)		

Untuk menguji signifikansi perbedaan skor pengetahuan sebelum dan sesudah intervensi, dilakukan uji Wilcoxon signed-rank test mengingat data berskala ordinal dan tidak berdistribusi normal. Hasil uji sebagaimana ditampilkan pada Tabel 3 menunjukkan bahwa skor pengetahuan sebelum intervensi memiliki median 6 (rentang 4–10), sedangkan setelah intervensi meningkat menjadi median 10 (rentang 8–10). Hasil analisis statistik memperoleh nilai Z sebesar − 5,801 −5,801 dengan nilai $p <$ 0,001 p<0,001. Nilai p yang lebih kecil dari $\alpha = 0{,}05$ α=0,05 ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor pengetahuan sebelum dan sesudah pemberian

media permainan edukatif "UTISPA". Temuan ini mengonfirmasi bahwa intervensi UTISPA efektif dalam meningkatkan pengetahuan anak tentang ISPA di SDN 5 dan SDN 11 Indralaya.

PEMBAHASAN

Usia responden dalam penelitian ini berada pada rentang 10 hingga 12 tahun, dengan rerata usia yaitu 10,27 tahun. Rentang usia ini menunjukkan bahwa seluruh responden berada pada kelompok usia kelas V Sekolah Dasar yang umumnya memiliki kemampuan kognitif dalam tahap *operasional konkret* menurut teori perkembangan Piaget. Pada tahap ini, anak sudah mampu memahami informasi secara sistematis, melakukan klasifikasi sederhana, serta menghubungkan konsep baru dengan pengalaman sehari-hari. Kondisi ini sangat relevan dengan penggunaan media permainan edukatif seperti "UTISPA", karena anak usia 10-12 tahun memiliki kecenderungan belajar melalui aktivitas visual, interaktif, edukatif, dan bermain sambil memahami konsep. Selain itu, penyebaran usia yang tidak terlalu jauh berbeda juga mengindikasikan homogenitas karakteristik perkembangan responden, sehingga intervensi dapat diberikan secara sama tanpa adanya perbedaan intervensi yang diberikan (Marinda, 2020).

Hasil penelitian pada Tabel 1. menunjukkan bahwa dari total 44 responden, mayoritas adalah laki-laki sebanyak 27 anak (61,4%), sedangkan perempuan sebanyak 17 anak (38,6%). Mayoritas responden laki-laki dalam penelitian ini dapat mencerminkan jumlah siswa di sekolah tersebut atau tingkat partisipasi yang lebih tinggi dari siswa laki-laki. Meskipun demikian, perbedaan proporsi jumlah berdasarkan jenis kelamin tidak memengaruhi kualitas intervensi yang diberikan, karena media permainan edukatif "UTISPA" dirancang untuk digunakan secara universal tanpa adanya perbedaan berdasarkan jenis kelamin. Kedua kelompok jenis kelamin juga berada dalam rentang usia yang sama sehingga kondisi ini mendukung konsistensi dalam proses penerimaan edukasi.

Hasil penelitian pada Tabel 3. menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan yang jelas pada responden setelah diberikan edukasi melalui media permainan edukatif "UTISPA". Sebelum diberikan permainan "UTISPA", nilai median pengetahuan anak adalah 6 sedangkan nilai median setelah diberikan permainan UTISPA adalah 10. Peningkatan skor ini memperlihatkan bahwa sebelum diberikan edukasi, pemahaman anak terhadap ISPA masih memiliki skor yang rendah dengan rentang skor min-max yang cukup tinggi (4-10). Kondisi ini dapat terjadi karena masih minimnya pengetahuan anak dan kurangnya peran orang tua, guru maupun petugas kesehatan terhadap ISPA pada anak. Peningkatan pengetahuan ini sejalan dengan konsep bahwa media permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan serta mempermudah pemahaman melalui aktivitas belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan pengetahuan anak (Ali et al., 2025). Selain itu, peneliti berasumsi bahwa peningkatan pengetahuan ini dipengaruhi oleh antusiasme responden dan kondisi kelas yang sangat kondusif selama penelitian berlangsung, bahkan beberapa responden menginginkan permainan serupa untuk diulang kembali.

Hasil analisis bivariat pada Tabel 4. menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan yang signifikan setelah anak diberikan edukasi menggunakan media permainan "UTISPA". Median pengetahuan sebelum diberikan permainan adalah 6 dengan rentang 4–10, yang menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan awal anak cukup rendah. Nilai median yang relatif kecil serta rentang yang cukup lebar mencerminkan bahwa kemampuan awal anak dalam memahami materi tidak merata dan masih memerlukan intervensi edukatif yang menarik dan mudah dipahami.

Setelah diberikan edukasi dengan permainan "UTISPA", median pengetahuan meningkat menjadi 10 dengan rentang 8–10, yang menunjukkan hampir seluruh anak mencapai tingkat pengetahuan maksimal. Peningkatan ini diperkuat oleh nilai $p = 0{,}000$, yang berarti terdapat perbedaan yang sangat signifikan secara statistik antara pengetahuan sebelum dan sesudah edukasi. Hasil ini membuktikan bahwa media permainan "UTISPA" efektif dalam meningkatkan pengetahuan anak

secara konsisten, sejalan dengan konsep bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan fokus, pemahaman, serta retensi informasi karena penyampaian materi dilakukan melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif.

Sejalan dengan penelitian (Irfan & Iksaruddin, 2022) yang membandingkan antara edukasi menggunakan media permainan ular tangga dengan metode ceramah menunjukkan bahwa permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa dengan hasil peningkatan yang signifikan pada kelompok intervensi ($p = 0{,}002$). Penelitian ini juga memanfaatkan media permainan edukatif sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dan menarik. Permainan yang dilakukan secara berkelompok sangat cocok dengan karakter anak SD, yaitu cenderung memiliki karakteristik senang bekerja sama dalam kelompok dan memperagakkan secara langsung (Fauzi & Mamnu'ah, 2017). Media permainan ular tangga mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan memotivasi untuk fokus dalam pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga pesan edukatif lebih mudah diterima.

Prinsip tersebut mendukung penggunaan media edukatif ular tangga "UTISPA" pada siswa SD 11 dan 5 Indralaya, karena karakteristik permainan yang memadukan unsur kompetisi, visual, dan pengalaman langsung sangat efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan respon belajar siswa usia sekolah dasar. Beberapa penelitian ini sangat mendukung bahwa permainan edukatif "UTISPA" relevan dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi edukasi mengenai cara pencegahan ISPA (Ali et al., 2025) & (Latowale et al., 2019). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Hung et al., (2009), mengatakan bahwa media edukasi dengan menggunakan permainan lebih unggul dibandingkan dengan menggunakan slide multimedia. Namun, dalam penelitian ini pengukuran pengetahuan hanya menggunakan kuesioner, sehingga kemungkinan belum sepenuhnya menggambarkan pemahaman anak secara mendalam, sehingga diperlukan peneltian dengan desain yang lebih kuat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai median pengetahuan sesudah diberikan permainan UTISPA sebesar 4 poin. Berdasarkan hasil uji statistik diperoleh nilai $p < 0{,}001$, sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Dengan demikian, permainan UTISPA merupakan media yang potensial sebagai sarana promosi kesehatan yang terintegrasi dengan kurikulum UKS dalam pencegahan ISPA pada anak Sekolah Dasar.

Karena desain penelitian ini menggunakan *pretest - posttest* satu kelompok tanpa kelompok kontrol, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain quasi-experimental dengan kelompok kontrol atau randomized controlled trial (RCT) agar efektivitas media permainan "UTISPA" dapat dibandingkan secara lebih objektif dengan metode edukasi konvensional.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian ini perlu dikembangkan media-media edukasi kesehatan yang menarik sesuai dengan tumbuh kembang anak. Integrasi materi edukasi dengan permainan dapat meningkatkan minat anak dalam memahami tujuan edukasi. Bagi peneliti selanjutnya disarankan menggunakan desain penelitian yang lebih kuat, seperti quasi-experimental atau randomized controlled trial dengan kelompok kontrol untuk meningkatkan validitas hasil, yang mengakibatkan

ketidakmampuan untuk menyimpulkan hubungan sebab-akibat secara valid. Tanpa kelompok kontrol dan randomisasi, hasil penelitian rentan terhadap bias luar, efek kematangan, serta faktor lingkungan. Selain itu, perlu dilakukan pengukuran yang lebih komprehensif tidak hanya pada pengetahuan, tetapi juga aspek sikap dan perilaku, serta evaluasi retensi pengetahuan dalam jangka waktu tertentu.

PERNYATAAN

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih banyak pada bapak/ibu guru serta siswa/siswi kelas SD 5 dan 11 Indralaya yang telah berpartisipasi maupun mendukung berlangsungnya penelitian ini.

Pendanaan

Pendanaan pada penelitian ini di danai secara mandiri oleh penulis.

Kontribusi Setiap Penulis

Peneliti 1, 2, 3 menyusun proposal, administrasi, pengambilan, analisis data penelitian. Sedangkan publikasi dan artikel disusun oleh peneliti 1, 3 dan 4.

Pernyataan Konflik Kepentingan

Tidak ada konflik kepentingan.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, *3*(1), 1–6. https://doi.org/https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115

Ancona, A., Corea, F., Lombardo, C., Gentili, D., & Mistretta, A. (2024). Serious games in child and adolescent health education campaigns: a systematic review. *Annali Dell Istituto Superiore Di Sanita*, *60*(4), 274–282. https://doi.org/10.4415/ANN_24_04_06

Azanaw, J., Weldegebriel, F., & Malede, A. (2024). Investigating neighbourhood environmental risk factors associated with childhood acute respiratory infection symptoms in Ethiopia mixed effect and multilevel logistic regression analysis based on EDHS 2016. *Frontiers in Public Health*, *12*. https://doi.org/10.3389/fpubh.2024.1391682

Azis, S. S. Sy. Abd., Jusuf, H., & Kadir, L. (2023). Risiko Kejadian Penyakit Infeksi Saluran Pernapasan Akut pada Balita di Puskesmas Momunu Kabupaten Buol. *Health Information : Jurnal Penelitian*, *15*(2), 1–8.

Bappeda Kabupaten Ogan Ilir. (2021). *Revisi Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kabupaten Ogan Ilir Tahun 2016-2021 Kabupaten Ogan Ilir*.

Birawida, A. B., Daud, A., Ibrahim, E., Sila, N., & Khaer, A. (2023). Faktor Risiko Kejadian Infeksi Saluran Pernapasan Akut Ditinjau dari Kondisi Lingkungan Fisik pada Masyarakat di Kepulauan Spermonde : Penelitian Observasional Risk Factors for Acute Respiratory Infection in Relation to Physical Environment Conditions in. *Health Information : Jurnal Penelitian*, *5*(February), 67–77. https://doi.org/https://doi.org/10.36990/hijp.v15i1.820

Chania, H., Andhini, D., & Jaji. (2020). Pengaruh teknik perkusi dan vibrasi terhadap pengeluaransputum pada balita dengan ispa di puskesmas indralaya. *Proceeding Seminar Nasional Keperawatan*, *6*(1), 4–9.

Edwards, D. (2024). Lessons in asthma Improving the management of respiratory conditions in a primary school setting. *Practice Nurse*, *54*(3), 16–21.

Fauzi, R. N., & Mamnu'ah. (2017). Hubungan pola asuh orang tua dengan perilaku bullying pada remaja di smp muhammadiyah 2 gamping sleman yogyakarta. *(Doctoral Dissertation, Universitas' Aisyiyah Yogyakarta).*

Fitrizah, M. K., Raksanagara, A. S., & Agoes, R. (2020). The Effect of Snakes and Ladders Game to Improve Knowledge and Attitudes of Elementary School Students to Stop Open Defication in Bandung City. *Indonesian Journal of Public Health*, *15*(2), 173–180. https://doi.org/10.20473/ijph.v15i2.2020.173-180

Gangadhar, L. S., Shree, A., & Narayanan, D. K. L. (2024). Prevalence of Acute Respiratory Infection among Under-five Children in a Rural Area of Mysore District. *Indian Journal of Respiratory Care*, *13*(3), 182–187. https://doi.org/10.5005/jp-journals-11010-1133

Irfan, A., & Iksaruddin. (2022). Efektifitas Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Bahaya Rokok Pada Siswa SMP di Kota Jambi *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat Berkala*, *4*(2), 94–101. https://doi.org/https://doi.org/10.32585/jikemb.v4i2.3275

Kiani, S. T., Rohmah, U. N., Latifin, K., Purwanto, S., & Fitriani, D. D. (2025). Implementasi Promosi Kesehatan melalui Germas (Gerakan Masyarakat) Bebas ISPA di Desa Teluk Kecapi, Kabupaten Ogan Ilir, Sumatera Selatan. *Shihatuna : Jurnal Pengabdian Kesehatan Masyarakat*, *5*(1). https://doi.org/10.30829/shihatuna.v5i1.23639

Latowale, B. S., Kunoli, F. J., & Amalinda, F. (2019). Edukasi kesehatan melalui permainan ular tangga untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang perilaku pencegahan penyakit ispa di kelurahan nalu kabupaten tolitoli. *Jurnal Kolaboratif Sains*, *2*(1), 175–185. https://doi.org/https://doi.org/10.56338/jks.v2i1.786

Marinda, L. (2020). Piaget Dan Problematikanya Pada Pendahuluan. *An-Nisa Journal of Gender Studies*, *13*(1), 116–152.

Oktaviani, E., Susmini, & Ridawati, I. D. (2022). Permainan Edukatif Quarted Flash Card (QFC) Sebagai Media Promosi Kesehatan Penyakit Menular dan Tidak Menular pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(7), 2216–2225. https://doi.org/https://doi.org/10.33024/jkpm.v5i7.6298

Pakpahan, M., Sampepadang, M., Manurung, E. I., Gusti, N., Eka, A., Ingrit, L., & Meer, M. V. (2024). Edukasi Pencegahan Infeksi Saluran Pernapasan Atas (ISPA) pada Siswa Sekolah Dasar di SDIT Assalam Curug. *Prosiding PKM-CSR*, *7*, 1–7. https://doi.org/https://doi.org/10.37695/pkmcsr.v7i0.2314

Tunny, I. S., Soamole, I., Wibowo, S. A., Purnamasari, I., & Rumaolat, W. (2020). Effect of Health Education on Mothers' Knowledge in the Prevention of Acute Respiratory Infection in Toddlers in Waimital Village, Maluku. *Jurnal Ners*, *15*(1 Special), 188–192. https://doi.org/10.20473/jn.v15i1Sp.18968.

Tirta, J., Rosyanti, L., Saranani, M., Hadi, I., Mir'atul hayat Sinosi, A., & Maharani, N. P. D. A. W. (2025). Efektivitas Edukasi Kesehatan Dan Skrining Proteinuria Dalam Deteksi Dini Risiko Gagal Ginjal Kronik Pada Remaja: Studi Cross-Sectional. Jurnal Inovasi, Pemberdayaan dan Pengabdian Masyarakat, 5(2), 149-157

Wenfang, G., Yi, L., Wang, P., Wang, B., & Li, M. (2020). Assessing the effects of meteorological factors on daily children's respiratory disease hospitalizations: A retrospective study. *Heliyon*, *6*(8). https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e04657

Widianti, S. (2020). Penanganan Ispa Pada Anak Balita. *Jurnal Kesehatan Dan Pembangunan*, *10*(20), 79–88. https://doi.org/https://doi.org/10.52047/jkp.v10i20.81

Younie, S., Crosby, S., Firth, C., McNicholl, J., & Laird, K. (2024). "Bye-Bye Germs": Respiratory Tract Infection Prevention—An Education Intervention for Children. *Education Sciences*, *14*(3). https://doi.org/10.3390/educsci14030302

Zhafirah, N., & Mudzakir, T. A. (2024). Dampak Kabut Asap pada Kesehatan Masyarakat Sekitar di Indralaya Kabupaten Ogan Ilir. *Jurnal Psikologi Islami*.