

CEGAH KECACINGAN MELALUI METODE ROLE PLAY MAKSIMALKAN PERTUMBUHAN SISWA SDN 13 DI DESA PADANGLAMPE

Arman¹⁾, Halida Thamrin²⁾, Sumiaty³⁾, Azrida M.⁴⁾

^{1,3)}Fakultas Kesehatan Masyarakat, Prodi Kesehatan Masyarakat, Universitas Muslim Indonesia

^{2,4)}Fakultas Kesehatan Masyarakat, Prodi Kebidanan, Universitas Muslim Indonesia

arman.arman@umi.ac.id.

Abstract

Factors that directly influence growth disorders in children include inadequate intake of balanced and sufficient nutritious food and the possibility of children suffering from infectious diseases, one of which is helminthiasis (worm infection), a common condition among schoolchildren. The objectives of this community service program were to improve clean and healthy living behaviors (CHLB) to maintain health and prevent infectious diseases and to enhance students' knowledge of the signs and symptoms of helminthiasis and its modes of transmission and prevention. The proposed solutions included promoting CHLB through the Role Play method using a snake and ladder game in the health sector and increasing students' knowledge about helminthiasis through education lectures. The results showed improvements in students' CHLB practices after participating in the snake and ladder role play. At the same time, their knowledge about the signs and symptoms of helminthiasis increased by 16%, with pre-test scores of 80.65% and post-test scores of 93.55%. This activity benefited students by encouraging greater attention to personal hygiene, which helps prevent helminthiasis and its associated risks of hindered growth.

Keywords: abstract, italic, maximum five words, template.

Abstrak

Faktor yang mempengaruhi gangguan pertumbuhan anak secara langsung, yaitu anak tidak cukup mendapat makanan bergizi seimbang, memadai, dan anak mungkin menderita penyakit infeksi. Salah satu penyakit infeksi yang sering diderita anak sekolah yaitu kecacingan. Tujuan dari PkM ini adalah 1) Meningkatkan perilaku hidup bersih dan sehat guna memelihara kesehatan agar terhindar dari penyakit infeksi, 2) Meningkatkan pengetahuan siswa tentang tanda dan gejala Cacingan serta cara penularan dan pencegahannya, maka solusi yang ditawarkan yaitu 1) Bidang Kesehatan yaitu Peningkatan perilaku hidup bersih dan sehat guna memelihara kesehatan dengan metode Role Play yaitu bermain ular tangga, 2) Bidang Edukasi yaitu Peningkatan pengetahuan siswa tentang tanda dan gejala Cacingan serta cara penularan dan pencegahannya dengan penyuluhan menggunakan metode ceramah. Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan bahwa terjadi peningkatan keterampilan siswa dalam praktek PHBS setelah melakukan Role Play dengan ular tangga dan pengetahuan siswa tentang tanda dan gejala cacingan juga mengalami peningkatan sebesar 16% yaitu pre test=80,65% dan post test=93,55%. Manfaat dari kegiatan pengabdian yang telah dilakukan adalah siswa lebih memperhatikan kebersihan individu agar mencegah kecacingan yang dapat berisiko pertumbuhan terhambat.

Keywords: Cacing, Role Play, Pertumbuhan, Siswa.

PENDAHULUAN

Pertumbuhan (growth) merupakan perubahan yang bersifat kuantitatif, yang dimana bertambahnya jumlah, ukuran, dimensi pada tingkat sel, organ, maupun individu. Pertumbuhan pada anak tidak hanya bertambah besar secara fisik melainkan ukuran dan struktur organ-organ tubuh dan otak(Soetjiningsih & Gde Ranuh, 2013).

Pengertian Pertumbuhan yang lain adalah bertambahnya ukuran dan jumlah sel, serta jaringan interseluler yang berarti bertambahnya ukuran fisik dan struktur tubuh sebagian atau keseluruhan sehingga dapat diukur dengan satuan panjang dan berat (Darmawan, 2019).

Faktor yang mempengaruhi pertumbuhan anak secara langsung, yaitu anak tidak cukup mendapat makanan bergizi seimbang, memadai, dan anak mungkin menderita penyakit infeksi. Anak Sekolah Dasar merupakan sasaran strategis dalam perbaikan gizi masyarakat sehingga perlu dipersiapkan kualitasnya dengan baik. Penyakit infeksi yang diderita anak sekolah dasar akan memperburuk pertumbuhan mereka.

Bangunan Sekolah dasar di Desa Padanglampe masih terdapat struktur tanah yang dimana mereka sering bermain di lokasi tersebut. Apabila siswa sering bersentuhan dengan tanah dan tidak membersihkan diri mereka sebelum mengkonsumsi makanan, maka hal inilah yang berisiko terpapar dengan cacing.

Infeksi dapat mempengaruhi status gizi melalui penurunan asupan makanan, penurunan absorpsi di usus, meningkatkan katabolisme, dan mengambil nutrisi yang diperlukan tubuh untuk sintesis jaringan dan pertumbuhan (Rosali, 2013). Salah satu

penyakit infeksi yang sering diderita anak sekolah yaitu kecacingan.

Di dunia, sebanyak 24% dari total populasi manusia atau lebih dari 1,5 miliar orang mengalami infeksi kecacingan. Prevalensi ini paling tinggi disumbangkan oleh usia anak pra sekolah dan usia anak sekolah dasar, yaitu sebanyak 270 juta anak usia pra sekolah dan lebih dari 600 juta anak usia sekolah dasar di dunia mengalami infeksi kecacingan (World Health Organization, 2015).

Berdasarkan data Departemen Kesehatan Republik Indonesia pada tahun 2015 menunjukkan bahwa di Indonesia total prevalensi kecacingan pada semua umur berkisar antara 40 – 60%. Sementara itu, sebesar 30% anak-anak yang berusia 1 – 6 tahun mengalami infeksi kecacingan dan 90% kasus infeksi kecacingan disumbangkan paling tinggi oleh anak-anak berusia 7 – 12 tahun (Departemen Kesehatan RI, 2015).

Soil Transmitted Helminths adalah cacing golongan nematoda usus yang penularannya melalui tanah. Dalam siklus hidupnya, cacing ini membutuhkan tanah untuk proses pematangan sehingga terjadi perubahan dari bentuk non-infektif menjadi bentuk infektif (Natadisastra D & Ridad A, 2009).

Infeksi Soil Transmitted Helminths (STH) masih merupakan masalah kesehatan masyarakat Indonesia yang cukup serius. Infeksi cacing dapat berperan penting bagi status gizi dan kesehatan anak usia sekolah. Bila prevalensinya tinggi, infeksi ini dapat berkontribusi terhadap angka ketidakhadiran dan berkurangnya kapasitas belajar sehingga menyebabkan penurunan prestasi belajar (Rosso JMD & Rina A, 2009).

Infeksi kecacingan yang tidak segera ditangani dapat menjadi masalah

serius yang mengancam kondisi dan kesehatan anak-anak pada umumnya. Dampak dari anak yang terinfeksi cacing dapat mengalami keterlambatan pertumbuhan dan perkembangan dalam tubuh hingga menyebabkan malnutrisi.

Hal ini disebabkan cacing dapat menyerap nutrisi yang terdapat di dalam tubuh inangnya. Seekor cacing yang tumbuh di dalam usus anak dapat mengambil 0,14 gram/hari karbohidrat dan 0,035 protein anak (Fadhila, 2015). Selain itu, cacing yang berada di dalam tubuh dapat merusak jaringan dan organ tubuh, hal ini menyebabkan obstruksi usus, anemia, sakit perut, diare, dan berbagai masalah kesehatan lainnya.

Berbagai masalah kesehatan ini memiliki dampak yang cukup besar bagi anak. Salah satunya dapat memperlambat perkembangan kognitif anak sehingga mengakibatkan performanya dalam menerima materi atau pembelajaran di sekolah menjadi buruk dan terhambat.

Selain itu infeksi cacing pada anak yang terus menerus dapat menyebabkan Stunting, beberapa penelitian menunjukkan bahwa kecacingan merupakan salah satu faktor risiko kejadian stunting pada anak (Widiarti, A., Yuliani, N.N.S. and Augustina, 2020).

Prevalensi Stunting secara nasional mengalami penurunan dari tahun 2019, 2021 dan 2022 yaitu 27,7 %, 24,45 dan 21,6% (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2022). Akan tetapi masih menjadi masalah Kesehatan masyarakat. Sulawesi Selatan menduduki peringkat ke-10 balita Stunting tertinggi tahun 2022 sebanyak 27,4% dan Kabupaten Pangkep berada pada peringkat ketiga tertinggi Stunting sebesar 34,2% (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2022). Berdasarkan data tersebut menjadikan pertimbangan

untuk melaksanakan pengabdian di Pangkep khususnya Desa Padanglampe.

METODE

1. Persiapan : yaitu koordinasi dengan mitra, menyiapkan alat dan bahan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian, undangan dan administrasi.

2. Pelaksanaan : **Bidang Kesehatan** **Pelaksanaan Role Play dengan Ular tangga**

- a. Tim pengabdian mempersiapkan papan permainan ular tangga beserta dadunya.
- b. Tim pengabdian menempelkan kertas yang berisi pertanyaan pada setiap kotak papan permainan ular tangga.
- c. Pertanyaan tersebut berupa materi tentang perilaku hidup bersih.
- d. Tim pengabdian membagi siswa untuk berpasangan menjadi kelompok, tiap kelompok ada 2 siswa.
- e. Setelah terbentuk kelompok guru memberikan petunjuk kepada siswa tentang tata cara bermainnya.

Cara bermain ular tangga atau teknikanya :

1. Tiap siswa bergantian melempar dadu, dadu yang mempunyai mata enam.
2. Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 5, maka siswa harus berjalan 5 kotak pada papan permainan ular tangga tersebut.
3. Jika sudah dijalankan, kotak yang berisi pertanyaan

dijawab oleh siswa, jika benar siswa tersebut mendapat poin/bintang.

4. Permainan berlanjut hingga ke kelompok-kelompok berikutnya.
5. Selanjutnya tim pengabdian memberikan evaluasi hasil metode dan teknik pembelajaran menggunakan permainan ular tangga.
6. Tim Pengabdian menentukan kesimpulan konsep pembelajaran.

Bidang Edukasi

Pelaksanaan Penyuluhan tentang Kecacingan dengan Metode Ceramah

Materi yang akan diberikan yaitu : 1) Definisi cacingan, 2) Jenis cacing, 3) Cara penularan, 4) Penyebab cacingan, 5) Gejala cacingan, 6) Bahaya cacingan, 7) Cara mencegah cacingan

3. Evaluasi/monitoring :
Peningkatan keterampilan dan pengetahuan peserta mitra melalui pre dan post test sebesar 80%. Dan peserta yang dapat menang dalam permainan diberikan reward.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian diikuti oleh Siswa/i Kelas 4 SD sebanyak 31 orang yang terdiri dari Laki-laki 17 orang dan perempuan 14 orang.

Tabel 1. Distribusi Pernyataan Pre dan Post Test Siswa/i SDN 13 Padanglampe

No	Pernyataan	Pre test		Post test	
		Benar	Salah	Benar	Salah
1	Setiap mau makan selalu mencuci tangan terlebih	31	0	31	0

	dahulu				
2	Cara mencuci tangan yang benar	31	0	30	1
3	Setelah Buang Air Besar (BAB) selalu mencuci tangan	28	3	30	1
4	Selalu menjaga kebersihan kuku	30	1	30	1
5	Kamu suka makan sayur mentah atau lalapan	19	12	14	17
6	Sebelum dimakan sayurnya dicuci terlebih dahulu	31	0	31	0
7	Kamu buang air besar di rumah	30	1	31	0
8	Kamu selalu menggunakan alas kaki setiap keluar rumah	29	2	29	2
9	Air selalu direbus sebelum diminum	25	6	26	5
10	Kamu minum obat cacing selama 6 bulan terakhir	23	8	26	5

Tabel 1 menunjukkan bahwa Pernyataan yang paling banyak benar pada pre test adalah setiap mau makan selalu mencuci tangan terlebih dahulu, cara mencuci tangan yang benar dan sebelum makan sayurnya dicuci dahulu

sebanyak 31 orang. Pernyataan yang salah pada pre test dan post test paling banyak yaitu Kamu suka makan sayur mentah atau lalapan sebanyak 12 orang dan 17 orang..

Tabel 2. Distribusi Tingkat Pengetahuan Pre dan Post Test Siswa/i SDN 13 Padanglampe

Pengetahuan	Pre test	Post Test
Baik	2	30
Cukup	4	1
Kurang	2	1

Tabel 2 menunjukkan bahwa dari pre test dan post test terjadi peningkatan pengetahuan Siswa/i yaitu Baik sebanyak 25 dan 29 orang, Cukup sebanyak 4 dan 1 orang, Kurang sebanyak 2 dan 1 orang.

Hasil presentasi terdapat peningkatan pengetahuan baik sebanyak 16 % yaitu pre test=80,65% dan post test=93,55%

Pembahasan hasil kegiatan pengabdian adalah Hasil intervensi menggunakan metode **Role Play** melalui permainan ular tangga menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan pengetahuan siswa SDN 13 Desa Padanglampe tentang pencegahan kecacingan.



Gambar 1 Pelaksanaan Pre Test yang didahului dengan Penjelasan Pelaksanaan Kegiatan



Gambar 2 Pelaksanaan Role Play dengan Ular Tangga



Gambar 3 Pemberian Edukasi tentang Kecacingan



Gambar 4 Pelaksanaan Post test

Peningkatan pengetahuan ini sangat relevan dengan upaya pencegahan stunting (Lellyawaty et al., 2022), mengingat kecacingan dapat menjadi salah satu penyebab gangguan pertumbuhan pada anak.

Anak-anak yang terinfeksi cacing sering mengalami kekurangan gizi akibat gangguan penyerapan nutrisi, yang pada akhirnya berdampak pada pertumbuhan fisik dan perkembangan kognitif mereka. Pelayanan promotif dan preventif merupakan salah satu upaya dalam

pengendalian stunting dan salah satunya edukasi yang diharapkan dapat membentuk perilaku kesehatan (Yunanda & Putri, 2024).

Salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat dijadikan alternatif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar peserta didik yaitu Pembelajaran berbasis media ular tangga (Journal et al., 2024). Melalui permainan ular tangga, siswa tidak hanya memahami tanda dan gejala kecacingan, tetapi juga menyadari pentingnya menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS). Pemahaman ini membantu mencegah infeksi kecacingan yang dapat mengakibatkan anemia dan malnutrisi kronis, dua faktor utama yang berkontribusi terhadap terjadinya stunting. Selain itu, simulasi yang dilakukan dalam permainan memperkuat konsep tentang menjaga kebersihan, seperti mencuci tangan dengan sabun, menggunakan alas kaki, dan menjaga kebersihan kuku, yang semuanya mendukung peningkatan kualitas kesehatan siswa.

Pengabdian ini sejalan dengan hasil pengabdian masyarakat yang dilakukan di SDN Jatinangor bahwa intervensi dengan pembelajaran menggunakan permainan ular tangga telah meningkatkan pengetahuan tentang kebiasaan hidup sehat pada siswa (Dewi et al., 2024). Mereka mengatakan bahwa Permainan ular tangga sangat dapat digunakan untuk pembelajaran maupun sosialisasi kesehatan pada kelompok usia anak-anak sebagai media alternatif.

Dampak positif dari peningkatan pengetahuan siswa ini tidak hanya dirasakan secara individual, tetapi juga berpotensi membawa perubahan di tingkat keluarga dan komunitas. Siswa yang telah memahami pentingnya PHBS dapat menjadi agen perubahan yang menyebarkan informasi kepada teman sebaya dan anggota keluarga. Dengan demikian, upaya pencegahan kecacingan

dapat diperluas hingga mencakup lingkungan rumah dan masyarakat sekitar.

Selain itu, peningkatan pengetahuan siswa berkontribusi pada pengurangan risiko gangguan kesehatan akibat kecacingan, yang berdampak langsung pada kemampuan mereka untuk belajar dan berprestasi di sekolah. Anak-anak yang bebas dari infeksi cacing memiliki tingkat energi dan daya konsentrasi yang lebih baik, sehingga mendukung potensi pertumbuhan fisik dan kognitif mereka secara optimal.

Keberhasilan metode **Role Play** ini mempertegas pentingnya pendekatan edukasi yang menyenangkan, relevan, dan interaktif (Sahana et al., 2024) dalam hal ini menyampaikan materi kesehatan. Pendekatan seperti ini tidak hanya membantu siswa memahami informasi secara mendalam, tetapi juga mendorong mereka untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Yusuf et al., 2023). Oleh karena itu, permainan ular tangga dapat direkomendasikan sebagai salah satu strategi edukasi dalam program kesehatan anak, khususnya di wilayah dengan prevalensi kecacingan yang tinggi.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang dilakukan di SDN 13 Padanglampe menunjukkan terjadi peningkatan keterampilan siswa dalam praktek PHBS setelah melakukan intervensi Role Play dengan ular tangga dan tingkat pengetahuan siswa tentang tanda dan gejala cacingan mengalami peningkatan sebesar 16% dengan hasil pre test yaitu 80,65% dan post test sebanyak 93,55%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pelaksana Pengabdian mengucapkan terimakasih kepada

LPkM yang telah mendanai kegiatan tersebut dan pihak yang terlibat yaitu Kepala Sekolah, guru dan Siswa/i SDN 13 Padanglampe.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, A. . (2019). *Pedoman Praktis Tumbuh Kembang Anak (Usia 0-7 Bulan)*. IPB Press.
- Departemen Kesehatan RI. (2015). *Sistem Kesehatan Nasional*.
- Dewi, R., Dida, S., Lusiana, E., & Yuliani, R. (2024). Permainan Ular Tangga sebagai Media Sosialisasi Kebiasaan Hidup Sehat di SDN Jatinangor Kabupaten Sumedang. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 515–524.
<https://doi.org/10.24198/kumawula.v7i2.54505>
- Fadhila, N. (2015). Kecacingan pada Anak. *Jurnal Agromed Unila*, 2(3), 347–350.
- Journal, C. D., Rizkayati, A., Sari, E. R., Wulandari, S., Jannah, N. A., Pembelajaran, M., & Tangga, U. (2024). *Bermain bersama pengetahuan peserta didik melalui media pembelajaran ular tangga*. 5(4), 8071–8074.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2022). Buku Saku Hasil Studi Status Gizi Indonesia (SSGI) Tahun 2022. *Kemkes RI*, 1–14.
<https://www.litbang.kemkes.go.id/buku-saku-hasil-studi-status-gizi-indonesia-ssgi-tahun-2021/>
- Lellyawaty, L., Mariani, M., & Nisa, C. (2022). Education Prevent Stunting Through Snakes and Ladders Game. *Jurnal Mandala Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 135–140.
<https://doi.org/10.35311/jmpm.v3i2.81>
- Natadisastra D & Ridad A. (2009). *Parasitologi kedokteran: ditinjau dari organ tubuh yang diserang*. EGC.
- Rosali. (2013). Hubungan diare dengan status gizi balita di Kelurahan Lubuk Buaya Kecamatan Koto Tangah Kota Padang. *Padang: Fakultas Kedokteran Universitas Andalas*.
- Rosso JMD & Rina A. (2009). *Investasi untuk kesehatan dan gizi sekolah di Indonesia*. Public Disclosure Authorized.
- Sahana, Y., Wahyuni, S., Jannah, S. R., & Faiqotul, S. (2024). Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pemahaman Bullying Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 6187–6192.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/28677/19701>
- Soetjiningsih, & Gde Ranuh, I. N. (2013). *Tumbuh kembang anak* (Ed. 2). EGC.
- Widiarti, A., Yuliani, N.N.S. and Augustina, I. (2020). Hubungan Perilaku Personal Hygiene terhadap Kejadian Kecacingan dan Stunting Pada Siswa Kelas I-III di SDN Pematang Limau, Kabupaten Gunung Mas. *Jurnal Surya Medika (JSM)*, 5(2), 153–159.
- World Health Organization. (2015). *Soiltransmitted helminth infection*.
- Yunanda, E., & Putri, N. R. (2024). *KELAS EDUKASI STUNTING : PENGUATAN PENGETAHUAN*. 7, 5097–5102.
- Yusuf, F., Rahmi, S., Guru Sekolah Dasar, P., & Author, C. (2023).

PKM Pembelajaran Berbasis
Game Ular Tangga untuk
Meningkatkatkan. *Jurnal
Pengabdian Masyarakat
Journal.Ininnawaparaedu.Com*,
01(01), 105–110.