

PENGARUH PENYULUHAN MENGGUNAKAN METODE *SIMULATION GAME* TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP IBU BADUTA TENTANG ASI EKSKLUSIF

Hanida Luthfiyah

(Gizi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya)

Email: hanida.19051@mhs.unesa.ac.id

Siti Sulandjari

(Gizi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya)

Email: sitisulandjari@unesa.ac.id

Abstrak

Praktik pemberian ASI eksklusif dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain pengetahuan dan sikap ibu mengenai ASI eksklusif. Pemberian informasi melalui penyuluhan diharapkan mampu meningkatkan penguasaan pengetahuan dan perubahan sikap ibu. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *simulation game* terhadap pengetahuan dan sikap ibu baduta tentang ASI eksklusif di Posyandu Desa Sine. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kuantitatif dengan desain *two group pre - post test*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan ialah *purposive random sampling* dengan jumlah responden 46 ibu baduta. Instrumen yang digunakan ialah lembar tes pengetahuan dan angket sikap. Analisis statistik dilakukan menggunakan uji *paired T-test*. Simpulan penelitian adalah penggunaan metode *simulation game* tidak berpengaruh terhadap pengetahuan serta berpengaruh terhadap sikap tentang ASI eksklusif ibu baduta di Posyandu Desa Sine Kabupaten Ngawi. Saran yang diberikan adalah pada penelitian selanjutnya perlu menambahkan variabel bebas lain yang dapat mempengaruhi pengetahuan dan sikap.

Kata Kunci: *Simulation Game*, Pengetahuan, Sikap, Ibu Baduta.

Abstract

Several factors, including the knowledge and attitude of mothers about exclusive breastfeeding, influence the implementation of exclusive breastfeeding. Providing information through counselling is expected to improve maternal knowledge and attitudes. This study aims to determine the effect of counselling using the simulation game method on the knowledge and attitudes of toddler mothers about exclusive breastfeeding at the Posyandu in Sine Village. This type of research is a quantitative study with a two-group pre – post test design. The sampling technique used purposive random sampling with a total of 46 respondents. The instruments used were knowledge test sheets and attitude questionnaires. The statistical analysis used was a paired T-test. The study concluded that using the simulation game method had no effect on knowledge and had an effect on attitudes about exclusive breastfeeding for toddler mothers at the Posyandu in Sine Village, Ngawi Regency. The suggestion is that further research should add other independent variables that can affect knowledge and attitudes.

Keywords: Simulation Game, Knowledge, Attitude, Toddler Mothers.

PENDAHULUAN

ASI eksklusif adalah air susu ibu yang diberikan kepada bayi usia 0 sampai 6 bulan tanpa tambahan atau penggantian dengan asupan lainnya kecuali suplemen, vitamin serta obat (Kemenkes RI, 2020). ASI mengandung semua zat gizi yang diperlukan oleh bayi, sehingga pada periode 0 sampai 6 bulan pertama bayi tidak memerlukan asupan selain ASI. Disamping itu, pada usia tersebut pencernaan bayi belum siap untuk mencerna asupan lain (Hanindita, 2021).

ASI mengandung berbagai zat yang berguna dalam peningkatan imunitas bayi, seperti antibodi, enzim, leukosit, dan faktor imun. Zat-zat tersebut akan memberikan perlindungan terhadap bayi dari infeksi serta penyakit. ASI juga mendorong pertumbuhan bakteri baik pada saluran pencernaan bayi yang dapat mendukung sistem pencernaan (Hanindita, 2021).

Terdapat berbagai risiko penyakit yang dapat dihindari dengan pemenuhan ASI eksklusif pada bayi. UNICEF, WHO, dan *American Academy of Pediatrics* (AAP) merekomendasikan pemberian ASI eksklusif yang dilanjutkan sampai 2 tahun menyusui dalam rangka menurunkan persentase morbiditas dan mortalitas bayi (Salvatore dkk, 2020). Selain itu, ASI Eksklusif dapat mengurangi risiko terjadinya alergi, obesitas, gangguan pernapasan serta diare pada anak (Riskani, 2012). Bayi yang tidak mendapatkan ASI eksklusif lebih berisiko terjangkit berbagai infeksi dalam sistem pernapasan, saluran pencernaan, dan penyakit-penyakit yang berhubungan dengan kekebalan tubuh dibandingkan bayi yang mendapatkan ASI eksklusif (Rizkiah, 2019). Disamping itu, ASI eksklusif diketahui dapat menurunkan risiko balita terkena stunting (Purnamasari dan Rahmawati, 2021).

Data Badan Pusat Statistik tahun 2022 menunjukkan

cakupan ASI eksklusif Nasional sejumlah 72,04%. Pada tahun 2020 sejumlah 69,62% dan tahun 2021 sejumlah 71,58% (BPS, 2022). Cakupan ASI eksklusif Nasional terus mengalami peningkatan dalam 2 tahun terakhir, namun persentasenya masih belum mencapai 100%. Cakupan ASI eksklusif pada tahun 2022 di Jawa Timur tercatat sebesar 69,72% (BPS, 2022), sedangkan pada tahun 2021 tercatat sebesar 71,7% (Dinas Kesehatan Jawa Timur, 2021). Di Kabupaten Ngawi, angka cakupan ASI eksklusif tercatat sebesar 54% pada tahun 2021 (Dinas Kesehatan Jawa Timur, 2021) yang menunjukkan masih jauh di bawah angka cakupan ASI eksklusif provinsi dan nasional.

Data Puskesmas Kecamatan Sine bulan Agustus tahun 2022 menunjukkan cakupan ASI eksklusif di Kecamatan Sine sebesar 87% dan 86% di Desa Sine. Persentase tersebut sudah berada di atas cakupan ASI eksklusif tingkat provinsi dan nasional, namun perlu dilakukan pemantauan langsung untuk mengonfirmasi data dengan keadaan sesungguhnya di lapangan mengingat rendahnya cakupan ASI eksklusif di Kabupaten Ngawi.

Pengetahuan akan memberi dasar dalam terbentuknya sikap dan perilaku seseorang dalam melakukan tindakan. Notoatmodjo (2012) dalam Fuadi (2016) menyebutkan bahwa pengetahuan yang positif mempengaruhi sikap positif seseorang. Begitu pula dengan sikap seorang ibu dalam memenuhi asupan gizi anaknya didasarkan pada pengetahuan yang dimiliki. Ketika seorang ibu masih memiliki pengetahuan ASI eksklusif yang kurang, maka akan berdampak pada sikap ibu dalam menerapkan ASI eksklusif pada bayinya. Sehingga, tingkat pengetahuan dan sikap ibu mengenai ASI eksklusif akan memengaruhi perilaku ibu dalam menerapkan ASI eksklusif.

Dilakukan tes awal kepada 15 ibu baduta untuk mengetahui tingkat pengetahuan gizi ibu tentang ASI eksklusif di Posyandu Desa Sine. Didapatkan hasil bahwa pengetahuan ibu baduta mengenai ASI eksklusif masih rendah. Hal tersebut bisa terjadi karena edukasi gizi yang belum merata dan efektif. Biasanya edukasi hanya disampaikan menggunakan media buku KIA dan poster dari Kemenkes dengan metode ceramah yang menyebabkan materi edukasi kurang mendapat perhatian ibu-ibu.

Terdapat kelemahan yang dimiliki oleh metode ceramah untuk digunakan dalam kegiatan edukasi ataupun penyuluhan. Diantara kelemahan metode ceramah yaitu siswa menjadi tidak aktif, pembelajaran terasa monoton, siswa mudah mengantuk, serta sulitnya evaluasi proses pembelajaran (Kemhan, 2020). Untuk memperoleh hasil edukasi yang lebih baik diperlukan metode atau media lain yang mendukung.

Metode *simulation game* dilengkapi dengan media yang sesuai sehingga dapat menjadi pilihan untuk digunakan dalam penyuluhan gizi. *Simulation game* adalah sebuah metode edukasi dengan cara simulasi permainan

bersama sasaran didik. Dalam penyuluhan gizi, metode ini dapat diterapkan menggunakan media permainan seperti *puzzle*, ular tangga atau permainan lain yang dimodifikasi dengan penambahan materi gizi di dalamnya.

Diantara kelebihan metode *simulation game* yaitu sasaran didik dapat berpartisipasi aktif selama proses edukasi. Metode ini juga memiliki intensitas penerimaan materi yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode ceramah. Dalam pelaksanaannya, metode *simulation game* memaksimalkan penggunaan indera mata, telinga, tangan serta kaki sasaran didik. Selain menarik bagi peserta didik, *simulation game* juga sangat efektif untuk mentransfer ilmu dan pengetahuan dengan konsep menyenangkan (Arini, Ernawati and Ila Saidah, 2020).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hermawati dan Sastrawan (2021) menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan metode *simulation game* terhadap tingkat pengetahuan ibu tentang stunting. Arini, Ernawati dan Ila Saidah (2020) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa terdapat perubahan penguasaan pengetahuan dan perubahan sikap pada kader yang mengikuti edukasi kesehatan dengan metode *simulation game*. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian Ferawati (2022) yang menunjukkan adanya pengaruh penerapan metode *simulation game* dalam edukasi kesehatan terhadap peningkatan penguasaan pengetahuan tentang pencegahan penyakit hepatitis akut di TK Pertiwi Bojonegoro berdasarkan dengan nilai p value = 0,001 dalam uji *paired T-test*.

Pemberian edukasi gizi melalui penyuluhan diharapkan mampu meningkatkan penguasaan pengetahuan dan perubahan sikap ibu baduta. Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian tentang pengaruh penyuluhan menggunakan metode *simulation game* terhadap pengetahuan dan sikap Ibu baduta tentang ASI eksklusif sebagai upaya menghimpun informasi ilmiah untuk meningkatkan penguasaan pengetahuan, perubahan sikap, dan cakupan ASI eksklusif di Desa Sine Kabupaten Ngawi.

METODE

Jenis penelitian ini ialah penelitian kuantitatif dengan menggunakan rancangan penelitian quasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *two group pre - post test*. Penelitian ini dilakukan terhadap ibu baduta di posyandu Desa Sine, Kabupaten Ngawi. Sampel ditetapkan menggunakan metode *purposive random sampling* dengan kriteria inklusi-eksklusi. Hasil perhitungan didapatkan sampel sejumlah 46 responden yang dibagi ke dalam 2 kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen diberikan intervensi menggunakan metode *simulation game*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode ceramah.

Pengambilan data dilakukan pada bulan November 2023. Instrumen yang digunakan ialah lembar tes dan angket sikap tentang ASI eksklusif. Lembar tes berisi 10

soal pilihan ganda untuk mengetahui tingkat penguasaan pengetahuan tentang ASI eksklusif, sedangkan angket sikap berisi 10 soal pernyataan positif-negatif dengan 5 skala Likert untuk mengetahui tingkat sikap ibu tentang pemberian ASI eksklusif. Selanjutnya data diolah dan dianalisis statistik. Uji homogenitas dilakukan dengan uji T, uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk, dan uji hipotesis dilakukan dengan uji *paired T*-tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Gambaran umum karakteristik responden yang meliputi usia, pekerjaan, dan pendidikan terakhir disajikan pada tabel 1.

Tabel 1 Karakteristik Subjek Penelitian

Karakteristik	Kontrol		Eks	
	n	(%)	n	(%)
Usia	16-25	7 30,4	6 26,0	
	26-35	9 39,1	11 47,8	
	36-45	7 30,4	6 26,0	
Pekerjaan	Ibu rumah tangga	20 86,9	22 95,6	
	Ibu bekerja	3 13,0	1 4,3	
	SD	1 4,3	0 0	
Pendidikan Terakhir	SMP	5 21,7	7 30,4	
	SMA	16 69,5	14 60,8	
	D4/ S1	1 4,3	2 8,6	

Tabel 1 menunjukkan jumlah terbanyak pada kelompok kontrol berada pada kategori usia 26-35 yaitu sejumlah 9 subjek (39,1%). Sedangkan pada kelompok eksperimen berada pada rentang usia 26-35, yaitu sejumlah 11 subjek (47,8%). Berdasarkan distribusi pekerjaan, dapat diketahui bahwa jumlah ibu rumah tangga pada kedua kelompok lebih banyak dibandingkan dengan jumlah ibu yang bekerja. Kemudian, jumlah ibu baduta terbanyak ialah ibu dengan pendidikan terakhir pada tingkat SMA, yaitu pada kelompok kontrol sejumlah 16 (69,5%) dan pada kelompok eksperimen berjumlah 14 subjek (60,8%). Jumlah terendah berada pada ibu dengan pendidikan SD dan D4/S1 pada kedua kelompok.

Hasil Tes Pengetahuan

Distribusi nilai pre-post tes pengetahuan tentang ASI eksklusif disajikan dalam tabel 2.

Tabel 2 Perbandingan *Mean* Nilai Tes

Kelompok	Pretes	Post tes
Eksperimen	63,91	79,13
Kontrol	30,86	51,74

Sumber: Data Primer Terolah, 2023

Berdasarkan tabel 2 diketahui nilai *mean* tes pengetahuan kedua kelompok mengalami kenaikan. Pada kelompok eksperimen dari 63,91 naik sebesar 15,22 menjadi 79,13. Pada kelompok kontrol dari 30,86 naik sebesar 20,88 menjadi 51,74. Perubahan berdasarkan selisih *mean pre-post*

tes pada kelompok kontrol lebih tinggi sebesar 5,66 daripada kelompok eksperimen.

Hasil Angket Sikap

Distribusi skor pre-post angket sikap tentang ASI eksklusif disajikan dalam tabel 3.

Tabel 3 Perbandingan *Mean* Skor Angket

Kelompok	Pre angket	Post angket
Eksperimen	30,95	39,69
Kontrol	40,56	44,69

Berdasarkan tabel 3 diketahui *mean* skor angket sikap kedua kelompok mengalami kenaikan. Pada kelompok eksperimen dari 30,95 naik sebesar 8,74 menjadi 39,69. Pada kelompok kontrol dari 40,56 naik sebesar 4,13 menjadi 44,69. Perubahan berdasarkan selisih *mean pre-post* angket pada kelompok eksperimen lebih tinggi sebesar 4,61 daripada kelompok kontrol.

Pengaruh Metode *Simulation Game* terhadap Penguasaan Pengetahuan

Hasil uji *paired T*-tes terhadap nilai *pre-post* tes pengetahuan tentang ASI eksklusif antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen disajikan pada tabel 4.

Tabel 4 Uji *Paired T-Test Pre-Post* Tes

	Mean	t	Sig. (2 tailed)
Pre-post tes eks-kontrol	5,66	3,657	0,001

Sumber: SPSS 23

Tabel 4 menunjukkan bahwa hasil uji T antara *pre-post* tes pengetahuan kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen diperoleh $t = 3,657$ dengan nilai sig. (2 tailed) $p = 0,001$ ($p < 0,05$) maka, hipotesa alternatif yang menyatakan terdapat perbedaan selisih nilai penguasaan pengetahuan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol diterima. Kelompok kontrol memiliki *mean* selisih nilai *pre-post* tes lebih tinggi sebesar 5,66 poin. Dengan demikian penggunaan metode *simulation game* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap penguasaan pengetahuan tentang ASI eksklusif.

Pengaruh Metode *Simulation Game* terhadap Perubahan Sikap

Hasil uji *paired T*-tes terhadap skor *pre-post* angket sikap tentang ASI eksklusif antara kelompok eksperimen dan kontrol disajikan pada tabel 5.

Tabel 5 Uji *Paired T-Test Pre-Post* Angket

	Mean	t	Sig. (2 tailed)
Pre-post angket eks-kontrol	4,61	3,843	0,001

Sumber: SPSS 23

Tabel 5 menunjukkan bahwa hasil uji T antara *pre-post* angket sikap kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen diperoleh $t = 3,843$ dengan nilai sig. (2 tailed) p

= 0,001 ($p < 0,05$) maka hipotesis alternatif yang menyatakan adanya perbedaan perubahan sikap antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen diterima. Kelompok eksperimen memiliki *mean* selisih skor sikap lebih tinggi sebesar 4,61 poin. Hal tersebut menunjukkan penggunaan metode *simulation game* berpengaruh secara signifikan terhadap perubahan sikap tentang ASI eksklusif.

Pembahasan Pengaruh Metode *Simulation Game* terhadap Penguasaan Pengetahuan

Berdasarkan hasil uji statistik diketahui bahwa penyuluhan menggunakan metode *simulation game* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan penguasaan pengetahuan ibu baduta mengenai ASI eksklusif di Posyandu Desa Sine Kabupaten Ngawi. Hasil uji *paired T-test* terhadap nilai *pre-post* tes kedua kelompok pada tabel 4 didapatkan hasil nilai sig. (*2 tailed*) $p = 0,001 < 0,05$ dengan perbandingan berdasarkan selisih *mean pre-post* tes kedua kelompok menunjukkan selisih *pre-post* tes kelompok kontrol lebih tinggi dibandingkan kelompok eksperimen.

Penyuluhan ialah salah satu kegiatan diseminasi informasi yang bertujuan untuk mendidik dan meningkatkan pengetahuan sasaran didik. Gejir dkk (2020) menyebutkan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan penyuluhan yaitu penggunaan bahasa, penampilan penyuluh, dan pendekatan edukasi yang digunakan. Penggunaan media dan metode edukasi yang sesuai dengan karakteristik sasaran didik merupakan pendekatan yang baik untuk diterapkan oleh penyuluh. Metode dan media pembelajaran merupakan stimulus dalam membentuk pengetahuan sesuai dengan materi edukasi yang disampaikan dalam penyuluhan.

Salah satu metode yang efektif digunakan dalam meningkatkan pengetahuan yaitu *simulation game*. Penyuluhan menggunakan metode *simulation game* dilakukan dengan perpaduan antara simulasi dengan permainan, sehingga metode ini dilengkapi dengan media pembelajaran berupa sebuah permainan. Dalam penelitian ini, media edukasi yang digunakan dalam penerapan metode *simulation game* ialah permainan ular tangga ASI eksklusif. Metode penyuluhan yang diterapkan ialah metode ceramah pada kelompok kontrol dan metode *simulation game* pada kelompok eksperimen. Penggunaan kedua metode terbukti mampu mendorong peningkatan penguasaan pengetahuan pada kedua kelompok, namun berdasarkan selisih *mean pre-post* tes dapat diketahui bahwa peningkatan nilai selisih *mean pre-post* tes kelompok kontrol lebih tinggi daripada kelompok eksperimen.

Partisipasi dan keaktifan sasaran didik meningkat dalam pembelajaran menggunakan metode *simulation game*. Namun, edukasi di masyarakat sangat bergantung dengan kondisi masyarakat di wilayah tersebut. Dalam pelaksanaannya metode ini juga memiliki kelemahan diantaranya yaitu tidak semua sasaran didik bisa terlibat langsung dalam permainan ular tangga sebagai pemain inti

karena keterbatasan kapasitas media dan waktu. Sasaran didik yang tidak menjadi pemain inti berperan sebagai pemain partisipan yang tidak bisa terlibat langsung dalam permainan.

Terdapat 5 sasaran didik yang berperan menjadi pemain inti dalam permainan ular tangga ASI eksklusif. Sehingga, 18 sasaran didik dari 23 responden pada kelompok eksperimen berperan sebagai pemain partisipan yang berada disekeliling media permainan selama penyuluhan berlangsung serta tidak terlibat langsung dalam permainan. Walaupun pemain partisipan tetap diajak untuk ikut berpartisipasi dalam permainan, namun aktivitas bermain mereka menjadi terbatas dan berkurang jika dibandingkan dengan pemain inti. Harapannya, sasaran didik yang berperan sebagai pemain partisipan dapat ikut membantu menjawab pertanyaan yang didapatkan oleh pemain inti, namun pada kenyataannya hanya beberapa pemain partisipan yang mau ikut berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan.

Setting waktu permainan simulasi dalam penelitian ini belum memikirkan keseluruhan peserta untuk bisa terlibat sebagai pemain inti. Sehingga pemain partisipan tidak bisa merasakan aktivitas bermain peran seperti pemain inti karena keterbatasan waktu penyuluhan. Hal tersebut juga memengaruhi intensitas paparan informasi pemain partisipan menjadi lebih rendah dibandingkan pemain inti. Selain itu, banyak baduta yang ikut serta dalam kegiatan pengambilan data sehingga situasi menjadi tidak kondusif, sulit dikendalikan, dan beberapa sasaran didik tidak dapat fokus pada kegiatan penyuluhan.

Berdasarkan analisis data karakteristik responden diketahui bahwa tingkat pendidikan ibu baduta beragam, baik pada kelompok kontrol maupun eksperimen. Mayoritas responden pada kedua kelompok memiliki pendidikan terakhir pada kelas menengah. Penelitian yang dilakukan oleh Hastuti dan Rahmawati (2020) menunjukkan penerapan metode ceramah dalam edukasi kesehatan mampu meningkatkan penguasaan pengetahuan ibu kader kesehatan di Dusun Pendowoharjo Sewon Bantul. Penelitian tersebut dilakukan terhadap 21 responden dengan karakteristik pendidikan terakhir yang beragam dengan mayoritas pendidikan terakhir terdapat pada kelas menengah dengan jumlah 15 responden.

Pembahasan Pengaruh Metode *Simulation Game* terhadap Perubahan Sikap

Hasil uji *paired T-test* terhadap skor *pre-post* angket sikap tentang ASI Berdasarkan hasil uji statistik diketahui bahwa penyuluhan menggunakan metode *simulation game* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan sikap ibu baduta tentang ASI eksklusif di Posyandu Desa Sine Kabupaten Ngawi. Hasil uji *paired T-test* terhadap *pre-post* angket kedua kelompok pada tabel 4. 19 didapatkan hasil nilai sig. (*2 tailed*) $p = 0,001 < 0,05$ dengan perbandingan berdasarkan selisih *mean pre-post* angket kedua kelompok menunjukkan selisih *pre-post* angket kelompok eksperimen

lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Sikap merupakan sebuah reaksi individu terhadap sebuah objek. Sikap seseorang terbentuk dengan pengaruh berbagai faktor diantaranya yaitu informasi dari media massa, pengalaman, pengaruh orang lain, kebudayaan setempat, emosi personal, dan lembaga pendidikan serta agama (Azwar, 1988). Informasi yang diberikan oleh lembaga pendidikan serta media massa memengaruhi sikap seseorang tentang suatu objek atau fenomena. Hal tersebut sesuai dengan teori mengenai penyampaian informasi melalui media tentang suatu objek akan memberikan pengetahuan baru yang selanjutnya akan memengaruhi pembentukan sikap individu (Notoatmodjo, 2010). Untuk mengubah atau membentuk sikap, harus dilakukan intervensi atau manipulasi pada salah satu atau semua faktor agar dapat terbentuk sikap yang dikehendaki.

Penyuluhan merupakan salah satu kegiatan penyebaran informasi yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan sasaran didik. Penyuluhan biasanya diselenggarakan oleh suatu lembaga dari berbagai bidang seperti kesehatan, agama, dan pendidikan dengan harapan dapat mendidik masyarakat sesuai dengan tujuan yang dikehendaki. Gejir dkk (2020) menyebutkan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan penyuluhan yaitu penggunaan bahasa, penampilan penyuluh, dan pendekatan edukasi yang digunakan. Penggunaan media dan metode edukasi yang sesuai merupakan pendekatan yang baik untuk diterapkan oleh penyuluh. Metode dan media pembelajaran merupakan stimulus dalam memberikan pengetahuan baru yang akan memengaruhi terbentuknya sikap.

Salah satu metode yang efektif digunakan dalam meningkatkan pengetahuan yaitu *simulation game*. Penyuluhan menggunakan metode *simulation game* dilakukan dengan perpaduan antara simulasi dengan permainan, sehingga metode ini dilengkapi dengan media pembelajaran berupa salah satu permainan. Dalam penelitian ini, media edukasi yang digunakan dalam penerapan metode *simulation game* ialah permainan ular tangga ASI eksklusif.

Penyuluhan menggunakan metode *simulation game* terfokus dalam meningkatkan partisipasi aktif sasaran didik untuk mendukung tercapainya edukasi yang efektif dan efisien. Metode ini memiliki kelebihan antara lain meningkatkan motivasi belajar serta memudahkan sasaran didik dalam memahami materi yang disampaikan dengan metode *simulation game* menggunakan media permainan ular tangga. Metode *simulation game* dapat membangkitkan jiwa kompetitif dan motivasi sasaran didik dalam mempelajari materi edukasi sehingga sasaran didik akan aktif dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Maharani dkk, 2019). Disamping itu, sasaran didik dapat memadukan materi pembelajaran dengan pengalamannya dalam realita saat bermain dalam suasana yang menyenangkan (Marzuki, 2009), sehingga materi dapat

dipahami dan diterapkan pada keseharian sasaran didik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Putri (2022) yang menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan metode *simulation game* terhadap sikap ibu baduta ditandai dengan adanya perbedaan peningkatan sikap positif ibu baduta tentang asupan gizi seimbang dengan $p\text{ value} = 0,000$ ($p\text{ value} < 0,05$). Pendidikan kesehatan melalui metode *simulation game* dengan media kartu permainan AMZIGG efektif meningkatkan penguasaan pengetahuan dan perubahan sikap ibu baduta tentang asupan gizi seimbang karena sasaran didik belajar dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Penelitian yang dilakukan Yolana (2020) menyatakan terdapat pengaruh penggunaan permainan simulasi BROZSING terhadap perubahan sikap positif pada remaja putri di MAN 1 Ogan Ilir dengan $p\text{ value} 0,000$ ($p\text{ value} < 0,05$). Selanjutnya penelitian Barbara dan Hariastuti (2011), menunjukkan penggunaan media permainan lebih menarik serta meningkatkan partisipasi sasaran didik dibandingkan dengan metode lain.

Pembahasan Perubahan Sikap pada kelompok Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan hasil analisis univariat terhadap skor angket sikap dapat diketahui bahwa *mean* skor preangket sikap pada kelompok kontrol lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok eksperimen. Kemudian, *mean* skor pada *post* angket menunjukkan terjadi peningkatan skor pada kedua kelompok dengan skor kelompok kontrol lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok eksperimen.

Penggunaan kedua metode terbukti mampu mendorong peningkatan perubahan sikap pada kedua kelompok. Hasil analisis univariat pada skor preangket menunjukkan bahwa sikap awal sasaran didik pada kelompok kontrol lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok eksperimen, namun berdasarkan selisih *mean pre-post* tes dapat diketahui bahwa peningkatan nilai selisih *mean pre-post* tes kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Pengetahuan diperoleh dari adanya stimulus dari lingkungan. Stimulus yang bervariasi akan mendapat respon maksimal dari panca indera. Penerapan metode *simulation game* pada penelitian ini menggunakan media ular tangga ASI eksklusif. Media tersebut memiliki karakter bergambar dan berisi fakta, pertanyaan serta misi menyenangkan yang dapat merangsang respon positif individu.

Variasi stimulus yang dimiliki media ular tangga ASI eksklusif dalam menyampaikan informasi harapannya mampu direspon maksimal oleh panca indera sehingga dapat merangsang peningkatan penguasaan pengetahuan sasaran didik. Namun, dikarenakan keterbatasan kapasitas media dan waktu hanya 5 sasaran didik dari 23 responden pada kelompok eksperimen yang dapat berperan sebagai pemain inti. Delapan belas sasaran didik yang lain hanya berperan sebagai pemain partisipan yang tidak terlibat langsung dalam permainan sehingga menjadikan

pemahaman informasinya terbatas.

Hasil selisih nilai *mean pre-post* tes menunjukkan selisih pada kelompok kontrol lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok eksperimen. Hal tersebut sejalan dengan kondisi penggunaan metode *simulation game* pada kelompok eksperimen yang hanya dapat melibatkan 5 sasaran didik dalam permainan dan 18 sasaran didik yang lain hanya menjadi pemain partisipan. Namun, hasil selisih skor *mean pre-post* angket menunjukkan selisih pada kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal tersebut menunjukkan walaupun sasaran didik pada kelompok eksperimen mendapatkan pemahaman informasi yang terbatas, namun variasi stimulus pada media ular tangga ASI eksklusif mampu merangsang perubahan sikap positif pada sasaran didik.

Hal tersebut didukung dengan penelitian Yudistira (2021) yang menyatakan terdapat pengaruh penggunaan media poster terhadap perubahan sikap ibu tentang stunting di Puskesmas Penurun Kota Bengkulu dengan nilai $p \text{ value } 0,000 < 0,05$. Penyampaian informasi melalui media poster dengan gambar sebagai stimulus dapat merangsang perubahan sikap yang menunjukkan adanya kesesuaian reaksi terhadap stimulus tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Putri (2021) juga menyatakan bahwa promosi kesehatan menggunakan media leaflet berpengaruh terhadap perubahan sikap kader posyandu tentang penanggulangan covid-19 di Desa Katikan. Stimulus gambar dalam media leaflet merupakan suatu objek menarik yang disajikan kepada responden sehingga dapat merangsang perubahan sikap yang positif.

PENUTUP

Simpulan

Berlandaskan uraian hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *simulation game* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap penguasaan pengetahuan ibu baduta tentang ASI eksklusif. Selanjutnya diketahui bahwa penggunaan metode *simulation game* berpengaruh secara signifikan terhadap perubahan sikap ibu baduta tentang ASI eksklusif.

Saran

Saran untuk peneliti selanjutnya, hendaknya melakukan penelitian dengan variabel tambahan seperti media pembelajaran yang lain serta meneliti pengaruh metode *simulation game* terhadap perilaku ibu dalam pemberian ASI eksklusif. Peneliti yang akan menggunakan metode *simulation game* hendaknya memperhatikan pemilihan media permainan serta *setting* waktu sehingga dapat melibatkan semua peserta dalam permainan.

DAFTAR PUSTAKA

Arini, D., Ernawati, D. dan Ila Saidah, Q. (2020). Pengaruh Penyuluhan Metode Simulasi Game Pada Kader Dalam

Memberi Stimulasi Kognitif Anak Stunting Di Wilayah Puskesmas Kenjeran. 3(1), pp. 41–49. Azwar, Saifudin. (1988). Sikap Manusia. Yogyakarta: Liberty.

Badan Pusat Statistik Indonesia. (2022). Statistik Indonesia 2022. Diakses di

<https://www.bps.go.id/id/publication/2022/02/25/0a2afe4fab72a5d052cb315/statistik-indonesia-2022.html>

Dinas Kesehatan Jawa Timur, (2022). Profil Kesehatan Jawa Timur 2021. Diakses pada 01 Agustus 2023 di www.dinkes.jatimprov.go.id

Ferawati dan Kurniati, M. F. (2022). Edukasi Kesehatan dengan Metode *Simulation Game* terhadap Peningkatan Pengetahuan Pencegahan Penyakit Hepatitis Akut pada Orang Tua. Jurnal Keperawatan, vol 14 no. S4. <http://journal.stikeskendal.ac.id/index.php/Keperawatan>

Fuadi, F. I. (2016). Hubungan Antara Pengetahuan dengan Sikap Masyarakat dalam Mencegah Leptospirosis di Desa Pabelan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo. Promosi kesehatan dan Perilaku Kesehatan., pp. 1–17.

Gejir, I Nyoman dkk. (2020). Implementasi Proses Pembelajaran Dalam Penyuluhan Kesehatan Bagi Tenaga Kesehatan. Malang: Media Nusa Kreatif.

Hanindita, Meta. (2021). MOMMYCLOPEDIA 456 Fakta tentang ASI dan Menyusui. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.

Hermawati dan Sastrawan, S. (2021). Pengaruh Edukasi dengan *Simulation Game* terhadap Pengetahuan Ibu Tentang Stunting di Kecamatan Pemenang Kabupaten Lombok Utara. 7(2), pp. 2019–2022. Jurnal Ilmiah Mandala Education, 7(2) 2019–2022. <https://doi.org/10.36312/jime.v7i2.2060>

Hastuti, Pri dan Isabella Rahmawati. (2020). Pengaruh penyuluhan tentang SADARI terhadap Peningkatan Pengetahuan pada Ibu-Ibu Kader Kesehatan di Dusun Bangmalang Pendowoharjo Sewon Bantul. Jurnal Kebidanan Khatulistiwa. Vol. 6 No. 2 hlm. 56-65.

Kemendes RI. (2020). Pedoman Bagi Ibu Hamil, Bersalin, Nifas, dan Bayi Baru Lahir Di Era Pandemi COVID-19. Jakarta: Direktorat Kesehatan Keluarga, Direktorat Jenderal Kesehatan Masyarakat Kementerian Kesehatan RI.

Kemhan, L. B. (2020). Analisis Terhadap Metoda Pembelajaran Klasikal dan Metoda Pembelajaran E-Learning. 1(2), pp. 176–187.

Maharani, S. A., Wati, L. R., & Sariati, Y. (2019). Perbandingan Efektivitas Penyuluhan Kesehatan Antara Metode Brain Storming Dan Simulation Game (SIG) Terhadap Peningkatan Pengetahuan Mengenai Kanker Payudara Pada Siswi Kelas XII SMAN 4 Malang. Journal Of Issues In Midwifery, 3(1), 33–47. <https://doi.org/10.21776/ub.joim.2019.003.01.5>

Marzuki, Saleh. (2009). Permainan Simulasi Di Indonesia. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.

- Notoatmodjo, Soekidjo. (2010). Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta: Rineka cipta.
- Purnamasari, M., & Rahmawati, T. (2021). Hubungan Pemberian ASI Eksklusif dengan Kejadian Stunting Pada Balita Umur 24-59 Bulan. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 10(1), 290– 99. <https://doi.org/10.35816/jiskh.v10i1.49>
- Putri, Dewi Monica. (2022). Pengaruh Permainan Simulasi “AMZIGG” Terhadap Pengetahuan dan Sikap Ibu Baduta Terkait Asupan Gizi Seimbang. Skripsi. Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya Indralaya. <https://repository.unsri.ac.id/78487/12>
- Riksani. (2012). Keajaiban ASI (Air Susu Ibu). Jakarta: Dunia Sehat.
- Rizkiah. (2019). Faktor-faktor yang Berhubungan dengan Rendahnya Pemberian ASI Eksklusif di Wilayah Kerja Puskesmas Kacang Pedang Kota Pangkal Pinang.
- Salvatore, C. M., Han, J. Y., Acker, K. P., Tiwari, P., Jin, J., Brandler, M., Cangemi, C., Gordon, L., Parow, A., DiPace, J., & DeLaMora, P. (2020). *Neonatal management and outcomes during the COVID-19 pandemic: an observation cohort study*. *The Lancet. Child & adolescent health*, 4(10), 721–727.
- Yolanda, Putri. (2020). Pengaruh Permainan Simulasi BROZSING Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang pemenuhan Gizi Seimbang Pada Remaja Putri. Skripsi. Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya Indralaya. <https://repository.unsri.ac.id/35727/55>

