

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Konsep Dasar Media Permainan Snake Leader Card**

##### **1. Definisi Media Permainan *Snake Leader Card***

Tujuan media dalam proses pembelajaran adalah untuk meningkatkan pertukaran informasi dan ide antara pendidik dan peserta didik, sehingga dapat mengoptimalkan efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran. Pembelajaran berbasis media meningkatkan penyajian fakta, konsep, dan prinsip, sehingga menjadi lebih nyata dan mudah didemonstrasikan. Media, dalam konteks pembelajaran, mengacu pada segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan, membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan yang baru, serta merangsang siswa baik secara intelektual maupun psikologis. Tujuan dari media ini adalah untuk menyampaikan pesan yang secara efektif dapat merangsang motivasi siswa selama proses pembelajaran, yang pada akhirnya mengarah pada hasil yang sukses. (Sabila et al., n.d. 2021).

Media permainan kartu pemimpin Ular, juga dikenal sebagai permainan *snake leader card* 3D, membutuhkan ruangan yang luas. Snake leader adalah permainan papan untuk anak atau remaja yang membutuhkan minimal dua peserta. Papan permainan dipartisi menjadi kotak-kotak terpisah, yang masing – masing dikaitkan dengan sejumlah "tangga" dan "ular" tertentu yang menghubungkannya dengan kotak lain. Tidak ada papan permainan yang telah ditentukan sebelumnya dalam permainan ini, setiap pemain memiliki kebebasan untuk mendesain papan

permainan mereka sendiri, yang dapat bervariasi dalam hal jumlah kotak, ular, dan tangga. (Roosmandasari et al., 2020).

Permainan Ular Tangga memiliki kriteria penting dari alat permainan instruksional, termasuk:

a. Desain yang mudah dan sederhana

Permainan *snake leader card* memiliki desain yang sederhana dan tidak rumit yang tidak membatasi fleksibilitas kreatif anak-anak. Selain itu, permainan *snake leader card* berfungsi sebagai instrumen yang cocok dan efektif untuk mencapai tujuan pengajaran.

b. Multifungsi (serba guna)

Permainan *snake leader card* dapat dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan.

c. Menarik

Permainan *snake leader card* adalah instrumen yang memungkinkan dan mendorong anak-anak untuk terlibat dalam banyak tugas, tanpa memerlukan pengawasan terus menerus atau instruksi ekstensif tentang penggunaannya. Dengan demikian, anak-anak akan memiliki kebebasan untuk secara antusias dan gembira terlibat dalam kegiatan kreatif mereka.

d. Berukuran besar dan mudah digunakan

Permainan *snake leader card* ini luas dan mudah digunakan, memungkinkan anak-anak untuk lebih mudah beradaptasi dalam permainan mereka.

1. Syarat Permainan Ular Tangga sebagai alat permainan edukatif, permainan ular tangga memenuhi beberapa syarat sebagai alat permainan edukatif adalah :

- a. Awet (tahan lama)

Permainan *snake leader card* dibuat menggunakan bahan yang tahan lama, seperti benner yang kokoh, untuk memastikan umur panjang dan mencegah kerusakan.

- a. Tidak Membahayakan Anak

Permainan *snake leader card* adalah aktivitas yang aman dan tidak menimbulkan risiko bagi keselamatan anak-anak. Hal ini terbukti sangat bermanfaat bagi orang tua dan pendidik dalam mengawasi kegiatan anak-anak. Oleh karena itu, permainan ini cocok untuk individu dari semua kelompok usia.

- b. Mendorong Anak Untuk Bermain Bersama

Ular Tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang membutuhkan minimal dua orang pemain. Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua untuk memfasilitasi kesempatan bagi anak-anak untuk terlibat dalam interaksi sosial dengan teman sebayanya, menumbuhkan lingkungan yang mendorong ekspresi kreativitas konstruktif mereka.

2. Alat

Dalam melakukan permainan *snake leader card* dibutuhkan beberapa alat, yaitu :

- a. Beberan

Beberan berisi macam-macam kotak berisi gambar yang berhubungan dengan DHF, meliputi :

1. Pengetahuan perilaku 3M

2. Penerapan perilaku 3M
3. Penerapan perilaku 3M Plus
4. Penyebab DHF
5. Kondisi lingkungan penyebab DHF

b. Bidar

Sebuah benda yang digunakan sebagai alat untuk menjalankan permainan.

c. Dadu

Sebuah benda yang berbentuk balok yang dibagikan luarnya terdapat angka 1-6. Dadu tersebut digunakan untuk menjalankan bidar ke kolom-kolom yang ada dalam keberan.

d. Kartu Pertanyaan

Berisi pertanyaan yang harus dijawab oleh responden atau peserta permainan tentang DHF yang berhubungan dengan salah satu kotak di ular tangga.

3. Cara Bermain

Setiap pemain memulai permainan dengan menempatkan bidar mereka di kotak pertama, biasanya terletak di sudut kiri bawah, dan kemudian melanjutkan dengan melempar dadu secara bergiliran. Bidar dioperasikan berdasarkan jumlah mata dadu yang terlihat pada dadu. Ketika seorang pemain mendarat di ujung bawah tangga, mereka dapat segera maju ke ujung tangga yang lain. Jika pemain tiba di kotak yang ditempati oleh ular, mereka diharuskan turun ke kotak yang terletak di ujung bawah ular. Selanjutnya, setiap peserta atau pemain harus menjawab pertanyaan yang ada di kartu pertanyaan.

Jika responden atau peserta permainan tidak dapat menjawab pertanyaan, mereka diharuskan kembali ke kotak sebelumnya. Sebaliknya, jika responden atau

peserta dapat menjawab pertanyaan, mereka akan tetap berada di kotak ular. Pemenangnya adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir. Biasanya, ketika seorang pemain mendapatkan angka 6 pada dadu, mereka akan mendapatkan giliran tambahan. Atau, pemain berikutnya akan mendapat giliran.

## **2. Tujuan Media Permainan *Snake Leader Card* pada siswa sekolah dasar**

Pemanfaatan media permainan *snake leader card* dalam pendidikan anak bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak sekolah dasar dengan menawarkan permainan edukatif sebagai sumber belajar untuk memperluas pengetahuan mereka. Permainan *snake leader card* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pendidikan kesehatan dan meningkatkan motivasi siswa. Dimasukkannya elemen kompetitif dalam permainan kartu *snake leader card* dapat menumbuhkan keinginan untuk mengungguli kelompok lain. Permainan *snake leader card* bagi pembelajaran berguna untuk :

- a. Meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- b. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- c. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

## **3. Kelebihan dan kekurangan edukasi media permainan edukatif *snake leard card***

### **1) Kelebihan Ular Tangga**

- a. Media pembelajaran tematik mengacu pada materi pendidikan yang dirancang untuk mendukung dan meningkatkan pemahaman tema atau mata pelajaran tertentu.

- b. Melibatkan anak-anak dalam pembelajaran, karena menumbuhkan rasa senang dalam pendekatan mereka.
  - c. Anak-anak secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran.
  - d. Dapat digunakan untuk membantu semua perkembangan anak, salah satunya perkembangan kecerdasan.
  - e. Dapat menstimulasi anak untuk belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari.
  - f. Permainan ini dapat dimainkan baik didalam maupun diluar kelas.
- 2) Kekurangan Ular Tangga
- a. Permainan *snake leader card* memerlukan banyak waktu.
  - b. Kurangnya pemahaman aturan dalam permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan.
  - c. Anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

## **B. Konsep Dasar Perilaku 3M Dalam Pencegahan DHF**

### **1. Definisi 3M**

Program 3M merupakan sebuah program yang dirancang pemerintah dalam kegiatan menutup, menguras, dan menimbun berbagai media perkembangbiakan nyamuk. Kesadaran masyarakat akan kebersihan lingkungan sekitarnya untuk melakukan 3M akan berdampak baik pada menurunnya kasus DHF dengan sendirinya. Pemusnahan sarang nyamuk atau PSN adalah prosedur memusnahkan telur, jentik, dan kepompong nyamuk penyebab dengue haemorrhagic fever

ditempat perkembangbiakannya. Pemusnahan sarang nyamuk dapat dilakukan dengan menutup, menguras, dan mengubur (3M) ditambah seperti pemeliharaan ikan pemakan larva. Kebersihan kegiatan PSN antara lain populasi nyamuk *Aedes aegypti* dapat untuk mencegah atau mengurangi penyebaran DBD (Rossa et al., 2021).

## **2. Perilaku 3M pencegahan DHF**

tidak berguna, mengganti air dalam vas bunga minimal seminggu sekali. Perilaku 3M adalah tindakan mengosongkan atau menguras bak mandi minimal seminggu sekali, menutup tempat penampungan air, mengubur benda-benda bekas yang, menggunakan kelambu saat tidur malam hari, dan menutup ventilasi rumah, menggunakan obat nyamuk, serta memeriksa jentik dan jentik nyamuk secara rutin terutama pada tempat-tempat yang menjadi sarang nyamuk. (Rossa et al., 2021).

## **C. Konsep Dasar Pengetahuan Dalam Pencegahan Dengue Hemorrhagic Fever (DHF)**

### **1. Dasar Pengetahuan**

#### **a. Definisi pengetahuan**

Pengetahuan berasal dari kata "tahu" dalam KBBI kata tahu memiliki arti antara lain mengerti setelah melihat (menyaksikan, mengalami, dan sebagainya), mengenali dan memahami. Jadi pengetahuan adalah hasil dari pengalaman yang pernah dialami oleh seseorang sehingga dapat mengetahui suatu objek tertentu dari melihat objek tersebut, sebagian besar pengetahuan yang didapat adalah melalui penglihatan dan pendengaran. Pengetahuan merupakan suatu bentuk

penting yang harus dimiliki karena dapat menentukan perlakuan dan tindakan seseorang. Pengetahuan dapat ditangkap oleh Panca Indera manusia yaitu indra penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan perabaan (Agus Cahyono et al., 2019).

## **2. Faktor yang mempengaruhi pengetahuan**

Berdasarkan penelitian (Agus Cahyono et al., 2019) faktor yang termasuk dalam tingkat pengetahuan yaitu :

### **1) Usia**

Usia mengacu pada lamanya waktu yang telah berlalu sejak kelahiran seseorang, yang diukur dalam tahun. Seiring bertambahnya usia seseorang, kemampuan kognitif mereka semakin meningkat, sehingga memungkinkan mereka untuk memahami dan memproses informasi dengan lebih baik.

### **2) Jenis Kelamin**

Wanita menunjukkan kecenderungan yang lebih besar untuk menggunakan belahan otak kanan mereka dibandingkan dengan pria, yang menghasilkan peningkatan kemampuan mereka untuk melihat berbagai perspektif dan membuat penilaian yang tepat. Pria memiliki kemampuan motorik yang jauh lebih unggul dibandingkan wanita. Kemampuan ini dapat digunakan untuk tugas-tugas yang membutuhkan sinkronisasi yang baik antara ketangkasan manual dan persepsi visual. Ini adalah faktor yang berkontribusi mengapa pria lebih unggul dalam olahraga yang membutuhkan lemparan bola.

### **3) Minat**

Keingintahuan memotivasi individu untuk memulai usaha baru, yang pada akhirnya menghasilkan perolehan informasi yang lebih besar daripada yang



dimiliki sebelumnya. Minat atau hasrat seseorang berfungsi sebagai elemen pendorong yang membantu dalam mengejar dan memenuhi tujuan atau keinginan mereka. Minat dapat didefinisikan sebagai kecenderungan atau keinginan yang kuat terhadap sesuatu. Minat memotivasi individu untuk secara aktif mengeksplorasi pengetahuan, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih besar.

#### 4) Pengalaman

Pengalaman berfungsi sebagai reservoir pengetahuan, yang memungkinkan individu untuk mengakses kebenaran dengan menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya untuk memecahkan masalah.

#### 5) Lingkungan

Lingkungan mencakup keseluruhan keadaan dan faktor yang mengelilingi individu, yang berdampak pada pertumbuhan dan perilaku mereka. Lingkungan mencakup semua aspek lingkungan individu, termasuk elemen fisik, biologis, dan sosial. Lingkungan mempengaruhi perolehan pengetahuan oleh orang-orang yang berada di lingkungan tersebut.

#### 6) Informasi

Mengakses berbagai sumber informasi di berbagai media dapat sangat membantu seseorang dalam memperoleh pengetahuan. Kemajuan teknologi saat ini telah sangat memudahkan aksesibilitas hampir semua informasi yang diperlukan. Seseorang dengan sumber informasi yang lebih banyak akan memiliki pengetahuan yang lebih luas. Biasanya, semakin banyak informasi yang dapat diakses, semakin cepat seseorang akan mendapatkan pengetahuan baru.

#### a. Kategori Pengukuran

Penilaian pengetahuan dapat dilakukan dengan menggunakan wawancara atau kuesioner yang menanyakan tentang topik materi yang diukur dari peserta studi atau responden. Penilaian pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau kuesioner yang disesuaikan dengan bidang pengetahuan tertentu yang dievaluasi. Penilaian ini mencakup berbagai tingkat pengetahuan, seperti pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Pertanyaan yang digunakan untuk menilai pengetahuan dapat dikategorikan ke dalam dua jenis utama: pertanyaan subjektif, seperti pertanyaan esai, dan pertanyaan objektif, seperti pilihan ganda, benar-salah, dan menjodohkan (Agus Cahyono et al., 2019).

Metode untuk menilai pengetahuan adalah dengan mengajukan pertanyaan dan memberikan skor 1 untuk jawaban yang benar dan 0 untuk jawaban yang salah. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang diantisipasi (maksimum), kemudian dikalikan 100%, Menurut (Nursalam 2016) klasifikasi yang dapat di persentase yang dihasilkan kemudian dikategorikan ke dalam tiga kelompok: 76-100% Baik , 56-75% Cukup , dan <56% Kurang.

### **3. Dengue Hemorrhagic Fever (DHF)**

#### a. Definisi (DHF)

Demam Berdarah Dengue (DBD) adalah penyakit epidemi akut yang disebabkan oleh virus yang ditularkan oleh nyamuk *Aedes aegypti* dan *Aedes albopictus* (WHO, 2011). Demam Berdarah Dengue (DBD) adalah penyakit infeksi yang disebabkan oleh virus dengue dengan manifestasi klinis berupa demam mendadak selama 2-7 hari, nyeri otot atau sendi yang disertai ruam,

trombositopenia, dan diatesis perdarahan, yang disebabkan oleh virus dengue yang masuk ke dalam tubuh melalui gigitan nyamuk *Aedes aegypti* (Roy & Bhattacharjee, 2021).

b. Etiologi penyakit DHF

Demam berdarah adalah patogen yang bertanggung jawab atas timbulnya demam berdarah (DBD). Kelompok virus yang berasal dari arthropoda, yang dikenal sebagai arbovirus, saat ini diklasifikasikan di bawah genus Flavi, khususnya virus-virus yang termasuk dalam genus Flaviviridae. Virus-virus ini selanjutnya dikategorikan ke dalam serotipe yang berbeda. Empat serotipe virus dengue adalah DENV-1, DENV-2, DENV-3, dan DENV-4. Ketika seseorang terinfeksi serotipe tertentu, tubuh mereka menghasilkan antibodi yang secara khusus ditargetkan untuk melawan serotipe tersebut. Namun, produksi antibodi terhadap serotipe lain sangat jarang terjadi, sehingga antibodi ini tidak memberikan perlindungan yang cukup terhadap serotipe lain. Serotipe DENV-3 diantisipasi untuk menunjukkan proporsi yang signifikan dari tanda-tanda klinis yang parah dan serius (Wang et al., 2020).

Virus ini bertahan di lingkungan alam melalui dua mekanisme yang berbeda. Salah satu metode penularannya adalah melalui penularan nyamuk secara langsung, di mana virus ditularkan dari induk nyamuk ke telurnya, yang kemudian menjadi nyamuk dewasa. Virus ini juga dapat ditularkan dari nyamuk jantan ke nyamuk betina melalui persetubuhan. Metode kedua melibatkan penularan virus antara nyamuk dan manusia secara dua arah. Nyamuk terinfeksi virus dengue ketika virus tersebut ada dalam aliran darah mereka. Virus ini mengalami replikasi di dalam perut nyamuk, diikuti dengan migrasi dan masuk ke dalam kelenjar

ludah. Virus yang ada di lokasi ini memiliki kemampuan untuk menyusup ke dalam tubuh manusia melalui gigitan nyamuk setiap saat.

c. Tanda dan gejala DHF

Demam Berdarah Dengue (DBD) adalah penyakit yang paling cepat berkembang di dunia dan disebarkan oleh nyamuk *Aedes aegypti*. Penyebab infeksi dengue ini adalah sekitar 20 % bergejala dan tanpa gejala. Pada umumnya, DBD adalah demam yang muncul 3-10 hari setelah terinfeksi oleh gigitan nyamuk .(Fitriyani et al., 2023)

1) Fase awal demam :

- a) Pada tahap awal infeksi dengue, penyakit ini dapat digambarkan mirip dengan flu ringan, influenza, malaria, zika, dan chikungunya. Gejala penyakit ini meliputi nyeri retro-orbita, demam, sakit kepala parah, nyeri sendi dan nyeri otot yang hebat serta mual.
- b) Pada fase berikutnya, terjadi demam parah yang berlangsung selama 2-7 hari. Tes tourniquet 69,70 adalah tes yang digunakan untuk membedakan demam berdarah dan penyakit serupa. Sebagian besar pasien DEN-V dapat pulih sepenuhnya setelah periode demam tanpa memasuki fase kritis.

2) Fase Kritis :

- a) Selama tahap krusial ini, indikasi penting termasuk tidak nyaman perut yang hebat, muntah, fluktuasi suhu tubuh yang mencolok, bukti perdarahan, atau perubahan kondisi mental. Kondisi pasien akan memburuk saat suhu tubuh mereka naik hingga 37,5-38,0 °C. Penurunan jumlah trombosit yang parah dapat menyebabkan kebocoran plasma,

syok, penumpukan cairan, kesulitan bernapas, kerusakan organ, dan perdarahan hebat. Pasien biasanya menunjukkan indikasi peringatan sebelum terjadinya syok, seperti gelisah, kulit dingin dan berkeringat, denyut nadi yang cepat dan lemah, dan penurunan tekanan nadi. Individu yang mengalami hipovolemik sering kali mengalami kehilangan plasma yang signifikan. Karena adanya pembuluh darah yang permeabel. Pemantauan yang ketat sangat penting bagi pasien yang didiagnosis dengan DSS (Dengue Shock Syndrome) karena potensi perkembangan yang cepat dari syok hipotensi menjadi gagal jantung dan henti jantung.

- b) Demam berdarah berpotensi menimbulkan gejala yang lebih parah, seperti perdarahan dan kebocoran pembuluh darah. Pasien dengan kondisi parah dapat menunjukkan efusi pleura, perdarahan, jumlah trombosit  $<100.000$  trombosit/mL, peningkatan kadar hematokrit, sulit tidur, rasa tidak nyaman pada perut, muntah, dan hipotermia yang tiba-tiba.

#### d. Penatalaksanaan DHF

Infeksi dengue adalah penyakit sistematis yang sangat dinamis dengan spektrum kritis yang luas yang mencakup manifestasi klinis yang berat dan ringan. Setelah inkubasi, manifestasi penyakit terjadi secara tiba-tiba dan mengikuti tiga fase, yaitu demam, kritis, dan fase pemulihan. Meskipun manifestasi penyakit ini cukup kompleks, terapinya relatif sederhana, murah dan sangat efektif untuk menyelamatkan nyawa pasien secara tepat waktu. Kunci pengelolaan penyakit ini adalah pengenalan dini dan pemahaman yang baik mengenai masalah klinis pada ketiga fase penyakit tersebut. Sistem triase dan

keputusan manajemen di tingkat pelayanan primer dan sekunder (saat pasien pertama kali dilihat dan dievakuasi) sangat penting dalam menentukan hasil klinis infeksi dengue (Fitriyani et al., 2023).

e. Pencegahan DHF

Pencegahan DBD sangat bergantung pada pengelolaan vektornya, yaitu nyamuk *Aedes aegypti*. Pengendalian nyamuk dapat dilakukan dengan menerapkan berbagai teknik yang sesuai:

1) Lingkungan

Strategi lingkungan untuk pengendalian nyamuk meliputi pemberantasan sarang nyamuk, pengelolaan limbah padat yang efektif, perubahan tempat berkembang biak nyamuk yang diakibatkan oleh aktivitas manusia, dan desain arsitektur rumah yang lebih baik. Sebagai ilustrasi:

- a. Kuras bak mandi/tempat penampungan air - setidaknya seminggu sekali.
- b. Ganti/keringkan vas bunga dan tempat minum burung seminggu sekali.
- c. Tutup tempat penampungan air dengan rapat.
- d. Mengubur kaleng bekas, baterai bekas, dan ban bekas di sekitar rumah - dan seterusnya.

2) Biologis

Pengelolaan biologis dilakukan secara langsung terhadap jentik *Aedes* dengan menggunakan predator, seperti memelihara ikan pemakan jentik, seperti ikan gupi dan ikan kepala timah. Selain ikan pemakan jentik, predator lain yang digunakan adalah bakteri dan cyclopoid (sejenis teripang). Ada dua jenis bakteri endotoksin yaitu *Bacillus thuringiensis* serotipe H-14 dan *Bacillus sphaericus* (BS) yang

dianggap efektif untuk mengendalikan nyamuk dan bakteri tersebut tidak mempengaruhi spesies lain.

### 3) Kimiawi

Teknik yang digunakan dalam penggunaan insektisida termasuk penggunaan larvasida untuk membasmi larva (dikenal sebagai abatisasi) dan pengasapan untuk membasmi nyamuk dewasa. Pembasmian larva dengan menggunakan bahan kimia biasanya menggunakan temephos. Formulasi temephos yang digunakan berbentuk butiran, yaitu butiran pasir, dan mengandung 1% bahan aktif abate. Dosis yang digunakan adalah 1 part per million (ppm) atau 10 gram temephos (setara dengan kurang lebih 1 sendok makan) untuk setiap 100 liter air. Jarak terbaik untuk melakukan fogging adalah dalam radius 100 meter dari wilayah sekitar, karena jarak ini sesuai dengan rentang pergerakan nyamuk. Fogging dilakukan dua kali setahun, satu kali untuk menanggapi kasus tertentu dan sekali lagi satu minggu kemudian. Arah angin merupakan faktor penting dalam proses fogging karena membantu penyebaran semprotan insektisida secara efektif pada jarak tertentu. Untuk memastikan efektivitas, sangat penting untuk menyemprot ke arah yang sama dengan angin. Waktu yang optimal untuk melakukan fogging adalah pada pagi atau sore hari, ketika kondisi angin tidak terlalu kencang.

Untuk menghindari DBD secara efektif, disarankan untuk menerapkan kombinasi dari strategi yang disebutkan di atas, yang disebut sebagai "3M Plus". Pendekatan ini melibatkan penerapan langkah-langkah seperti menutup, menguras, dan menimbun. Selain itu, ada banyak keuntungan yang perlu dipertimbangkan, seperti penerapan ikan pemakan jentik, penggunaan larvasida, penggunaan kelambu saat tidur, pemasangan kain kasa, penggunaan insektisida,

penggunaan obat nyamuk bakar, pemasangan obat nyamuk bakar, pemeriksaan jentik secara berkala, dan adaptasi terhadap kondisi setempat.

#### **D. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar**

Karakteristik perkembangan anak-anak di kelas awal sekolah dasar menunjukkan rentang usia dini mereka. Masa usia dini merupakan fase perkembangan anak yang singkat namun penting. Oleh karena itu, sangat penting untuk membina dan mengasuh semua aspek potensi anak agar dapat berkembang secara optimal. Aspek-aspek perkembangan anak di tahun pertama, kedua, dan ketiga sekolah dasar biasanya melibatkan pencapaian kematangan fisik, serta kemampuan untuk mengontrol gerakan tubuh mereka secara efektif dan menjaga keseimbangan. Pertumbuhan kecerdasan pada anak-anak di kelas awal sekolah dasar ditunjukkan dengan kemahiran mereka dalam seriasi, klasifikasi objek, minat numerik dan tulisan, perluasan kosakata, kenikmatan komunikasi verbal, pemahaman tentang sebab dan akibat, dan akuisisi pemahaman spasial dan temporal. Anak-anak yang berusia antara 6 dan 12 tahun biasanya disebut sebagai "masa kanak-kanak tengah". Periode ini biasanya disebut sebagai tahap perkembangan masa kanak-kanak ketika anak-anak dianggap berada pada usia yang matang untuk belajar. Keinginan anak-anak untuk memperoleh kemampuan baru yang diajarkan oleh guru di sekolah merupakan indikator utama dimulainya masa sekolah mereka. Salah satu perubahan yang terlihat pada masa ini adalah perubahan sikap anak yang semula berpusat pada diri sendiri menjadi terfokus pada aspek obyektif dan empiris dari dunia luar. Dapat disimpulkan bahwa telah ada pola pikir intelektual yang berlaku, yang mengarah pada penunjukan era ini sebagai periode intelektual. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa fase sekolah



ini umumnya dikenal sebagai periode kognitif atau periode kesesuaian pendidikan. Saat ini, anak-anak muda relatif lebih mudah menerima pendidikan daripada di masa lalu atau di masa depan. (Sabani, 2019)

Untuk memahami siswa, kita harus memahami gejala atau masalah mereka. Untuk mengetahui ciri-ciri gerak anak sekolah dasar, sangat penting untuk memahami tahap perkembangan siswa-siswa ini sesuai dengan kelompok usia mereka. Biasanya, anak-anak sekolah dasar memiliki atribut tertentu termasuk sebagai berikut:

1. Memperoleh kemampuan untuk mengembangkan pola pikir positif mengenai keberadaan mereka sebagai entitas biologis.
2. Memperoleh kemampuan untuk membangun hubungan yang harmonis dengan rekan-rekan.
3. Memperoleh kemampuan untuk memenuhi harapan masyarakat yang terkait dengan jenis kelamin biologis mereka.
4. Memperoleh kemahiran dasar dalam literasi, komposisi, dan operasi numerik.
5. Mengembangkan hati nurani
6. Belajar untuk mendapatkan kebebasan pribadi

Sedangkan beberapa karakteristik sifat anak – anak pada masa kelas tinggi sekolah dasar 9-10 tahun sampai 12 – 13 tahun seperti di bawah ini :

1. Ada ketertarikan pada kehidupan sehari-hari yang praktis dan konkret.
2. Realistis, ingin tahu, dan ingin belajar
3. Menjelang akhir periode ini, ada minat pada mata pelajaran dan mata pelajaran khusus.

4. Sampai sekitar usia 11 tahun, anak-anak mencoba menyelesaikan tugas-tugas mereka sendiri.
5. Pada masa ini, anak memandang rapor prestasinya sebagai ukuran yang tepat untuk mengukur prestasinya di sekolah.
6. Anak-anak pada masa ini cenderung membentuk kelompok untuk bermain bersama.
7. Dan mereka tidak lagi terikat oleh aturan permainan tradisional, tetapi cenderung membuat aturan sendiri.

#### **E. Pengaruh Media Permainan *Snake Leader Card* Perilaku 3M Terhadap Pencegahan DHF**

Untuk anak usia sekolah yang rata-rata berusia 9-12 tahun, pembelajaran tentang perilaku 3M terhadap peningkatan DBD tidak sama dengan metode pembelajaran orang dewasa. Membaca merupakan salah satu metode pembelajaran untuk anak usia 9-12 tahun, ketika mereka memahami materi, siswa sudah dapat berpikir secara konkret, dimana siswa memiliki pikiran yang logis dan rasa ingin tahu. Siswa dapat lebih memahami materi atau pembelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan, seperti salah satunya media permainan *snake leader card* perilaku 3M.

Permainan Kartu Pemimpin Ular Edukasi adalah alat pendidikan yang menawan yang berfungsi sebagai pengalaman belajar yang memotivasi untuk anak-anak. Dalam permainan ini, anak-anak terlibat dalam *aktivitas snake leader card* yang berfungsi sebagai media pendidikan yang menarik. Penggunaannya membawa kegembiraan bagi anak-anak, karena mereka merasa seperti sedang berakting dalam skenario kehidupan nyata. Permainan ini secara efektif

menggabungkan pembelajaran dengan permainan. Permainan ini memiliki minimal dua peserta yang menggunakan dadu. Para siswa sendiri bertindak sebagai bidak permainan utama, yang meningkatkan nilai edukasi dan menambah ketertarikan pada kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan ini, spanduk berukuran 3m x 3m yang menggambarkan permainan *snake leader card* diletakkan di lantai kelas, berfungsi sebagai papan media untuk memindahkan pion (peserta). Papan pion ini menampilkan gambar dan teks yang berisi pertanyaan-pertanyaan instruksional. Melalui hal ini, anak-anak tidak hanya diajarkan tentang literasi, tetapi juga didorong untuk menghadapi tantangan dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Sari et al., 2023) yang berjudul "Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Pengetahuan Pencegahan Demam Berdarah Dengue". Desain penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan Pre-Experimental dengan responden sebanyak 32 siswa. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa promosi kesehatan sangat dibutuhkan untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang demam berdarah di kota Tanjung Pinang. Dari hasil analisis yang diperoleh dalam penelitian ini, didapatkan hasil pre test dengan tingkat pengetahuan rata-rata atau mean sebesar 46,25. Sedangkan untuk nilai post test diperoleh nilai tingkat pengetahuan sebesar 71,25. Selisih dari rata-rata tingkat pengetahuan responden adalah sebesar 25,00. Hasil uji statistik dengan uji paired t-test diperoleh nilai p value dari variabel pengetahuan yaitu 0,000, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, hal ini membuktikan bahwa ada pengaruh permainan *snake leader card*

terhadap peningkatan pengetahuan dalam pencegahan penyakit Demam Berdarah Dengue di SD Negeri 002 Tanjungpinang Timur

Penelitian yang dilakukan oleh Ribek dkk. (2023) berjudul "Tingkat Pengetahuan Orang Tua Mengenai Pencegahan Demam Berdarah Dengue di Puskesmas II Denpasar Selatan Dinilai Cukup Sebesar 24%." Partisipan penelitian terdiri dari orang tua yang memiliki anak usia 5-14 tahun. Metode deskriptif menggunakan jumlah sampel sebanyak 58 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata tingkat pengetahuan adalah 20,57, yang termasuk dalam kategori baik. Skor terendah yang tercatat adalah 16, yang menunjukkan tingkat pengetahuan yang cukup. Di sisi lain, skor maksimum yang dicapai adalah 25, yang juga menunjukkan tingkat pengetahuan yang baik. Mayoritas responden, yaitu 44 orang (75,9%), memiliki pengetahuan yang baik, sementara 14 responden (24,1%) menunjukkan tingkat pengetahuan yang cukup. Dari total responden, 30 orang (51,7%) berusia antara 36 dan 45 tahun. Dari total responden, 31 orang (53,4%) diidentifikasi sebagai perempuan. Sebanyak 28 responden (48,3%) dilaporkan bekerja di sektor swasta. Sebanyak 22 responden (37,9%) menerima pendidikan SMA/SMK. Temuan studi menunjukkan bahwa hanya 24% orang tua yang memiliki tingkat pemahaman yang memadai, sementara mayoritas lainnya menunjukkan tingkat pengetahuan yang cukup. Meningkatkan program pengajaran disarankan sebagai langkah mendasar untuk menghindari penyakit demam berdarah di dalam rumah tangga.