

**ANALISIS JURNAL EFEKTIVITAS PENYULUHAN KESEHATAN METODE
BRAIN STORMING DAN SIMULATION GAME TERHADAP PENINGKATAN
PENGETAHUAN**

***JOURNAL ANALYSIS OF THE EFFECTIVENESS OF HEALTH COUNSELING
BRAIN STORMING AND SIMULATION GAME METHODS ON INCREASING
KNOWLEDGE***

Maria Anita Yusiana¹, Srinalesti Mahanani², Ivana³, Yusita Sriwedari⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Administrasi Rumah Sakit, STIKES RS Baptis Kediri

*Email: ¹yusianamaria@gmail.com, ²srinalesti.mahanani86@gmail.com,

³ivvana91@gmail.com

ABSTRAK

Penyuluhan kesehatan merupakan kegiatan atau bagian dari profesi yang mendidik masyarakat atau kelompok atau bisa juga perorangan tentang kesehatan dengan pemaparan informasi yang diberikan yang disertai media yang menunjang untuk proses penerimaan pendidikan yang disampaikan. Tujuan dari literatur review jurnal ini adalah untuk mengetahui efektivitasnya penyuluhan kesehatan menggunakan metode brain storming dan simulation game. Metode penelitian dengan menggunakan literatur review, populasi jurnal sebanyak 5 jurnal dengan kata kunci pencarian efektivitas penyuluhan kesehatan metode brain storming dan simulation game dengan menggunakan analisis kualitatif. Hasilnya pendidikan kesehatan menggunakan metode penyuluhan kesehatan metode brain storming dan simulation game dapat meningkatkan pengetahuan remaja tentang pencegahan bullying, pendidikan kesehatan menggunakan metode brain storming dapat meningkatkan pengetahuan remaja tentang pencegahan bullying. Jadi tidak ada perbedaan pendidikan kesehatan dengan metode Focus Group Discussion (FGD) dan brain storming karena kedua metode tersebut sama-sama meningkatkan pengetahuan remaja tentang pencegahan bullying.

Kata kunci: Efektivitas, Brain Storming, Simulasi Game

ABSTRACT

Health education is an activity or part of the profession that educates the public or groups or individuals about health by presenting the information provided accompanied by media that supports the process of receiving the education delivered. The purpose of this journal literature review is to determine the effectiveness of health education using brain storming and simulation game methods. The research method uses literature reviews, the population of journals is 5 journals with search keywords for the effectiveness of health counseling using the brain storming method and simulation games using qualitative analysis. As a result, health education using the brain storming and simulation game health education methods can increase adolescents' knowledge about bullying prevention, health education using the brain storming method can increase adolescents' knowledge about bullying prevention. So there is no difference in health education using the Focus Group Discussion (FGD) and brain storming methods because the two methods both increase adolescents' knowledge about bullying prevention.

Keywords: Effectiveness, Brain Storming, Game Simulation

Pendahuluan

Penyuluhan kesehatan adalah kegiatan pendidikan yang dilakukan dengan cara menyebarkan informasi-informasi pesan, menanamkan keyakinan, sehingga masyarakat sadar, tahu dan mengerti, juga mau dan bisa melakukan anjuran yang ada hubungannya dengan kesehatan serta terjadi peningkatan pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Tujuan dari penyuluhan tersebut ialah

- a. Untuk meningkatkan kesadaran akan kesehatan.
- b. Menambah pengetahuan
- c. Sebagai informasi
- d. Self-empowering
- e. Mengubah kebiasaan, gaya hidup, serta
- f. Mengubah lingkungan sekitar.

Ada dua jenis teknik komunikasi yang dilakukan penyuluh yaitu secara langsung dan tidak langsung. Secara langsung yaitu para penyuluh langsung berhadapan atau bertatap muka dengan sasarannya, contohnya: kunjungan dari rumah ke rumah, pertemuan diskusi, pertemuan di balai desa, posyandu, dll. secara tidak langsung yaitu yang tidak langsung bertatap muka dengan sasaran, tetapi menyampaikan pesannya dengan perantara atau media, contoh: media cetak, pertunjukan film, dsb.

Selain itu juga dalam melakukan penyuluhan kesehatan sebagai penyuluh ada berbagai pendekatan yang dilakukan, yaitu dari perorangan, kelompok atau juga massal. Perorangan yaitu bisa melalui hubungan telepon, kunjungan rumah, wawancara, dan lain – lain. Penyuluhan dengan pendekatan kelompok yaitu petugas penyuluh berhubungan langsung dengan kelompok sasaran, contohnya yaitu: pertemuan, demonstrasi, diskusi kelompok, dan lain – lain. Pendekatan massal yaitu penyuluh menyampaikan pesannya secara sekaligus kepada sasaran yang jumlahnya banyak, seperti: pertemuan umum, pertunjukan kesenian, penyebaran tulisan/ media cetak lainnya.

Proses penyuluhan yang terarah dan efektif diperlukan media penyuluhan, sehingga membuat masyarakat lebih termotivasi dalam mengikuti penyuluhan. Media penyuluhan adalah alat bantu penyuluhan dalam melakukan penyuluhan yang dapat merangsang sasaran suluh untuk dapat menerima pesan pesan penyuluhan dengan alat bantu berupa media cetak, terproyeksi, visual, atau audio – visual dan komputer.

Brain storming adalah kegiatan suatu bentuk diskusi dalam rangka menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan, pengalaman dari semua peserta. Biasanya brain storming semua pesertanya dituntut untuk mewujudkan potensi kreativitas sehingga semua yang terlibat aktif dalam pembelajaran. Contoh dalam teknik brain storming adalah: mind mipping, brainwritting, role storming, design charrette.

Simulasi game adalah penyuluhan kesehatan yang berbentuk permainan dimana kegiatan ini memanfaatkan semua alat indera untuk mempelajari dan memahami materi penyuluhan, sehingga tidak menimbulkan kebosanan akan tetapi membuat peserta lebih komprehensif. Biasanya perangkat atau media yang digunakan papan bermain, kartu pesan, alat penentu langkah seperti dadu, atau perangkat lainnya yang bisa dipakai untuk bermain.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah *literature review*, penulis mengambil 5 artikel untuk dilakukan analisis perbandingan mengenai keefektifan penyuluhan kesehatan dengan metode brain storming atau simulasi game terhadap peningkatan pengetahuan.

Hasil Literatur Review:

No	Judul	Tahun	Metode	Hasil
1.	Perbandingan Efektivitas Metode Brain Storming Dan Simulation Game Terhadap Peningkatan Pengetahuan Kanker Payudara Pada Siswi Kelas XII SMAN 4 Malang	2019	Penelitian ini menggunakan desain penelitian quasi eksperimental dengan pendekatan <i>non equivalent control group design</i> .	Hasil post test didapatkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok brain storming dan simulation game terkait peningkatan pengetahuan mengenai kanker payudara. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu penyuluhan kesehatan menggunakan metode simulation game dan brain storming dapat meningkatkan pengetahuan remaja mengenai kanker payudara pada Siswi Kelas XII SMAN 4 Malang dan metode simulation game lebih efektif dibandingkan dengan brain storming dalam meningkatkan pengetahuan remaja mengenai kanker payudara (et al., 2019).
2.	Penyuluhan Kesehatan Dengan Metode Brainstorming Dan Simulation Game Terhadap Pengetahuan Remaja Perempuan Tentang Menstruasi	2021	Metode dalam penyuluhan kesehatan adalah dengan metode simulation game dan brain storming.	Pada pelaksanaan kegiatan menggunakan kuisioner untuk mengumpulkan data peserta penyuluhan berdasarkan tingkat pengetahuan tentang menstruasi. Kesimpulan dari kegiatan ini bahwa penyuluhan kesehatan dengan menggunakan metode simulation game dan brain storming mampu menstimulus peningkatan pengetahuan remaja putri mengenai menstruasi (Ginting Munthe et al., 2021).
3.	Pengaruh Metode Brainstorming, Buzz Group, And Simulation (Bbs) Terhadap Pengetahuan, Sikap, Dan Tindakan Merokok Pada Remaja	2018	Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain quasi experimental dengan tujuan untuk menganalisis pengaruh metode brainstorming, buzz group, and simulation (BBS) terhadap pengetahuan, sikap, dan tindakan merokok pada remaja di Desa Bulurejo Kecamatan Diwek Kabupaten Jombang.	Berdasarkan hasil penelitian didapatkan data bahwa sebagian besar responden sudah pernah mendapatkan informasi terkait dengan bahaya merokok, baik itu dari petugas kesehatan, guru, maupun keluarga (Novalia, 2018).
4.	Perbedaan Focus Group Discussion Dan Brainstorming Terhadap Pencegahan Bullying Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Karangtengah	2020	Jenis penelitian ini adalah quasi experiment dengan rancangan penelitian two group pretest-postest design.	Kesimpulan penelitian bahwa metode Focus Group Discussion dan brainstorming tidak memiliki perbedaan terhadap pencegahan bullying (Sutriyawan & Sari, 2020).

5.	Metode Snow Balling dan Brain storming Pada Kelas Ibu Hamil	2020	Desain penelitian ini adalah Quasi-experimental dengan desain pretest-posttest dua kelompok snowballing dan satu kelompok brainstorming.	Penyuluhan kesehatan dengan menggunakan snowballing memiliki pengaruh yang lebih besar terutama terhadap sikap ibu hamil (Mardeyanti & Masitoh, 2021).
----	---	------	--	--

Pembahasan

Hasil penelitian didapatkan berdasarkan studi literatur dapat diuraikan sebagai berikut:

Pada artikel Perbandingan Efektivitas Metode Brain Storming Dan Simulation Game Terhadap Peningkatan Pengetahuan Kanker Payudara Pada Siswi Kelas XII SMAN 4 Malang, didapatkan hasil:

Metode Penyuluhan	Tingkat pengetahuan					
	Pre test			Post test		
	Baik	cukup	Kurang	Baik	cukup	Kurang
<i>Brain storming</i>	5	19	0	15	9	0
<i>Simulation game</i>	11	9	4	24	0	0
Kontrol	12	11	1	12	12	0
Total	28	39	5	51	21	0

Perubahan tingkat pengetahuan kelompok kontrol pada saat pre test ke post test yaitu terjadi peningkatan pengetahuan cukup sebanyak 1 siswi, dan penurunan pada tingkat pengetahuan kurang sebanyak 1 siswi, dan tingkat pengetahuan baik tetap berjumlah 12 siswi. Berdasarkan hal tersebut maka dilanjutkan dengan melakukan uji Pos Hoc menggunakan uji Mann Whitney untuk menganalisis perbedaan efektivitas penyuluhan kesehatan menggunakan metode brain storming dan simulation game terhadap peningkatan pengetahuan siswi.

Kelompok	z	P value	Mean Rank	Keterangan
<i>Brain storming</i>	-3,12	0,755	23,88	Tidak signifikan
<i>Simulation game</i>	-5,20	0,000	14,5	Signifikan
			34,85	

Sehingga dapat disimpulkan bahwa melakukan penyuluhan kesehatan dengan metode simulation game lebih efektif dibandingkan dengan brain storming, karena hal tersebut dipengaruhi oleh media alat bantu yang berupa roda putar berisikan 10 pertanyaan untuk mengundang responden berdiskusi.

Pada artikel Penyuluhan Kesehatan Dengan Metode Brainstorming Dan Simulation Game Terhadap Pengetahuan Remaja Perempuan Tentang Menstruasi didapatkan hasil dengan sesudah brain storming yaitu:

No	Sesudah Brainstorming terhadap pengetahuan remaja	N	%
1	Baik (76%-100%)	24	36,4
2	Cukup (56%-75%)	9	13,6
	Total	33	50,0

Dan sesudah diberikan penyuluhan dengan metode simulation game yaitu:

No	Sesudah <i>Simulation game</i> terhadap pengetahuan remaja	N	%
1	Baik (76%-100%)	22	33,3
2	Cukup (56-75%)	8	12,1
3	Kurang (<56)	3	4,5
Total		33	50,0

Dapat disimpulkan bahwa kedua metode tersebut dapat meningkatkan pengetahuan remaja putri dikarenakan adanya proses bertukar informasi dan berpikir terkait penyuluhan tersebut. Hal ini juga tidak bisa lepas dari pada kegiatan penyuluhan yang dipengaruhi oleh besar atau kecilnya kelompok sasaran.

Pada artikel selanjutnya yaitu Pengaruh Metode Brain storming, Buzz Group, And Simulation (BBS) Terhadap Pengetahuan, Sikap, Dan Tindakan Merokok Pada Remaja didapatkan hasil yaitu:

- Brain storming: dengan cara mengumpulkan gagasan dari kelompok, yaitu memberikan kesempatan peserta untuk berpendapat, sekaligus melatih daya kritis dan analisis, serta menghargai pendapat orang lain.
- Buzz group: diminta untuk mengingat kembali pengetahuan mereka yang terkait dengan tema yang diberikan, yaitu dengan cara menuliskan kembali secara bergiliran di papan tulis, setelah itu menjelaskannya.
- Simulasi: yaitu penyuluh / peneliti menunjukkan realita di kehidupan terkait dengan tema yang sudah dipelajari. Penyuluh atau peneliti tidak hanya memberikan informasi dengan bentuk lisan atau tulisan, tetapi juga dalam bentuk simulasi atau peragaan.

Dengan hasil metode BBS mampu meningkatkan pengetahuan terkait komponen definisi, dampak, dan berhenti

merokok. Meningkatkan sikap terhadap komponen frekuensi merokok, serta menurunkan tindakan merokok pada remaja.

Pada artikel Perbedaan Focus Group Discussion Dan Brain storming Terhadap Pencegahan Bullying Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Karangengah didapatkan hasil yaitu:

Tabel 1 menunjukkan bahwa pada kelompok Focus Group Discussion (FGD) sebelum diberikan intervensi hampir seluruh remaja berpengetahuan baik (86.7%), dan setelah diberikan Focus Group Discussion (FGD) seluruh remaja berpengetahuan baik (100%). Sedangkan pada kelompok brain storming sebelum diberikan intervensi sebagian besar remaja berpengetahuan baik (66.7%) dan setelah diberikan brain storming hampir seluruh remaja berpengetahuan baik (80.0%).

Pengetahuan	Sebelum		Sesudah	
<i>Focus Group Discussion</i>				
Cukup	2	13.30	0	0.00
Baik	12	86.70	15	100.00
<i>Brainstorming</i>				
Cukup	5	33.30	3	20.00
Baik	10	66.70	12	80.00
Total	15	100.00	15	100.00

Pada tabel 2 Hasil uji wilcoxon terhadap nilai pengetahuan sebelum dan setelah diberikan metode brain storming diperoleh p-value $0,003 < 0,05$, maka H_0 ditolak, artinya ada pengaruh pendidikan kesehatan menggunakan metode brain storming dalam meningkatkan pengetahuan remaja tentang pencegahan bullying.

Pendidikan Kesehatan	Mean	SD	Z	P Value
<i>Focus Group Discussion</i>				
Sebelum	17.87	2.066	-3.342	0.001
Sesudah	20.07	1.438		
<i>Brainstorming</i>				
Sebelum	16.93	2.251	-2.989	0.003
Sesudah	18.73	2.549		

Pada tabel 3 hasil uji Man-Whitney diperoleh p-value sebesar $0.210 > 0.05$, maka H_0 gagal ditolak, artinya tidak

adanya perbedaan yang signifikan antara pendidikan kesehatan dengan metode Focus Group Discussion (FGD) dan

brain storming dalam meningkatkan pengetahuan remaja tentang pencegahan bullying .

Pendidikan Kesehatan	Z	P Value
Focus Group Discussion	1,254	0,210
Brainstorming		

Kesimpulannya yaitu, pendidikan kesehatan menggunakan metode Focus Group Discussion (FGD) dapat meningkatkan pengetahuan remaja tentang pencegahan bullying, pendidikan kesehatan menggunakan metode brain storming dapat meningkatkan pengetahuan remaja tentang pencegahan bullying. Jadi tidak ada perbedaan pendidikan kesehatan dengan metode Focus Group Discussion (FGD) dan brain storming karena kedua metode tersebut sama-sama meningkatkan pengetahuan remaja tentang pencegahan bullying.

Selanjutnya, pada artikel Metode Snow Balling dan Brain storming Pada Kelas Ibu Hamil didapatkan hasil penelitian yaitu

Dependent Variable	The mean	SD	SE	P-value
Snow Balling Group				
Knowledge				
Before	9.40	1.905	348	0,000
After	11.83	1,206	220	
Attitude				
Before	26.27	2,100	0.383	0,000
After	29.03	1,450	0.265	
Brain Storming Group				
Knowledge				
Before	8.40	1,714	313	0.011
After	9.23	1,406	257	
Attitude				
Before	26.40	1,993	364	0,000
After	27.30	1,343	245	

Hasil pengukuran pengetahuan dan sikap responden setelah mendapat pendidikan kesehatan antara kelompok snow balling dan brain storming. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode snow balling pada kelas ibu hamil menyebabkan peningkatan pengetahuan yang luar biasa jika dibandingkan dengan metode brain storming. Begitu juga dengan sikap, terjadi peningkatan sikap

ke arah positif pada kelompok snow balling.

Kesimpulan

Penyuluhan kesehatan metode Brainstorming dan simulasi memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Kelebihan pada brainstorming antara lain: - peserta berpikir untuk menyatakan pendapat; - melatih berpikir dengan cepat dan tersusun logis; - terjadi persaingan yang sehat; - menimbulkan suasana yang demokratis dan disiplin. Kelebihan metode simulasi: - dapat dijadikan sebagai bekal untuk menghadapi suasana yang sebenarnya; - dan, memperkaya pengetahuan, sikap, ketrampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis.

Kekurangan metode brain storming antara lain:

- memerlukan waktu yang lama;
- lebih didominasi oleh peserta yang telah terbiasa mengemukakan pendapat;
- pemimpin diskusi dengan brain storming sulit merumuskan suatu kesimpulan;
- masalah bisa melebar ke arah yang kurang diharapkan.

Kekurangan metode simulasi yaitu:

- memerlukan waktu yang relatif lama, dan biaya yang tidak sedikit;
- pengelolaan yang kurang baik, sering simulasi dijadikan sebagai hiburan, sehingga tujuan pembelajaran / penyuluhan menjadi terabaikan;
- faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering memengaruhi peserta dalam melakukan simulasi.

Brainstorming adalah piranti perencanaan yang dapat menampung kreativitas kelompok dan sering digunakan sebagai alat pembentukan konsensus maupun untuk mendapatkan

ide-ide yang banyak. Teknik brainstorming merupakan salah satu cara mendapatkan sejumlah ide yang mudah dan menyenangkan para pesertanya.

Karena mereka boleh bebas menyampaikan pendapatnya tanpa ragu-ragu atau takut salah sepanjang masih dalam topik bahasan. Setiap peserta mendapatkan kesempatan atau giliran untuk berpartisipasi melontarkan idenya sampai habis. Game simulasi merupakan game yang menceritakan atau memberi penjelasan tentang suatu alur kegiatan. Game simulasi banyak dinikmati oleh semua kalangan, karena sebagian besar game ini tidak memiliki batasan umur pengguna.

Saran

Diharapkan dengan adanya jurnal ini dapat menjadi masukan bagi peneliti selanjutnya, sehingga dalam penelitian selanjutnya dapat menganalisis lebih lanjut tentang ke Efektivitas Penyuluhan Kesehatan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ginting Munthe, N. B., Sembiring, I. M., Wulan, S., Gusinga, R., & Anuhgera, D. E. (2021). Penyuluhan Kesehatan Dengan Metode Brainstorming Dan Simulation Game Terhadap Pengetahuan Remaja Perempuan Tentang Menstruasi. *Jurnal Pengmas Kestra (Jpk)*, 1(1), 75–79. <https://doi.org/10.35451/jpk.v1i1.7>
- 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>
- Mardeyanti, M., & Masitoh, S. (2021). Snow Balling and Brainstorming Method In Pregnant Mother Classes. *Jurnal Ilmu Dan Teknologi Kesehatan*, 8(2), 205–219. <https://doi.org/10.32668/jitek.v8i2.442>
- Novalia, I. (2018). Pengaruh Metode Brainstorming, Buzz Group, and Simulation (BBS) terhadap Pengetahuan, Sikap, dan Tindakan Merokok pada Remaja. *Surabaya : Universitas Airlangga*, 1–285, 2018.
- Sutriyawan, A., & Sari, I. P. (2020). Perbedaan Focus Group Discussion Dan Brainstorming Terhadap Pencegahan Bullying Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Karangtengah Article history: Accepted 23 Januari 2020 Address : Available online 25 Januari 2020 Email : Phone : kebanyakan terjadi di l. *Jurnal Kesehatan*, 3(1), 38–48.