

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang**

Demam Berdarah *Dengue* (DBD) merupakan salah satu faktor masalah kesehatan masyarakat yang cenderung semakin luas penyebarannya, sejalan dengan peningkatan arus transportasi dan kepadatan penduduk. Penyakit DBD ditemukan nyaris di seluruh belahan dunia terutama di negara tropik dan subtropik, baik secara endemik maupun epidemik dengan *outbreak* DBD berkaitan dengan musim penghujan (Septianto, 2014).

Pada tahun 2015, tercatat sebanyak 126.675 penderita DBD di 34 Provinsi di Indonesia, dan 1.229 orang diantaranya meninggal dunia. Jumlah tersebut lebih tinggi dibandingkan dengan tahun sebelumnya, yakni sebanyak 100.347 penderita DBD dan sebanyak 907 penderita meninggal dunia pada tahun 2014 (Kemenkes RI, 2016). Sedangkan pada tahun 2016 jumlah kasus DBD di Indonesia meningkat tercatat 201.885 kasus dan jumlah kasus meninggal tercatat 1.858 dengan *Case fatality Rate* (CFR) tercatat 0.79% (Kemenkes RI, 2017). Kasus DBD di Provinsi Gorontalo khususnya Kota Gorontalo itu sendiri pada tahun 2015 terdapat 71 kasus sedangkan CFR berjumlah 5.6%. Pada tahun 2016 meningkat dengan jumlah 174 kasus sedangkan CFR 3.4%. Pada tahun 2017 kasus DBD berjumlah 63 kasus sedangkan CFR 1.6%. Kota Gorontalo terdapat 9 Puskesmas, salah satunya adalah Puskesmas Kota Utara. Pada tahun 2016 Puskesmas Kota Utara merupakan Puskesmas urutan ke-7 terbanyak kasus DBD, sedangkan CFR merupakan urutan ke 2 terbanyak.

Berdasarkan data survailans puskesmas Kota Utara pada tahun 2015 kasus DBD berjumlah 5 kasus, setelah itu meningkat di tahun 2016 berjumlah 11 kasus. Sedangkan tahun 2017 yaitu 11 kasus dengan CFR 9.1%. Jika dilihat dari usia penderita DBD pada tahun 2017, bahwa tercatat 3 kasus pada usia Sekolah Dasar dan 1 kasus pada usia bayi. Sebagaimana telah dijelaskan (Henilayati dkk, 2015) Hemokonsentrasi pada DBD kelompok anak lebih banyak yaitu sebanyak 63,3% sedangkan pada dewasa 36,7%. Di Indonesia penderita DBD terbanyak ialah anak berusia 5-11 tahun, bayi dan anak memiliki resiko 40 kali lebih tinggi mengalami penyakit yang lebih parah dari pada dewasa. (Hutasuhut, 2017), bahwa Kasus DBD banyak terjadi pada anak berusia 8-12 tahun. *Aedes aegypti* menggigit pada pagi dan sore hari yang merupakan jam aktifitas anak sekolah.

PSN merupakan tanggung jawab bersama mulai dari anak-anak sampai orang dewasa seperti halnya anak usia sekolah dasar. Melihat hal tersebut, penelitian ini perlu difokuskan pada Pemberantasan Sarang Nyamuk (PSN) *Aedes aegypti* di Sekolah Dasar karena pada umumnya kasus DBD yang menjadi korban adalah anak Sekolah Dasar. Berdasarkan prapenelitian disalah satu SDN Kecamatan Kota Utara kelas V, bahwa yang berpengetahuan baik sekitar 30.44%, berpengetahuan cukup sekitar 52.17%, dan berpengetahuan kurang sekitar 17.39%, dengan ini sangat penting dilakukannya peningkatan pengetahuan murid sejak usia dini mengenai PSN, sehingga dapat menurunkan jumlah kasus DBD di wilayah kecamatan Kota Utara.

Ada beberapa upaya peningkatan pengetahuan murid terhadap permasalahan kesehatan salah satunya dapat berupa stimulus melalui permainan. Jenis permainan

yang dapat digunakan salah satunya adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan suatu permainan yang sejalan dengan perkembangan kognitif anak usia 8-11 tahun, dimana anak usia tersebut mulai dapat menerima suatu permainan yang banyak diwarnai dengan nalar dan logika yang bersifat obyektif serta kegiatan anak dalam bermain lebih banyak dikendalikan oleh aturan yang ada dalam permainan (Siyam Dkk, 2015).

Permainan ular tangga mempunyai kelebihan yaitu selain bermain, murid juga dapat belajar beberapa macam pengetahuan tentang Pemberantasan Sarang Nyamuk *Aedes aegypti*, sehingga murid tidak cepat bosan dan materi yang disampaikan mudah dan cepat dipahami. Sebagaimana telah dijelaskan dalam penelitian sebelumnya mengenai penyampaian informasi kesehatan yang mengguakan media permainan ular tangga (Sari Dkk, 2012), bahwa Pengetahuan responden tentang gosok gigi meningkat setelah diberikan intervensi berupa pendidikan kesehatan gosok gigi dengan metode permainan simulasi ular tangga. Begitu juga dengan hasil penelitian (Aditya, 2013), bahwa Media ular tangga napza "*Teens Napza Education*" dapat digunakan sebagai media promosi kesehatan melalui metode permainan dengan kategori layak dan kualifikasi tinggi. Melihat beberapa penelitian sebelumnya diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media edu-game ular tangga ini merupakan media yang baik dan layak digunakan sebagai media informasi kesehatan. Sehingga peneliti mencoba menggunakan media ular tangga ini untuk menyampaikan informasi tentang Pemberantasan Sarang Nyamuk *Aedes aegypti* bagi anak-anak sekolah terutama anak usia sekolah dasar.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mengangkat judul penelitian “Tingkat Pengetahuan Murid Kelas V Mengenai Pemberantasan Sarang Nyamuk *Aedes Aegypti* Dengan Menggunakan Media Ular Tangga Di SDN Se-Kecamatan Kota Utara Kota Gorontalo.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat ditemukan beberapa permasalahan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan data penyakit DBD tahun 2017 di Puskesmas Kota Utara, bahwa kasus DBD tercatat 11 kasus, diantaranya 3 kasus pada usia anak sekolah dasar dan 1 kasus pada usia bayi.
2. Berdasarkan prapenelitian disalah satu SDN Kecamatan Kota Utara, bahwa yang memiliki pengetahuan baik tentang PSN *Aedes aegypti* berjumlah 30.44%, berpengetahuan cukup 52.17% dan berpengetahuan kurang 17.39%.
3. Masih kurangnya penggunaan media ular tangga sebagai penyampaian informasi kesehatan mengenai Pemberantasan Sarang Nyamuk *Aedes aegypti* di sekolah. Media ular tangga merupakan media pembelajaran yang cocok pada anak sekolah dasar yaitu belajar sambil bermain agar cepat memahami isi dari pada informasi yang disampaikan.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana Tingkat Pengetahuan Murid Kelas V

Mengenai Pemberantasan Sarang Nyamuk *Aedes Aegypti* Dengan Menggunakan Media Edu-Game Ular Tangga Di SDN Se-Kecamatan Kota Utara Kota Gorontalo ?”

## **1.4 Tujuan Penelitian**

### **1.4.1 Tujuan Umum**

Untuk mengetahui tingkat pengetahuan murid kelas V mengenai Pemberantasan Sarang Nyamuk *Aedes aegypti* dengan menggunakan media edu-game ular tangga di SDN Se-Kecamatan Kota Utara Kota Gorontalo.

### **1.4.2 Tujuan Khusus**

1. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan murid kelas V mengenai Pemberantasan Sarang Nyamuk *Aedes aegypti* dengan menggunakan media edu-game ular tangga berdasarkan jenis kelamin.
2. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan murid kelas V mengenai Pemberantasan Sarang Nyamuk *Aedes aegypti* dengan menggunakan media edu-game ular tangga berdasarkan umur.

## **1.5 Manfaat**

### **1.5.1 Manfaat teoritis**

Hasil penelitian ini akan menambah keilmuan terkait dengan pencegahan dan penanggulangan kasus Demam Berdarah *Dengue* (DBD).

### **1.5.2 Manfaat praktis**

#### 1. Bagi sekolah

Sebagai masukan dan pertimbangan bagi guru dan SDN se-Kecamatan Kota Utara Kota Gorontalo agar lebih memahami mengenai tingkat pengetahuan tentang Pemberantasan Sarang Nyamuk *Aedes aegypti*.

#### 2. Bagi peneliti

Dapat menambah referensi penelitian mengenai penggunaan media edu-game ulara tangga sebagai media informasi kesehatan guna meningkatkan pengetahuan Pemerantasan Sarang Nyamuk *Aedes aegypti*.

#### 3. Bagi pembaca

Dapat dijadikan sumber informasi dan pengetahuan tentang Pemberantasan Sarang Nyamuk *Aedes aegypti* di wilayah institusi pendidikan.