

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) masih menjadi perhatian khusus bagi pemerintah. Hal ini terlihat dari ditematkannya PHBS sebagai salah satu indikator capaian peningkatan kesehatan dalam program *Sustainable Development Goals* (SDGs) 2015-2030. Dalam SDGs, PHBS merupakan strategi pencegahan dengan dampak jangka pendek bagi peningkatan kesehatan dalam 3 tataran wilayah yaitu sekolah, keluarga dan masyarakat (Kemenetrian Kesehatan, 2015).

PHBS sendiri terdiri dari beberapa bagian yang salah satu PHBS di tatanan sekolah yang terdiri dari sekumpulan perilaku yang di praktikan oleh peserta didik, guru dan masyarakat dilingkungan sekolah atas dasar kesadaran sehingga dengan mandiri mampu mencegah penyakit, meningkatkan kesehatan, serta berperan aktif dalam mewujudkan sekolah yang sehat (KEMENKES, 2018).

PHBS di sekolah sebagai upaya untuk memperdayakan siswa, guru, dan masyarakat lingkungan sekolah agar tahu, mau, dan mampu mempraktikkan PHBS dan berperan aktif dalam mewujudkan sekolah sehat. PHBS harus ditanamkan sejak dini agar bisa terbawa hingga usia dewasa. Usia anak sekolah dasar masih tergolong muda, sehingga membutuhkan bantuan dari orang di sekitar lingkungan terdekat yaitu, orang tua, guru dan teman (Sari dkk, 2016)

Berdasarkan data Riskesdas (Riset Kesehatan Dasar) tahun 2018, PHBS pada penduduk Indonesia, berperilaku menyikat gigi pada anak setiap hari sudah dilakukan sebanyak 94,7% namun perilaku menyikat gigi yang benar pada anak masih rendah yaitu 2,8%. dan pada

provinsi Gorontalo perilaku menyikat gigi pada anak setiap hari sudah dilakukan 95,6% sedangkan perilaku menyikat gigi yang benar pada anak yaitu 4,3%. Didapatkan juga pada profil anak Indonesia (2018) anak – anak Indonesia merokok sebanyak 0,33% dengan 2,49% anak laki-laki merokok setiap hari.

Tidak sedikit juga anak-anak yang terserang penyakit diare karena belum menerapkan perilaku PHBS dengan benar. Pada tahun 2017 menurut Badan Pusat Statistik Provinsi Gorontalo terdapat 19.654 jiwa yang terkena diare. Penyakit diare belum juga berhenti pada tahun 2018 didapatkan data diare menjadi 10 penyakit terbanyak setiap tahunnya (DINKES Gorontalo, 2018). Sehingga diperlukan suatu upaya dalam mencegah penyakit dalam hal ini promosi kesehatan

Promotif kesehatan adalah merupakan upaya untuk meningkatkan melalui proses pembelajaran masyarakat, khususnya masyarakat pendidikan sekolah. Promosi kesehatan di sekolah merupakan langkah yang strategis dalam meningkatkan kesehatan masyarakat, khususnya dalam rangka perilaku hidup bersih dan sehat ini dikarenakan : usia anak sekolah merupakan persentase paling tinggi pada kelompok umur yang lain dengan ini juga merupakan kelompok yang terorganisir sehingga mudah dijangkau, dan pada masa sekolah ini lah sangat potensial menerima pembaruan dan mempunyai stimulus yang tinggi sehingga mudah untuk di bimbing agar dapat menerapkan hidup bersih dan sehat. ( Hermien, dkk 2018).

Upaya yang paling efektif yaitu melakukan promotif kesehatan terhadap Perilaku Hidup Bersih dan Sehat kepada anak di usia sekolah. Tetapi sekarang kebanyakan upaya promotif kesehatan sangat membosankan seperti ceramah, sehingga anak – anak tidak tertarik untuk mempelajarinya. Promosi kesehatan haruslah digencarkan secara rutin di lingkungan sekolah,

terutama pada anak usia sekolah karena anak jauh lebih paham apabila diberikan sentuhan pembelajaran yang menarik dan *fresh* yaitu metode bermain.

Metode bermain adalah pilihan tepat untuk meningkatkan pendidikan kesehatan di lingkungan sekolah. Umumnya anak 99% menyukai pendidikan kesehatan dengan metode bermain, khususnya pada pengetahuan PHBS, hal ini dikarenakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Pramono & Paramita, 2011). Oleh Karena itu, peneliti mempunyai metode pembelajaran pendidikan kesehatan inovatif, yaitu pengaruh pendidikan kesehatan dengan metode ular tangga.

Permainan ular tangga adalah permainan tradisional yang mendunia. Permainan ini tidak hanya berlaku di negara Indonesia, tetapi juga terkenal di dunia. Secara Teknis Permainan ini merupakan permainan kelompok, melibatkan beberapa orang dan tidak dapat digunakan secara individu. Secara psikologis, ular tangga terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak-anak untuk berinteraksi dengan kehidupan sosial. Menurut penelitian Ernita, Ulfiana, & Rachmawati (2012) Pengetahuan, sikap, aplikasi responden meningkat setelah dilakukan pendidikan kesehatan gosok gigi dengan metode ular tangga. Maka dari itu, permainan interaktif ini sangat cocok dipilih untuk menggantikan upaya yang sudah dilakukan sekolah-sekolah di kecamatan paron

Dari penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh Titin sakinah pada tahun 2013 dengan judul pengembangan media ular tangga untuk simulasi sebagai upaya promotif meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar terhadap PHBS disekolah. Metode penelitian digunakan *quasy eksperimen* dengan menggunakan desain penelitian *one group pretest posttest design* yang meneliti perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan ular tangga. Hasil penelitian didapatkan 14 siswa mengalami peningkatan pengetahuan mengenai

PHBS di sekolah setelah menggunakan media ular tangga dengan perbedaan rata-rata sebesar 29,5715. Demikian dapat dinyatakan penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan pengetahuan siswa mengenai PHBS disekolah sehingga layak digunakan sebagai promosi kesehatan

Menurut hasil wawancara yang dilakukan ke salah satu Guru di Sekolah Dasar Negeri 01Tilongkabila, bahwa perilaku hidup bersih dan sehat belum di terapkan secara optimal disekolah seperti jajan makanan yang tidak sehat, belum menerapkan mencuci tangan dengan benar dsb yang menyebabkan anak rentan terkena penyakit. Dari hasil wawancara peneliti dengan anak sekolah bahwa siswa siswa sekolah dasar no.01 Tilongkabila yang berjumlah 10 siswa belum mengetahui tentang PHBS. Adapun dengan cara mencuci tangan mereka belum mengetahuinya. Ini dikarenakan cara mempromosikannya membuat anak – anak bosan dan tidak memperhatikan betul apa yang disampaikan dari hasil observasi 2 diantaranya memiliki rambut yang kotor.

Dari hasil penelitian, serta hasil observasi dan wawancara diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan media ular tangga untuk permainan simulasi sebagai upaya promotif meningkatkan pengetahuan siswa terhadap PBHS di SDN 01 TILONGKABILA”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Berdasarkan data Riskesdas (Riset Kesehatan Dasar) tahun 2018, PHBS pada penduduk Indonesia, berperilaku menyikat gigi pada anak setiap hari sudah dilakukan sebanyak 94,7% namun perilaku menyikat gigi yang benar pada anak masih rendah yaitu 2,8%. dan pada provinsi gorontalo perilaku menyikat gigi pada anak setiap hari sudah dilakukan 95,6% sedangkan perilaku menyikat gigi yang benar pada anak yaitu 4,3%.

2. Didapatkan juga pada profil anak Indonesia (2018) anak – anak Indonesia merokok sebanyak 0,33% dengan 2,49% anak laki-laki merokok setiap hari.
3. Tidak sedikit juga anak-anak yang terserang penyakit diare karena belum menerapkan perilaku PHBS dengan benar. pada tahun 2017 menurut Badan Pusat Statistik Provinsi Gorontalo terdapat 19.654 jiwa yang terkena diare. Penyakit diare belum juga berhenti pada tahun 2018 didapatkan data diare menjadi 10 penyakit terbanyak setiap tahunnya (DINKES Gorontalo, 2018).
4. Studi pendahuluan pada siswa kelas V di SDN No.01 Tilongkabila, diketahui pengetahuan PHBS masih kurang.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah penelitian berikut. Apakah ada Pengaruh Simulasi Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Siswa Kelas V di SDN No.01 Tilongkabila ?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

#### **1.4.1 Tujuan Umum**

Untuk mengetahui Pengaruh Simulasi Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Siswa Kelas V di SDN No.01 Tilongkabila

#### **1.4.2 Tujuan Khusus**

1. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan Siswa Kelas V di SDN No.01 Tilongkabila sebelum diberikan Simulasi Media Permainan Ular Tangga
2. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan Siswa Kelas V di SDN No.01 Tilongkabila setelah diberikan Simulasi Media Permainan Ular Tangga

3. Untuk menganalisis Pengaruh Simulasi Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Siswa Kelas V di SDN No.01 Tilongkabila

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### 1.4.3 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dibidang kesehatan khususnya yang berkaitan dengan pengaruh simulasi media permainan ular tangga terhadap tingkat pengetahuan

### 1.4.4 Manfaat Praktis

1. Bagi Pihak Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada pihak sekolah tentang pengetahuan siswa terhadap PHBS . sehingga pihak sekolah dapat mengembangkan media permainan ular tangga dalam usaha meningkatkan pengetahuan siswa tentang PHBS di lingkungan sekolah

2. Bagi Pihak Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang PHBS khususnya pada anak usia sekolah. Sehingga masyarakat akan mampu melakukan tindakan pencegahan terhadap masalah kesehatan yang akan timbul karena ketidaktahuan tentang PHBS.

3. Bagi Instansi Pendidikan Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsi ilmu pengetahuan yang bermanfaat dalam menambah wawasan mahasiswa terkait media permainan ular tangga yang diterapkan pada siswa kelas V sekolah dasar terhadap tingkat pengetahuan mereka.

#### 4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan program studi ilmu keperawatan dan bermanfaat untuk menambah wawasan serta pengalaman peneliti terhadap masalah kesehatan masyarakat