BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perilaku sehat yaitu upaya untuk meningkatkan perilaku masyarakat agar mendukung peningkatan derajat kesehatan yang dilakukan melalui program pembinaan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS), adalah sekumpulan perilaku yang dipraktikkan atas dasar kesadaran sebagai hasil pembelajaran, yang menjadikan seseorang, keluarga, kelompok atau masyarakat mampu menolong dirinya sendiri (mandiri) di bidang kesehatan dan berperan aktif dalam mewujudkan kesehatan masyarakat (Kementerian Kesehatan RI 2011 tentang Panduan Pembinaan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat).

PHBS dapat dilakukan di berbagai tatanan, seperti di tatanan Sekolah yaitu kegiatan memberdayakan siswa, guru dan masyarakat lingkungan sekolah untuk mau melakukan pola hidup sehat, sehingga secara mandiri mampu mencegah penyakit, meningkatkan kesehatannya, serta berperan aktif dalam mewujudkan lingkungan sekolah yang sehat. Dalam UU No 36 tahun 2009 pasal 79 tentang Kesehatan, ditegaskan bahwa "Kesehatan Sekolah" diselenggarakan untuk meningkatkan kemampuan hidup sehat dalam lingkungan sehingga peserta didik dapat belajar, tumbuh dan berkembang secara harmonis dan setinggi-tingginya sehingga diharapkan dapat menjadi sumber daya manusia yang berkualitas.

Anak dalam usia sekolah disebut sebagai masa intelektual, tugas perkembangan anak dalam usia sekolah adalah belajar mengembangkan kebiasaan untuk memelihara badan meliputi kesehatan dan kebersihan diri serta adanya hubungan positif yang tinggi antar jasmani dan prestasi. Anak dalam usia sekolah sudah bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan dan dapat mengidentifikasi tentang kebutuhan kebersihan diri dan berperilaku hidup bersih dan sehat itu sangat penting bagi dirinya (Riesti, 2016). Hasil penelitian Departemen Kesehatan RI (2010) juga menunjukkan bahwa perilaku masalah perawatan diri pada usia anak sekolah dasar masih cukup tinggi, dikarenakan masih banyak anak-anak bermasalah pada gigi dan mulut. *Personal hygiene* yang baik sangat penting agar dapat meminimalkan masuknya berbagai macam mikroorganisme yang ada dan pada akhirnya mencegah individu terserang penyakit (Suryono, 2010).

Berdasarkan data Riskesdas (riset kesehatan dasar) tahun 2018, PHBS pada penduduk Indonesia, berperilaku menyikat gigi setiap hari sudah dilakukan 94,7% namun perilaku menyikat gigi dengan benar masih rendah yaitu 2,8%. Data lain berhubungan dengan PHBS secara umum, terdapat usia anak sekolah yang melakukan perilaku Buang Air Besar (BAB) dengan benar di jamban yaitu mencapai 88,2%, sedangkan melakukan cuci tangan menggunakan sabun yang benar dengan proporsi 49,8%. Pada tahun 2018 angka diare berdasarkan diagnosis tenaga kesehatan yaitu 6,8% meningkat dari pada tahun 2013 yaitu 4,5% (Riskesdas, 2018). Sedangkan di Kota Bandung pada tahun 2018 angka diare berdasarkan diagnosis tenaga kesehatan yaitu 73,36% dengan angka kesakitan diare per 1.000 penduduk (Profil Kesehatan Kota Bandung, 2018).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti dengan cara wawancara kepada kepala sekolah dan guru SDN 256 Cigondewah Hilir dan SDN 080 Bojong Indah Cibuntu, di SDN 256 Cigondewah Hilir selama tiga bulan terakhir terdapat 6 orang siswa yang menderita demam tifoid dan diare dari seluruh siswa. Dari hasil wawancara kepada salah satu siswa terdapat data bawah 2 dari 4 anak dengan *personal hygiene* yang kurang baik, seperti kuku panjang, badan yang kurang sedap, dan kebersihan diri yang kurang baik lainnya. Apabila siswa tidak membiasakan *personal hygiene* sejak dini maka akan mengakibatkan menderita demam tifoid, ISPA dan diare. Selain itu, Fasilitas UKS (Unit Kesehatan Sekolah) di SDN 256 Cigondewah Hilir pun belum bejalan karena sekolah tersebut masih pada tahap pembangunan. Sedangkan untuk SDN 080 Bojong Indah Cibuntu dari hasil wawancara hanya didapatkan 3 orang siswa yang menderita demam tifoid atau diare selama 3 bulan terakhir.

Pemberdayaan masyarakat bidang kesehatan merupakan suatu upaya yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan perilaku masyarakat agar lebih berkemampuan dalam mengatasi permasalahan kesehatan dengan Upaya Kesehatan Bersumberdaya Masyarakat (UKBM), yaitu bentuk fasilitas pelayanan kesehatan yang dikelola oleh masyarakat. Keberhasilan pelaksanaan UKBM ini tidak terlepas dari peran masyarakat sebagai pelaksana dan penerima pelayanan kesehatan.

Dalam pendidikan kesehatan diperlukan alat bantu atau media pendidikan kesehatan yang baik dan tidak membosankan, namun bisa membuat anak berpikir, berkreasi, dan berinovasi untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam

menjaga kesehatan (Bakolas, 2015). Media edukasi interaktif merupakan media intervensi yang baik dan sederhana yang dapat diterima oleh guru, orangtua, masyarakat dan anak itu sendiri (Bakolas, 2015). Salah satu dari media edukasi yaitu permainan kartu, secara fisik media permianan kartu ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, kelebihannya seperti praktis, mudah dibawa kemanamana, mudah dalam penyajiannya. mudah dimainkan di mana saja, mudah disimpan, dapat digunakan untuk kelompok besar atau kecil, guru dan siswa dapat secara aktif terlibat dalam penyajiannya, harganya murah dan mudah diperoleh serta dalam penggunaannya tidak memerlukan peralatan khusus (Kamil, *et al*., 2013).

Media permainan kartu banyak digunakan untuk media pembelajaran, salah satunya yaitu permainan kartu kasugi menurut penelitian Kristyawan Sutriyanto, Ardini S. Raksanagara, Merry Wijaya (2016) berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan PHBS pada siswa. Permainan kartu UNO telah dilaksanakan penelitian oleh Wahyu Estiani, Arif Widiyatmoko, Sarwi (2015), dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam meningkatkan pemahaman konsep dan karakter rasa siswa pada pembelajaran IPA terpadu. Permainan kartu kuartet menurut hasil penelitian dari Zulfikar dan Laelah Azizah (2016), menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu kuartet efektif dalam pembelajaran keterampilan berbahasa jerman, dan permainan kartu *truth or dare* paling berpengaruh terhadap sikap siswa yaitu media permainan kartu *truth or dare* seperti yang telah diteliti dan dikembangkan oleh Prafianti (2015), yaitu permainan ini dapat merangsang siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran,

karena media permainan dapat memberikan umpan balik sehingga menjadi lebih hidup dan efektif. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk merancang dan mengembangkan permainan kartu *Truth Or Dare* yang diharapkan siswa dapat menerapkan PHBS secara efektif dan mandiri terutama pada *Personal Hygiene.* Didukung oleh pernyataan hasil analisis data dari Evi Nurul Indayanti, Dyah Astriani, Supriyono (2016), penggunaan permainan *Truth or Dare* materi sistem ekskresi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, selain nilai aspek pengetahuan juga didapatkan hasil belajar siswa pada aspek sikap dan keterampilan. hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan permainan *Truth or Dare* lebih baik daripada kelas yang tidak menggunakan permainan *Truth or Dare.*

Berdasarkan uraian di atas tujuan dalam penelitian ini yaitu mengenai Pengembangan Media Permainan Kartu *Truth Or Dare* Mengenai *Personal Hygiene* Pada Siswa Sekolah Dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media permainan kartu *truth or dare* mengenai *personal hygiene* pada siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan media permainan kartu *truth or dare* mengenai *personal hygiene* pada siswa sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Dihasilkannya Pengembangan Media Permainan Kartu *Truth Or Dare* Mengenai *Personal Hygiene* Pada Siswa Sekolah Dasar.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Merancang dan mengembangkan media permainan kartu *truth or dare* mengenai *personal hygiene* pada siswa Sekolah Dasar.
2. Mengetahui kelayakan media permainan kartu *truth or dare* mengenai *personal hygiene* pada siswa Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan, dapat berguna bagi penelitian-penelitian selanjutnya dengan tema yang sama atau relevan sehingga dapat memberi kontribusi bagi pembangunan kesehatan di masyarakat.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan peneliti dalam pengembangan media permainan kartu *truth or dare* mengenai *personal hygiene* pada siswa Sekolah Dasar.

1.4.2.2 Bagi Siswa

Meningkatkan kesadaran diri terhadap *personal hygiene* melalui media permainan.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Menjadi bahan masukan untuk metode pembelajaran mengenai *personal hygiene* siswa melalui media permainan kartu *truth or dare*.

1.4.2.4 Bagi Promotor Kesehatan

Sebagai referensi mengenai media pendidikan kesehatan yang dapat digunakan bagi siswa Sekolah Dasar.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi D IV jurusan Promosi Kesehatan Poltekkes Kementerian Kesehatan Bandung, secara garis besar dibagi menjadi V bab, yaitu bab I pendahuluan, bab II tinjauan pustaka, bab III metodologi penelitian, bab IV hasil dan pembahasan, bab V simpulan dan rekomendasi dan terdapat daftar pustaka serta lampiran-lampiran. Isi dalam bab tersebut yaitu :

1. BAB I PENDAHULUAN, berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelotian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.
2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tentang landasan teori, kerangka konsep dan hipotesa penelitian.

3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN, berisi tentang jenis/desain penelitian, definisi konseptual dan operasional, populasi dan sampel, pengumpulan data, analisa data, keterbatasan penelitian dan etika penelitian.
4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, berisi tentang hasil dan pemabahasan dari penelitian studi literatur.
5. BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI, berisi tentang simpulan dan rekomendasi dari hasil penelitian studi literatur.
6. DAFTAR PUSTAKA dan LAMPIRAN-LAMPIRAN.