

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesehatan merupakan kebutuhan dasar bagi setiap manusia yang harus senantiasa dipelihara dan ditingkatkan. Dalam memelihara serta meningkatkan kualitas kesehatan, Menteri Kesehatan RI, Letjen TNI (Purn) Dr. dr. Terawan Agus Putranto, Sp.Rad (K), dalam laman Kementerian Kesehatan menegaskan bahwa pemerintah Indonesia akan berkomitmen untuk meningkatkan capaian pembangunan kesehatan untuk kualitas hidup yang lebih baik.

Kebijakan pembangunan manusia di bidang kesehatan diarahkan pada peningkatan pelayanan kesehatan menuju kesehatan semesta. Arah kebijakan dan strategi rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) bidang kesehatan 2020 – 2024 adalah meningkatkan akses dan mutu layanan kesehatan (Kemenkes, 2020).

Dirjen Kesehatan Masyarakat Kementerian Kesehatan RI, dr. Kirana Pritasari, MQIH dalam Rapat Kerja Nasional (Rakernas) Kemenkes 2020 menyampaikan upaya peningkatan akses dan mutu layanan kesehatan tersebut diarahkan melalui peningkatan upaya promotif dan preventif dengan dukungan inovasi dan pemanfaatan teknologi, sehingga pada bonus demografi mendatang Indonesia dapat memperoleh sumber daya manusia (SDM) yang unggul dan berdaya saing.

Salah satu bentuk dari upaya preventif dan promotif adalah peningkatan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat atau PHBS. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat

(PHBS) merupakan sekumpulan perilaku yang dipraktikan untuk dapat menolong diri sendiri, kelompok maupun masyarakat di bidang kesehatan dalam mewujudkan Kesehatan masyarakat (Kemenkes RI, 2011). PHBS dapat dimulai dari hal sederhana salah satunya melalui pelaksanaan Cuci Tangan Menggunakan Sabun atau dikenal CTPS.

Menurut Hasil Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS) Kementerian Kesehatan Tahun 2018, proporsi cuci tangan dengan benar pada penduduk ≥ 10 tahun yakni masih sebesar 49,8% dimana proporsi tertinggi terdapat di bali dengan presentase 67,4% dan terendah di NTT yaitu 20,4%. Mencuci tangan merupakan satu aktivitas sederhana yang membawa dampak sangat luar biasa, terutama dalam mencegah penyakit. Menurut hasil studi *World Health Organization* atau WHO pada tahun 2007, Perilaku CTPS dapat mengurangi angka kejadian diare sebanyak 45%. CTPS juga telah dibuktikan dapat meminimalkan penyakit menular lain seperti hepatitis, cacangan dan infeksi pernafasan.

Salah satu sasaran utama pelaksanaan CTPS adalah anak usia sekolah. Dimana anak usia sekolah rentan untuk terserang berbagai penyakit. Dalam audiensi pemenang lomba sekolah sehat di Gedung Kementerian Kesehatan, Kemenkes menyampaikan komitmennya untuk melaksanakan pendidikan kesehatan di sekolah melalui Usaha Kesehatan Sekolah atau UKS. Direktur Jenderal Kesehatan Masyarakat Kementerian Kesehatan RI juga menyampaikan, pendidikan kesehatan melalui UKS penting untuk dilaksanakan karena institusi sekolah merupakan wahana yang tepat untuk mengenalkan pendidikan kesehatan pada anak.

Terdapat beberapa bentuk pendidikan kesehatan yang dapat dilakukan, salah satunya edukasi melalui penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat merupakan hal yang penting untuk meningkatkan minat dalam proses belajar salah satunya melalui media pembelajaran berupa permainan edukasi. Menurut Juanda, Gunawan dan Majiburrohman (2012) permainan edukasi masih jarang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan laporan hasil Praktik Belajar Lapangan (PBL) mahasiswa Jurusan Promosi Kesehatan Politeknik Kesehatan Bandung Tahun 2019 yang dilaksanakan di Dinas Kesehatan Kota Bandung, pemberian pendidikan kesehatan melalui kegiatan bermain sambil belajar dapat menarik minat pada anak.

Menurut laporan tersebut, pendidikan kesehatan melalui media edukasi permainan "*Healthy Snake Ladder*" yang merupakan hasil modifikasi permainan ular tangga dan monopoli, didapatkan data bahwa anak memiliki ketertarikan lebih dengan adanya penggunaan permainan sebagai sarana pemberian pendidikan kesehatan. Hasil format ceklis evaluasi menunjukkan terdapat peningkatan pengetahuan pada anak setelah dilakukannya pendidikan kesehatan menggunakan media edukasi permainan tersebut.

Hal tersebut juga didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizky A, dkk mengenai penerapan permainan MOLEGI (Monopoli Puzzle Kesehatan Gigi) sebagai media edukasi Kesehatan Gigi dan Mulut Siswa SD, dimana berdasarkan penelitian tersebut media pembelajaran berupa permainan edukasi dapat digunakan sebagai alternatif untuk melakukan penyuluhan pada anak usia sekolah.

Penggunaan media pembelajaran berupa permainan edukasi perlu disesuaikan dengan perkembangan kognitif pada anak. Menurut Andesta (2018), ranah kognitif merupakan salah satu aspek penting untuk menjadi pedoman dalam proses pendidikan, dimana ranah ini berkaitan dengan tujuan belajar yang disesuaikan dengan kemampuan berpikir atau dikenal sebagai *Talksonomi Bloom* ranah kognitif. Terdapat 6 level dalam *Talksonmi Bloom* yaitu mengingat (*remember*), memahami (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), menilai/mengevaluasi (*evaluate*) dan menciptakan (*create*).

Sesuai dengan ranah kognitif pada *Talksonomi Bloom*, anak usia sekolah usia 10 tahun telah memiliki kemampuan kognitif pada ranah C3 (menerapkan) yang lebih baik dibandingkan pada usia sebelumnya. Menurut Chairul dalam Andesta (2018), Pada usia 10 tahun anak juga telah memasuki fase C4 (menganalisis) sehingga anak dapat memahami hubungan antara satu faktor dengan faktor lainnya. Pada usia ini anak juga dalam proses pembelajaran sudah bisa diterapkan sistem belajar kooperatif dalam kelompok kecil (Rusman dalam Andesta 2018). Dengan kemampuan anak tersebut, maka sangat tepat untuk menjadikan anak usia 10 tahun sebagai sasaran utama dalam pendidikan kesehatan mengenai CTPS dengan menggunakan media edukasi permainan.

Ketersediaan media edukasi permainan masih sangatlah terbatas, maka sehubungan dengan masih terbatasnya media edukasi dan ketertarikan anak terhadap media pembelajaran berupa permainan, maka dari itu saya selaku peneliti tertarik untuk melakukan perancangan dan pengembangan media permainan

edukasi monopoli CTPS atau “PEDULI CTPS” bagi anak usia 10 tahun sebagai salah satu alternatif media edukasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

“ Bagaimana Perancangan dan Pengembangan *Board game* “PEDULI CTPS” atau Permainan Edukasi Monopoli CTPS dilakukan untuk menghasilkan media edukasi CTPS bagi anak usia 10 tahun?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan dari penelitian ini adalah dihasilkannya media “PEDULI CTPS” atau Permainan Edukasi Monopoli CTPS sebagai media edukasi CTPS bagi anak usia 10 tahun.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mengetahui apakah media edukasi “PEDULI CTPS” atau Permainan Edukasi Monopoli CTPS dapat menjadi alternatif media yang dapat digunakan untuk edukasi CTPS.
- b. Mengetahui apakah media permainan edukasi “PEDULI CTPS” atau Permainan Edukasi Monopoli CTPS telah layak untuk dapat digunakan sebagai media edukasi CTPS bagi anak usia 10 tahun.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini terfokus pada :

- a. Perancangan dan Pengembangan media permainan edukasi monopoli cuci tangan pakai sabun atau disebut “Media Peduli CTPS” bagi anak usia 10 tahun.
- b. Dihasilkannya media edukasi peduli CTPS yang dapat layak berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan media.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat menambah alternatif media edukasi “PEDULI CTPS” atau Permainan Edukasi Monopoli CTPS. Hasil penelitian ini juga dapat dikembangkan sebagai bahan penelitian selanjutnya di bidang promosi kesehatan.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Manfaat Bagi Masyarakat
 1. Mempermudah anak untuk menerima informasi mengenai PHBS terutama CTPS
 2. Menjadi alternatif permainan edukasi pada anak untuk menghindarkan anak dari adiksi terhadap permainan di gawai.
 3. Menjadi alternatif agar anak aktif bergerak atau beraktifitas fisik dengan melakukan permainan “PEDULI CTPS” atau Permainan Edukasi Monopoli CTPS.
- b. Manfaat bagi Institusi

Menambah referensi mengenai pengembangan media permainan modifikasi sebagai alternatif media edukasi CTPS.\

c. Manfaat bagi Peneliti

Sebagai bentuk implemetasi ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan, serta menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam pengembangan media edukasi berupa permainan yang telah dimodifikasi.

1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan proposal skripsi ini yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisikan landasan teori serta kerangka konsep dalam penelitian.

BAB III, METODE PENELITIAN berisikan desain penelitian, waktu dan tempat penelitian definisi operasional, populasi dan sampel, tahap pengembangan media, keterbatasan penelitian serta etika penelitian.

BAB IV, HASIL DAN PEMBAHASAN, berisikan hasil dari temuan peneliti selama melakukan penelitian serta pembahasan dari hasil penelitian.

BAB V, KESIMPULAN DAN SARAN, berisikan simpulan penelitian serta saran.