

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) merupakan salah satu strategi yang penting dilakukan dalam kehidupan sehari – hari sehingga keberadaannya perlu dilakukan pembinaan agar memberikan penerapan yang benar dalam kehidupan seseorang. Pembinaan perlu dilakukan karena pada kenyataannya masih banyak masalah kesehatan yang timbul akibat PHBS yang buruk. Negara Indonesia pada tahun 2018 memiliki target PHBS sebesar 70% (Laia 2021) Hal tersebut masih kurang dari harapan karena terbukti pada sarana pendidikan terutama di lingkungan sekolah yang sudah melaksanakan PHBS masih sebesar 35,8% (Ni Komang Ayu Resiyanthi, Ni Komang Maepiani 2021) sehingga masih jauh dengan target yang diharapkan. Begitu juga dengan fenomena di negara berkembang yaitu terdapat sekitar 2,2 juta jiwa anak meninggal dunia akibat penyakit yang disebabkan oleh perihal *hygiene* sanitasi yang kurang baik (UNICEF 2020). Salah satu PHBS yang kurang mendapat perhatian adalah cuci tangan (Reyes Fernández et al. 2016). Meski fenomena saat ini masih situasi pandemi, angka cuci tangan pada anak terbilang rendah yakni 42,05% (Chen et al. 2020). Di saat pandemi seperti ini, cuci tangan seharusnya menjadi salah satu poin penting bagi tindakan pencegahan penyebaran covid -19. Bahkan cuci tangan pakai sabun sudah mulai dicanangkan pada tahun 2017 lewat gerakan yang bernama Gerakan Sanitasi Total Berbasis Masyarakat (STBM) (Nurtanti 2017).

Perilaku cuci tangan yang masih rendah dapat dilihat dari beberapa data sebagai berikut: secara nasional yaitu proporsi usia ≥ 10 tahun yang berperilaku benar dalam mencuci tangan yaitu sebesar sebesar 47% (Oktora 2019). Hal tersebut juga didukung dengan data (BPS 2018) bahwa proporsi populasi usia 10 tahun keatas yang memiliki kebiasaan cuci tangan yang benar di Jawa Timur adalah 54,3%. Sedangkan di Tulungagung sendiri, data cuci tangan menurut (Risksdas 2018) digambarkan terdapat <50% yang sudah bisa mencuci tangan secara benar sesuai langkah – langkah. Serta di lingkungan sekolah didapatkan data bahwa perilaku mencuci tangan anak usia sekolah memperoleh capaian yang terendah yakni sebesar 43%.

Perilaku cuci tangan yang masih rendah tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu: sarana dan prasarana yang kurang mendukung, seperti: tidak adanya wastafel, tidak tersedianya air bersih dan sabun, dan juga kurang adanya KIE (Komunikasi dan Edukasi) yang diberikan (Hinga and Adu 2021). Selain beberapa faktor yang sudah disebutkan diatas,rendahnya perilaku cuci tangan juga dapat disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang digunakan ketika memberikan edukasi. Bahkan media dan model edukasi sering tidak diperhatikan dengan tahap perkembangan anak sehingga anak akan mudah bosan dan pembelajaran menjadi tidak efektif (Ruli Setiyadi¹, Uus Kuswendi², dan Muhammad Ghiyats Ristiana³ 1, 2 2020) sehingga hal tersebut menyebabkan perilaku cuci tangan anak menjadi kurang baik .

Dampak yang dapat terjadi karena kebiasaan cuci tangan yang kurang baik pada anak itu ada beberapa macam, yaitu: mudah timbulnya kontaminasi patogen pada makanan seperti *Norovirus* dan *Salmonella* yang bisa berakibat kematian) dan juga menurut penelitian (Audria Octa Anggraini Widi Lestari 2019) juga menyatakan bahwa malas mencuci tangan dengan sabun dapat menimbulkan berbagai masalah kesehatan menular seperti diare. Bahkan tidak mencuci tangan juga dapat menimbulkan penyakit pneumonia yang menyerang organ paru – paru (Gawai et al. 2016), demam berdarah, Infeksi Saluran Pernapasan Akut (ISPA), cacangan, infeksi, cacar air, campak, dan gondong (Rani Afifah Nur Hestiyani 2020). Diantara masalah kesehatan yang sudah diuraikan diatas, diare memberikan dampak yang signifikan terhadap kesehatan anak. Menurut WHO dalam (Wijaya 2021) menyatakan bahwa penyakit diare adalah faktor penyebab meninggalnya 100.000 anak di Indonesia. Di Provinsi Jawa Timur tahun 2016 menempati posisi tertinggi kedua kasus diare yaitu sejumlah 1.048.885 kasus (Kemenkes 2017). Menurut data kabupaten/ kota di Tulungagung tahun 2019 juga sempat merebak kasus diare, yaitu tercatat 148 kasus di bulan September dan 914 kasus di bulan Oktober yang menyerang balita (Aini 2019).

Upaya – upaya untuk mengurangi kejadian yang tidak diinginkan akibat perilaku cuci tangan yang kurang sesuai dapat dilakukan dengan: memperbaiki media edukasi, bekerjasama dengan pihak dinas kesehatan terkait sehingga pengetahuan dan keterampilan anak bisa meningkat. Menurut Penelitian (Chen et al. 2020) sering mencuci tangan dapat mengurangi risiko penularan virus

sebesar 55%. Mencuci tangan bukan berdasarkan seberapa lama waktunya namun bagaimana cara mencuci tangannya Kemenkes RI, dalam (Risnawaty 2015). Setelah studi pendahuluan yang dilakukan peneliti, anak – anak sekolah dasar di SDN Wates sudah tidak asing dengan cuci tangan, oleh karena mereka sudah pernah mendapat himbauan cuci tangan dari sekolah dengan metode ceramah secara lisan di tempat cuci tangan. Hal tersebut masih belum sesuai bagi anak sekolah dasar yang idealnya memiliki karakteristik suka bermain langsung, kurang serius, dan malas mengikuti pembelajaran apabila hal tersebut membosankan (Astri 2016). Sehingga anak memerlukan media pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung serta lebih menarik agar keterampilan mereka mengenai cuci tangan dapat diterapkan dengan yang benar. Oleh karena anak sekolah memiliki karakteristik yang suka bergerak, bermain, dan belajar, maka metode permainan merupakan metode yang sesuai untuk digunakan (Ruli Setiyadi, Uus Kuswendi, dan Muhammad Ghiyats Ristiana, 2020).

Banyak sekali media yang bisa digunakan sebagai media edukasi, salah satunya yaitu media *Hand's Card Game* yang memberikan pengalaman langsung sehingga dapat dijadikan solusi. Media ini terinspirasi dari media *flashcard* (kartu bergambar) yang biasa digunakan sebagai media pembelajaran baca tulis hitung atau biasa disebut calistung pada anak usia prasekolah dan juga permainan *Board Games* dari penelitian (Cecilya Kustanti 2021) yang menambahkan kartu tantangan pertanyaan dalam permainannya. Media tersebut sesuai dengan penelitian menyatakan pemberian media *flashcard*

memberikan peningkatan kemampuan praktik cuci tangan pada anak tunagrahita sebesar 62,85%. *Hand's Card Game* yaitu sebuah kartu berbentuk tangan yang berukuran 8 x 12 cm, berjumlah 6 lembar dengan keterangan gambar di balik depan serta angka di balik belakang yang nantinya bisa dibaca, dipahami, dan diperagakan langkahnya sesuai dengan gambar pada kartu. Teori Edgar Dale Cone dalam (Sari 2019) juga menyatakan bahwa seseorang mampu mengingat dengan efektivitas 90% dari yang dikatakan dan dilakukan. Sehingga demonstrasi peragaan kartu secara langsung melekat pada ingatan hingga efektivitas 90%. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis akan mengkaji lebih jauh tentang pengaruh *hand's card game* dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan 6 langkah cuci tangan pada anak usia sekolah dasar di SDN Wates Tulungagung.

B. Rumusan Masalah

Adakah pengaruh edukasi menggunakan media *hand's card game* terhadap pengetahuan dan keterampilan 6 langkah cuci tangan pada anak di SDN Wates Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh edukasi menggunakan media *hand's card game* terhadap pengetahuan dan keterampilan 6 langkah cuci tangan pada anak di SDN Wates Tulungagung.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden penelitian di SDN Wates Tulungagung,
- b. Mengidentifikasi pengetahuan 6 langkah cuci tangan sebelum diberikan *hand's card game* pada anak di SDN Wates Tulungagung,
- c. Mengidentifikasi pengetahuan 6 langkah cuci tangan sesudah diberikan *hand's card game* pada anak di SDN Wates Tulungagung,
- d. Mengidentifikasi keterampilan 6 langkah cuci tangan sebelum diberikan *hand's card game* pada anak di SDN Wates Tulungagung,
- e. Mengidentifikasi keterampilan 6 langkah cuci tangan sesudah diberikan *hand's card game* pada anak di SDN Wates Tulungagung,
- f. Menganalisis perbedaan pengetahuan 6 langkah cuci tangan sebelum dan sesudah diberikan *hand's card game* pada anak di SDN Wates Tulungagung,
- g. Menganalisis perbedaan keterampilan 6 langkah cuci tangan sebelum dan sesudah diberikan *hand's card game* pada anak di SDN Wates Tulungagung.

D. Ruang Lingkup

Penelitian ini berada pada lingkup upaya promotif dan preventif tenaga promosi kesehatan pada salah satu Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) yaitu cuci tangan. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) dapat meliputi berbagai bidang, baik di rumah tangga, institusi pendidikan, sarana kesehatan, tempat umum, maupun tempat kerja. Fokus penelitian yang dilakukan peneliti

kali ini mengenai PHBS di institusi pendidikan Sekolah Dasar (SD) terkait kemampuan cuci tangan pada anak. Hal ini dimaksudkan agar anak pada usia sekolah dapat memahami 6 langkah cuci tangan dan menghafalnya untuk diterapkan dalam kehidupan sehari – harinya. Sehingga penelitian ini berupaya untuk melakukan upaya pencegahan penyakit menular pada anak yang bisa masuk ke dalam tubuh melalui transmisi tangan.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menambah keberagaman metode edukasi perubahan perilaku 6 langkah cuci tangan pada anak usia sekolah menggunakan media *hand's card game*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu media alternatif pada program UKS di sekolah dalam menerapkan keterampilan langkah cuci tangan dengan benar

b. Bagi Dinas Kesehatan

Penelitian ini diharapkan bisa memperkaya media edukasi pada usia anak – anak dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan anak usia sekolah dasar mengenai 6 langkah cuci tangan.

F. Keaslian Penelitian

Penelitian ini dilakukan berdasarkan referensi – referensi dari penelitian terdahulu yang menggunakan media *flashcard* atau kartu bergambar sebagai media pembelajaran di sekolah mengenai beberapa mata pelajaran atau cara

calistung pada anak usia dini dengan tujuan meningkatkan pengetahuan atau keterampilan anak. Penelitian – penelitian yang dimaksud adalah sebagai berikut: penelitian (Cecilya Kustanti 2021) yang berjudul efektivitas media flashcard dalam meningkatkan praktik cuci tangan pakai sabun pada anak tunagrahita yang menyatakan pemberian media *flashcard* memberikan peningkatan praktik cuci tangan sebesar 62,85%. Penelitian ini memiliki konsep media yang hampir sama namun sudah dimodifikasi menjadi bentuk yang berbeda, yaitu kartu yang dibuat peneliti adalah kartu yang berbentuk seperti tangan. Begitu pula dengan penelitian (Nurzaelani 2020) yang berjudul pengembangan *board games* sebagai media edukasi covid-19 di Kampung Sindang Rasa dengan variabel peningkatan pengetahuan memiliki konsep permainan yang hampir sama peraturannya namun penelitian (Nurzaelani 2020) berbentuk papan yang bergambar dengan objek penelitian anak usia 8 – 12 tahun berjumlah 10 orang. Sementara penelitian yang dilakukan peneliti kali ini menggunakan kertas dan sampelnya berjumlah lebih dari 30 orang. Selain itu, penelitian dengan judul pengenalan *flashcard* sebagai media untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris dengan sasaran anak Sekolah Menengah Pertama (SMP) (Saputri 2020). Dari judul yang sudah diteliti dalam penelitian Saputri sudah jelas berbeda, ukuran kartu dari penelitian Saputri adalah 20 x 30 cm, dan sasarannya adalah siswa SMP yang memfokuskan pada pelafalan kata dengan berbahasa Inggris. Sedangkan peneliti kali ini menggunakan kartu yang berukuran 18 x 20 cm dengan sasaran anak usia

sekolah dasar dan fokus terhadap materi kesehatan mengenai 6 langkah cuci tangan.

Berdasarkan beberapa penelitian yang sudah disebutkan diatas, menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki salah satu tujuan yang sama yaitu meningkatkan pengetahuan namun masih ditambah dengan meningkatkan keterampilan anak dengan media pembelajaran kartu. Berdasarkan adanya beberapa contoh penelitian yang terdahulu tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berbeda dengan penelitian yang sudah ada. Penelitian ini menekankan pada kartu yang dibuat pada penelitian ini merupakan kartu inovasi yang sudah dikembangkan menjadi kartu bernuansa kesehatan dengan bentuk yang menyerupai telapak tangan yang nantinya masih terdapat aturan permainan bagaimana menggunakan kartu tersebut Dengan demikian, maka topik penelitian yang peneliti lakukan kali ini benar – benar asli.