

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Masalah kebersihan di Indonesia selalu menjadi isu yang berkembang, dengan kasus-kasus yang berkaitan dengan masalah kebersihan meningkat setiap tahun. Menurut survei Riskesdas, rata-rata hanya 12% orang yang mempraktikkan Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS). Resiko anak terserang diare menurun 40% setelah anak melakukan CTPS (Unicef,2020). Berbeda dengan orang dewasa Pendidikan Kesehatan pada anak usia sekolah lebih mudah di lakukan karena anak cenderung lebih cepat fokus dan mengerti apabila mereka di berikan Pendidikan Kesehatan, berbeda dengan orang tua terlebih lagi lansia, Pendidikan Kesehatan yang di berikan cenderung lebih susah di karenakan kurangnya fokus mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga kurang optimalnya pemberian Pendidikan Kesehatan yang di berikan. Oleh karena itu fokus perubahan perilaku CTPS adalah pada anak usia sekolah, dimana anak usia sekolah merupakan agen perubahan yang dapat menyatukan komponen pendidikan, rumah tangga dan masyarakat. Didunia sebanyak 6 juta anak meninggal setiap tahunnya karena diare, sebagian kematian tersebut terjadi di negara berkembang seperti di indonesia masih sangat rendah , diperkirakan lebih dari 310 juta anak di bawah usia 5 tahun meninggal setiap tahun, sekitar 20% di antaranya karena infeksi diare (RI, 2011). Hasil kegiatan pemantauan dinas kesehatan provinsi jawa timur perilaku hidup bersih dan sehat melalui hasil survei tatanan Rumah terendah berada di tahun 2016 sebesar 82%, jadi penggunaan oralit dalam 6 tahun terakhir meningkat (Kemenkes , 2016). Dengan di adakannya Pendidikan Kesehatan dengan media pembelajaran

kahoot ini di harapkan angka kasus infeksi penularan diare pada anak dapat berkurang.

Personal hygiene adalah proses mempertahankan dan memelihara kebersihan dan kesehatan fisik. Upaya-upaya untuk menjaga kebersihan dan kesehatan meliputi mandi secara teratur, kerapihan, menggosok gigi dan merawat gigi, mengganti pakaian secara teratur dan mencuci tangan (Timmreck, 2004). Mencuci tangan pakai sabun telah terbukti secara ilmiah efektif mencegah penyebaran penyakit menular seperti diare, infeksi saluran pernapasan atas (ISPA), dan flu burung (Depkes, 2010). Tangan merupakan bagian tubuh yang paling sederhana sebagai perantara masuknya kuman dan virus ke dalam tubuh. Oleh karena itu, kebersihan tangan yang cermat dapat mengurangi risiko penularan penyakit dari tangan dan infeksi dari orang ke orang. Menurut (Fajriyati, 2013), cuci tangan pakai sabun (CTPS) dapat mengurangi diare sebanyak 31% dan menurunkan penyakit infeksi saluran nafas atas (ISPA) sebanyak 21%, riset global juga menunjukkan bahwa kebiasaan cuci tangan pakai sabun (CTPS) tidak hanya mengurangi tapi juga mencegah diare hingga 50%, dan ISPA sebanyak 45%..

Mencuci tangan menyebabkan masalah kesehatan yang lebih rentan pada anak-anak (Rahayu, 2016). Karena ketidaktaatan cuci tangan berdampak besar bagi kesehatan dan menyebabkan timbulnya penyakit seperti diare yang merupakan penyakit kedua. penyebab kematian, sedangkan infeksi saluran pernapasan merupakan penyebab utama kematian pada anak di bawah usia 5 tahun. Mencuci tangan yang tidak benar dapat berakibat fatal bagi berbagai penyakit seperti: cacangan, TBC, infeksi tangan dan mulut, ISPA, diare, penyakit mematikan, karena kuman masih menempel di tubuh. Tindakan kebersihan tangan dapat mengurangi

kuman/bakteri yang menempel pada tangan sehingga menurunkan prevalensi penyakit (Kemenkes, 2014).

Salah satu yang menjadi pengaruh ketidaktaatan anak untuk mencuci tangan menggunakan sabun adalah kurangnya Pendidikan Kesehatan pada anak sehingga hal ini menyebabkan ketidaktahuan anak akan pentingnya mencuci tangan menggunakan sabun. Oleh karena itu Pendidikan Kesehatan memiliki peranan penting dalam upaya perubahan pengetahuan dan ketaatan anak untuk mencuci tangan. Di era digital seperti ini banyak sekali yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada anak untuk meningkatkan pengetahuan mereka salah satunya adalah media digital berbasis game kahoot (sayyidah, 2020)

Media kahoot merupakan media pembelajaran berbasis game dan digital sehingga media pembelajaran ini dapat menghadirkan rasa antusias dan semangat siswa untuk belajar, selain itu aplikasi kahoot juga menghadirkan fitur berupa quiz yang nantinya setelah siswa mendapatkan pemaparan materi bisa langsung mengerjakan quiz. Hal ini sekaligus bermanfaat bagi guru karena dapat mengevaluasi hasil belajar siswa dari hasil poin quiz yang di kumpulkan. Media pembelajaran kahoot ini digunakan untuk pre-test, intervensi/pemberian edukasi dengan media pembelajaran kahoot dan post-test setelah dilakukannya intervensi.

Media pembelajaran menggunakan media kahoot belum pernah di terapkan di SD Negeri 3 Gunungjati Kabupaten Malang hal ini berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas 5 SD Negeri 3 Gunungjati, hal ini di sebabkan oleh ketidakmampuan guru menerapkan pembelajaran menggunakan media tersebut, media pembelajaran yang di gunakan hanyalah power point dan buku saja.

Pada penelitian ini peneliti merencanakan media pembelajaran menggunakan media belajar interaktif kahoot sebagai bahan media edukasi terhadap pengetahuan

cuci tangan pakai sabun pada anak kelas 5 di SD Negeri 3 Gunungjati Kabupaten Malang. Melalui pemberian edukasi menggunakan media pembelajaran kahoot ini di harapkan anak kelas 5 di SD Negeri 3 Gunungjati Kabupaten Malang menjadi lebih antusias mengikuti kegiatan edukasi karena mereka dapat bermain sekaligus belajar. Pada penelitian ini media kahot digunakan sebagai alat mengukur pengetahuan pada anak kelas 5 di SD Negeri 3 Gunungjati Kabupaten Malang sebelum dilakukannya intervensi nantinya siswa akan di berikan soal quiz yang dapat mereka kerjakan selama 20 menit. Media kahoot ini juga digunakan sebagai media pemberian edukasi kepada anak kelas 5 di SD Negeri 3 Gunungjati Kabupaten Malang dengan cara menayangkan video edukasi yang berisikan cuci tangan pakai sabun dengan durasi kurang lebih 3 sampai 5 menit, kemudian siswa diwajibkan menjawab pertanyaan yang di berikan setelah melihat video edukasi yang di berikan.

Promosi kesehatan ini merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan kelas 5 agar mandiri dalam mencegah penyakit, memelihara kesehatan, menciptakan dan memelihara lingkungan sehat serta berperan aktif dalam meningkatkan kesehatan masyarakat sekitarnya. Keberhasilan pendidikan kesehatan pada anak kelas 5 ditentukan oleh pilihan metode pengasuhan yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah, serta faktor yang dipengaruhi oleh pola asuh yang dilakukan.

1.2. Rumusan Masalah

Adakah pengaruh edukasi menggunakan media pembelajaran kahoot terhadap pengetahuan tentang cuci tangan pakai sabun pada anak kelas 5 di SD Negeri 3 Gunungjati

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh media pembelajaran kahoot terhadap pengetahuan tentang cuci tangan pakai sabun pada anak kelas 5 di SD Negeri Gunungjati di Kecamatan Jabung Kabupaten Malang.

1.3.2. Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi Pengetahuan cuci tangan pakai sabun pada anak kelas 5 sebelum diberikan edukasi menggunakan media pembelajaran kahoot
2. Mengidentifikasi Pengetahuan cuci tangan pakai sabun pada kelas 5 setelah diberikan edukasi menggunakan media pembelajaran kahoot
3. Menganalisis peersamaan Pengetahuan cuci tangan pakai sabun pada anak kelas 5 sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media pembelajaran kahoot

1.4. Ruang Lingkup

Penelitian ini adalah penelitian lapangan yakni dengan melakukan pengindenterifikasian secara langsung kepada anak kelas 5 di SD Negeri Gunungjati Kabupaten Malang. Penelitian ini hanya mencakup tentang pengindenterifikasian pengetahuan anak kelas 5 SD Negeri Gunungjati Kabupaten Malang tentang cuci tangan pakai sabun sebelum dan sesudah intervensi dengan menggunakan media pembelajaran kahoot.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Sebagai sarana untuk menambah literatur tentang pengaruh media edukasi menggunakan media pembelajaran kahoot pada pengetahuan tentang pentingnya cuci tangan pakai sabun pada anak kelas 5

1.5.2 Manfaat Praktis

Sebagai sarana menambah media promosi kesehatan tentang cuci tangan pakai sabun dengan media pembelajaran kahoot

1.6. Keaslian Penelitian

Penelitian tentang cuci tangan pakai sabun di masyarakat sudah banyak dilakukan oleh peneliti lain antara lain :

Tabel 1. 1 penelitian sejenis

No	Peneliti	Judul Penelitian	Jenis Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dan persamaan penelitian
1	Siti Nuranisah, Lia Kurniasari	Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Tentang CTPS terhadap Pengetahuan dan Sikap dalam Upaya Pencegahan Diare (Studi Pada	Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu atau (Quasi Eksperimen). Pendekatan yang digunakan penelitian ini dengan One Group	Terjadi peningkatan pengetahuan dan perubahan sikap siswa kelas 4 SDN 003 Palaran setelah dilakukan intervensi menggunakan media permainan ular tangga terkait CTPS	Perbedaannya adalah media yang digunakan peneliti sebelumnya merupakan media edukasi permainan konvensional yaitu permainan ular tangga yang di modifikasi sedangkan

		Siswa Kelas 4 SDN 003 Palaran Kota Samarinda)	Pre Test-Post Test Design	untuk pencegahan diare, hal tersebut terjadi karena permainan ular tangga sangat menarik sehingga banyak siswa yang antusias untuk memainkannya,	persamaannya adalah metode penelitiannya yaitu quasi experimental one grup pre tes post test design
2	Nadiyah Khairiyah Aziz, Husnul Khotimah, Sri Astutik Andayani, Kholisotin, Abdul Hamid Wahid	Metode Emo Demo Dan Metode Bermain Puzzle Terhadap Cara Mencuci Tangan Pada Anak Prasekolah	jenis penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimen dengan pendekatan two group pre-post test design. Dengan menggunakan teknik purposive sampling	perlakuan tersebut anak lebih cenderung bisa melakukan peraktek cuci tangan dengan baik menggunakan metode bermain puzzle sebab pada masa anak lebih banyak bermain jadi membuat anak lebih semangat, membuat anak menjadi tidak membosankan dalam pembelajaran dan jugak membuat	Perbedaannya adalah media yang digunakan peneliti sebelumnya merupakan media edukasi permainan konvensional yaitu permainan ular tangga yang di modifikasi sedangkan persamaannya adalah metode penelitiannya yaitu quasi experimental one grup pre tes post test design

				anak tidak jenuh	
3	Sayyidah Ayu Maziyyah	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (<i>Digital Game Based Learning</i>) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran Pai Kelas Vii Pada Era New Normal Di Smp Negeri 1 Turen	design dari desain penelitian <i>Pre-Experimental Design</i> yaitu <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i>	Penerapan media pembelajaran berbasis permainan aplikasi kahoot pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap hasil belajar siswa kelas VII C di SMP Negeri 1 Turen adalah sangat baik sebesar 56%.	Perbedaan dengan peneliti sebelumnya adalah materi yang di bawakan berbeda dan tempat serta sasaran penelitiannya berbeda sedangkan persamaan dari peneliti sebelumnya adalah media pembelajaran yang di gunakan dan design penelitian yang digunakan.