

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah merupakan salah satu institusi yang berperan penting dalam pemberian edukasi atau pendidikan kesehatan pada anak sebagai upaya untuk menanamkan perilaku sehat (very fridayanti & nita prameswari, 2016). Anak usia sekolah merupakan kelompok yang masih mudah diberikan pemahaman tentang pengetahuan, sikap dan perilaku yang nantinya akan mempengaruhi kehidupan dewasanya dan juga sifat anak mudah bosan, sehingga untuk mengajak anak belajar, guru dan orang tua pada umumnya cenderung menggunakan berbagai aksesoris dan permainan untuk membangkitkan minat belajar anak. Untuk pembelajaran yang efektif, tidak cukup dengan memberikan informasi, tetapi pembelajar harus memiliki pengalaman (Hamdalah, 2013).

Dalam rangka meningkatkan kemampuan hidup sehat dan derajat kesehatan peserta didik, maka upaya pemerintah untuk mengatasi masalah kebersihan antara lain dengan dikeluarkannya Keputusan Menteri Kesehatan Nomor 1193/Menkes/SK/X/2004 tentang Visi Promosi Kesehatan Republik Indonesia yang berjudul “Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS)”. PHBS terdiri dari beberapa indikator khususnya PHBS di lingkungan sekolah yaitu, cuci tangan pakai sabun dan air mengalir, mengkonsumsi jajanan di boks/kantin sekolah, menggunakan jamban yang bersih dan sehat, berolahraga secara teratur dan terukur, membasmi jentik nyamuk, tidak merokok. , menimbang badan dan mengukur tinggi badan setiap bulan dan membuang sampah pada tempatnya. Promosi kesehatan di sekolah

merupakan salah satu upaya dalam menciptakan sekolah menjadi suatu komunitas yang dapat meningkatkan derajat kesehatan masyarakat sekolah.

PHBS di sekolah merupakan perilaku sehat yang dilakukan oleh siswa, guru dan masyarakat di lingkungan sekolah sehingga mampu mencegah penyakit secara mandiri, meningkatkan kesehatan, dan juga aktif dalam mewujudkan lingkungan sehat (Nasiatin et al., 2021). Menjaga kesehatan sangatlah penting di terapkan sejak usia anak sekolah melainkan sejak pada anak usia dini hal ini penting karena pada usia anak-anak rawan terkena penyakit, daya tahan tubuh mereka belum sekuat orang dewasa pada umumnya (Sari & Mulyadi, 2021).

Seorang promotor kesehatan tidak terlepas dari media edukasi sebagai alat bantu menyampaikan informasi kepada responden. Media merupakan alat yang digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan pesan kesehatan serta memfasilitasi masyarakat dalam menerima informasi yang diberikan media bisa berbentuk media cetak atau media elektronik. Media mengenai PHBS yang digunakan dalam mempromosikan kesehatan harus menggunakan bahasa yang sederhana, ringkas, mudah dipahami, dan menarik bagi instrumen pembaca atau audiens (Nasiatin et al., 2021).

Metode permainan merupakan metode yang banyak digunakan dalam promosi kesehatan. Permainan sebagai sarana promosi kesehatan merupakan sarana belajar yang menyenangkan dan bermanfaat, membawa kegembiraan dalam belajar dan merangsang otak, menambah pengetahuan dan rasa percaya diri (Yuswantien et al., 2019). Permainan edukatif dapat membantu anak berkembang sehingga dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi

dengan temannya, membantu anak menciptakan hal baru atau berinovasi dalam suatu permainan, meningkatkan daya pikir anak, meningkatkan perasaan anak. anak, melatih kemampuan bahasa anak, membentuk akhlak anak yang dapat mengembangkan rasa sosial anak.

Game edukasi memiliki tujuan sebagai upaya memancing minat belajar pada anak terhadap materi pembelajaran sambil bermain sehingga anak dapat belajar secara menyenangkan dan diharapkan materi yang disampaikan dapat lebih dipahami (Wulandari et al., 2017). Salah satu media yang bisa digunakan dalam pemberian edukasi yaitu *Flash cards*. Flash card merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh doman untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian (S. Wahyuni, 2020). *Flash cards* merupakan kartu yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar-gambar yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pemberian edukasi. *Flash cards* dapat membantu meningkatkan daya ingat anak-anak, karena visual memberikan pengaruh yang lebih besar dalam mengingat atau memahami sesuatu dibandingkan verbal/ audio (Fitriyani & Nulanda, 2017).

Penggunaan *flash card* sebagai media penyuluhan dengan metode ceramah sambil bermain sangat tepat bagi anak karena karakteristik anak usia SD yaitu senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan, melakukan atau memperagakan sesuatu secara langsung. Selain itu, flash card mudah dibawa, praktis, mudah diingat, dan

menyenangkan. Media lain yang bisa digunakan untuk pembelajaran siswa adalah poster. Poster merupakan media gambar yang memiliki sifat persuasif tinggi karena menampilkan suatu persoalan (tema) yang menimbulkan perasaan kuat terhadap khalayak. Poster dapat digunakan untuk memotivasi, media pengajaran atau pendidikan kesehatan yaitu sebagai pendorong atau motivasi kegiatan belajar mengajar. Kelebihan poster adalah dapat menarik perhatian khalayak, bisa digunakan untuk diskusi kelompok, dan bisa dipajang (berdiri sendiri).

Berdasarkan hasil wawancara kepada kepala sekolah dan 1 guru pemegang program UKS di sekolah SDN 3 Gondanglegi Kulon didapatkan informasi bahwa tidak adanya data kesehatan siswa di sekolah hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara kepada penanggungjawab program UKS di Puskesmas Gondanglegi. Berdasarkan data dari jumlah absensi di sekolah didapatkan bahwa kondisi kesehatan siswa yang mengalami sakit sebanyak 53 siswa dengan rincian pada bulan Januari sebanyak 17 siswa, Februari 18 siswa dan pada bulan Maret 18 siswa. Mayoritas penyakit di derita siswa tersebut ialah batuk, pilek, diare dan scabies. Hal lain yang ditemukan oleh peneliti yakni lingkungan sekolah yang masih terdapat sampah berserakan. Sebanyak 4 dari 6 pedagang makanan menjajakan makanan secara terbuka. Siswa tidak menggunakan masker ketika sakit serta terdapat 2 siswa mengalami penyakit kulit scabies pada bulan Februari menyatakan belum mendapatkan pengobatan.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk meneliti tentang Efektivitas *Flash cards* Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Anak Sekolah

Mengenai Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Di Sdn 3 Gondanglegi Kulon.

1.2 Perumusan Masalah

Bagaimana efektivitas *flash cards* terhadap pengetahuan dan sikap anak sekolah mengenai perilaku hidup bersih dan sehat di SDN 3 Gondanglegi Kulon?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui efektivitas *flash cards* terhadap pengetahuan dan sikap anak sekolah mengenai perilaku hidup bersih dan sehat di SDN 3 Gondanglegi Kulon?

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi pengetahuan dan sikap siswa sekolah dasar sebelum diberikan edukasi menggunakan *flash cards* mengenai PHBS di sekolah.
- b. Mengidentifikasi pengetahuan dan sikap siswa sekolah dasar sesudah diberikan edukasi menggunakan *flash cards* mengenai PHBS di sekolah.
- c. Mengetahui Efektivitas *flash cards* terhadap pengetahuan dan sikap mengenai PHBS di sekolah.

1.4 Ruang Lingkup

1.4.1 Ruang Lingkup Materi

Ruang lingkup penelitian ini adalah promosi kesehatan pada khususnya mengarah pada perilaku anak sekolah mengenai perilaku

hidup bersih dan sehat di sekolah.

1.4.2 Ruang Lingkup Sasaran

Sasaran penelitian ini adalah sekolah dasar di SDN 3 Gondanglegi Kulon.

1.4.3 Ruang Lingkup Tempat

Penelitian ini akan dilakukan di lingkungan sekolah yang berada di Kecamatan Gondanglegi.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai keterkaitan perilaku anak sekolah dasar tentang perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah, serta diharapkan juga sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan yang secara teoritis dipelajari di bangku perkuliahan.

1.5.2 Praktis

Sedangkan secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai tambahan informasi yang terkait dengan perilaku hidup bersih dan sehat di SDN 3 Gondanglegi Kulon.

1.5.2.1 Bagi Siswa

Hasil makalah ini diharapkan dapat digunakan sebagai upaya peningkatan pengetahuan dan sikap siswa mengenai PHBS di sekolah.

1.5.2.2 Bagi Institusi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan

dan manfaat bagi institusi terkait sebagai tambahan kepustakaan laporan tugas akhir yang bermanfaat

1.5.2.3 Bagi Peneliti

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat menambah ruang lingkup pengetahuan peneliti dan pengalaman berharga dalam mengidentifikasi perilaku anak sekolah mengenai PHBS di sekolah.

1.6 Keaslian Penelitian

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian	Persamaan penelitian
1.	Yoyok Bakti Prasetyo, Atok Miftachul Hudha, Wahyu Tisna Mayang Sari	Pelaksanaan Program Usaha Kesehatan Sekolah Dalam Upaya Meningkatkan Derajat Kesehatan Pada Anak Usia Sekolah Dasar di Lombok	Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif korelasional.	Ada pengaruh pelaksanaan program UKS dengan peningkatan derajat kesehatan siswa. Dalam hasil analisis	Judul, tempat, waktu, data, rancangan penelitian, desain penelitian, dan sampling	Sasaran penelitian dan tema penelitian.

		Timur		data yang didapatkan pelaksanaan UKS yang baik telah mempengaruhi derajat kesehatan siswa di Sekolah		
2.	Titin Nasiatin, Wiwik Eko Pertiwi, Dina Lusiana Setyowati, Sukri Palutturi	The roles of health-promoting media in the clean and healthy living behavior of elementary school students (Peran media promosi kesehatan dalam	Penelitian ini menggunakan desain penelitian cross sectional dengan variabel bebas paparan media promosi kesehatan peran orangtua	hasil penelitian sebagian besar responden (89,4%) menyatakan pernah terpapar CHLB. Persentase responden yang terpajan media PHBS dan	Judul, tempat, waktu, data, rancangan penelitian, desain penelitian, dan sampling	Sasaran membahas media promosi kesehatan mengenai PHBS di lingkungan Sekolah Dasar.

		perilaku hidup bersih dan sehat siswa sekolah dasar)	dan peran guru.	menunjukkan perilaku yang baik lebih tinggi dibandingkan dengan responden yang menunjukkan perilaku buruk, begitu juga dengan responden yang belum pernah terpajan media PHBS.		
3.	Ratih Wulandari, Herawati Susilo, Dedi Kuswandi	Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil	Penelitian ini termasuk ke dalam jenis Research & Development (R&D)	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif bermuatan game edukasi dalam	Judul, tempat, waktu, data, rancangan penelitian, desain penelitian, dan sampling	Tujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan menggunakan media edukatif

		Belajar Siswa Sekolah Dasar		pembelajaran layak, praktis, efektif, dan menarik.		
4.	Eka Fitriyani, Putri Zulmi Nulanda	Efektivitas Media <i>Flash cards</i> dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris	Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah kuasi eksperimen .	Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa <i>flash cards</i> dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa.	Judul, tempat, waktu, data, rancangan penelitian, dan sampling	Media yang digunakan dan desain penelitian.