

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini penyakit Demam Berdarah Dengue (DBD) masih menjadi salah satu masalah kesehatan dengan angka kejadian tertinggi di Indonesia. Demam berdarah dengue (DBD) merupakan penyakit yang disebabkan oleh virus dengue, dimana penularannya melalui gigitan nyamuk *aedes aegypti* (Sembiring, 2023). Demam berdarah dengue dapat disebabkan oleh tiga faktor yaitu faktor risiko, *vector* dan *host* / manusia meliputi usia dan jenis kelamin. Berdasarkan hasil penelitian Aryu dalam Tule (2020), diketahui bahwa faktor usia juga merupakan faktor yang dapat mempengaruhi kepekaan terhadap infeksi virus dengue. Pada usia 5-14 tahun merupakan kelompok anak-anak yang sangat rentan terkena penyakit DBD karena mereka lebih banyak menghabiskan waktunya untuk beraktivitas di sekolah baik pagi maupun sore hari. Dikaitkan dengan sifat nyamuk yang suka hidup di dalam ruangan yang gelap dan lembab serta aktif menghisap darah pada waktu pagi dan sore hari maka anak sekolah memiliki resiko tertular lebih besar (Tule et al., 2020).

Berdasarkan data Pusat Pencegahan dan Pengendalian Penyakit Eropa atau *The European Centre for Disease Prevention and Control* (ECDC), terdapat 4.110.465 kasus demam berdarah di tahun 2022 (Januari–Desember). Indonesia menempati posisi keempat kasus terbanyak dengan jumlah 125.888 kasus. Dimana kasus tersebut mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya dengan 73.518 kasus. Sementara untuk jumlah kematian juga meningkat sebanyak

75,32% dari 705 kasus pada tahun 2021 menjadi 1.236 kasus pada tahun 2022, yang mana 73% kasus kematian terjadi pada anak usia 0-14 tahun.

Angka kejadian DBD di Jawa Timur relative tinggi, jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya menurut data Dinas Kesehatan Jawa Timur kasus DBD pada tahun 2022 ini mengalami peningkatan sebanyak 13.236 kasus. Dimana sepanjang tahun 2021, hanya ditemukan sebanyak 6.760 kasus. (Dinkes Jatim, 2022). Sedangkan di Kota Malang pada tahun 2022 kasus DBD tercatat sebanyak 569 kasus, dimana jumlah tersebut naik drastis dibandingkan di tahun 2021 sebanyak 261 kasus. Penderita DBD didominasi dengan anak-anak yang berusia antara 1 sampai 14 tahun sebanyak 225 orang (Dinkes Kota Malang, 2022). Didukung dengan penelitian Nyoman Ribek (2021) penderita DBD pada tahun 2020 dengan kasus yang dikategorikan berdasarkan kelompok usia 10-14 tahun sebesar 19,2% kasus (Ribek et al., 2021). Penambahan kasus demam berdarah banyak terjadi di lingkungan sekolah disebabkan karena kurangnya keterpaparan terhadap informasi kesehatan yang menyebabkan rendahnya kesadaran anak-anak dalam upaya pencegahan DBD. Selain itu, kondisi lingkungan yang buruk akan meningkatkan risiko penularan penyakit DBD pada anak.

Berdasarkan studi pendahuluan yang sudah dilakukan di SDN Ciptomulyo 2 Kota Malang, ditemukannya jentik-jentik di salah satu bak mandi yang berada di toilet siswa. Terdapat pula tempat-tempat yang berpotensi menjadi tempat perindukan nyamuk *Aedes Aesgypti* seperti kolam ikan yang tidak terawat dan genangan air disekitar bawah wastafel. Hasil wawancara kepada guru SDN

Ciptomulyo 2, mengatakan bahwa terdapat 2 siswa yang mengalami DBD pada tahun 2022 dan siswa hanya mendapatkan edukasi kesehatan tentang memberantas jentik nyamuk secara umum yang tertuang di dalam PHBS sekolah. Sementara itu anak sekolah memiliki peran yang penting dalam upaya pencegahan DBD karena merupakan kelompok rentan yang kepeduliannya sangat diperlukan guna menjaga kesehatan bagi masyarakat sekolah. Disadari bahwa anak sekolah merupakan bagian kelompok masyarakat yang dapat berperan strategis, mengingat jumlahnya sangat banyak sekitar 20% dari jumlah penduduk Indonesia adalah anak sekolah. Sehingga membutuhkan pengetahuan dan sikap yang baik terhadap upaya pemberantasan sarang nyamuk (PSN) dengan menanamkan perilaku PSN pada usia sedini mungkin, yang akan digunakan sebagai dasar pemikiran dan perilakunya dimasa yang akan datang. Peningkatan pengetahuan dan sikap siswa dapat dilakukan dengan memberikan pelatihan kesehatan (Rubandiyah & Nugroho, 2018).

Upaya yang dilakukan untuk menurunkan kejadian DBD, salah satunya meningkatkan pengetahuan siswa dengan memberikan edukasi promosi kesehatan menggunakan media *Dengue Cards Game*. Dimana dalam teknik permainannya sejenis dengan kartu kuartet. Media *Dengue Cards Game* dipilih karena disajikan dalam bentuk gambar yang dilengkapi dengan keterangan sehingga memiliki daya tarik tersendiri bagi anak untuk mempelajarinya meskipun pada permainan tersebut dituntut adanya kecerdasan, ketegasan dan ketangkasan untuk mempelajari ide-ide atau konsep dasar yang perlu dibuat (Fadillah et al., 2017). Hal tersebut didukung dengan pendapat Putro dalam

Oktaviani (2022) yang menjelaskan bahwa metode permainan dipilih karena adanya proses pembelajaran akan lebih aktif dan menyenangkan bila dipadukan dengan permainan dan kreativitas anak akan berkembang dari cara mereka bermain serta memberikan pengalaman belajar bagi perkembangan anak baik secara fisik, social emosional, maupun kognitif atau intelektual (Oktaviani et al., 2022). Didukung juga dengan penelitian Tasrief (2020) yang mengatakan bahwa kartu ini cocok digunakan untuk siswa sekolah dasar yang berusia 7 – 12 tahun. Dalam rentang usia tersebut, karakteristik siswa pada tingkatan sekolah dasar dapat dibagi menjadi dua periode yaitu kelas rendah (1-3 SD) dan kelas tinggi (4-6 SD) sesuai dengan kecenderungan kemampuan siswa dalam berpikir. Pemaksimalan edukasi menggunakan media dengue cards game lebih memfokuskan pada kategori kelas tinggi, karena pada kategori tersebut siswa sudah dapat berfikir praktis, memiliki rasa ingin tahu, rasa ingin belajar, dan lebih realistis serta dapat memecahkan masalah salah satunya mengenai pencegahan DBD melalui PSN.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh edukasi menggunakan *Dengue Cards Game* terhadap perubahan pengetahuan siswa sekolah dasar tentang pencegahan penyakit DBD di SDN Ciptomulyo 2 Kota Malang.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh edukasi menggunakan *Dengue Cards Game* terhadap perubahan pengetahuan siswa sekolah dasar tentang pencegahan penyakit DBD di SDN Ciptomulyo 2 Kota Malang?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui pengaruh edukasi menggunakan *Dengue Cards Game* terhadap perubahan pengetahuan siswa sekolah dasar tentang pencegahan penyakit DBD di SDN Ciptomulyo 2 Kota Malang

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa sekolah dasar dalam upaya pencegahan penyakit demam berdarah sebelum diberikan edukasi menggunakan media *Dengue Cards Game*
- b. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa sekolah dasar dalam upaya pencegahan penyakit demam berdarah sesudah diberikan edukasi menggunakan media *Dengue Cards Game*
- c. Untuk menganalisa pengaruh media terhadap perubahan pengetahuan siswa sekolah dasar sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media *Dengue Cards Game* mengenai pencegahan penyakit demam berdarah melalui hasil *pre-test* dan *post-test*

D. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini adalah pemberian edukasi tentang DBD kepada siswa sekolah dasar melalui media promosi kesehatan berupa *Dengue Cards Game*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh edukasi menggunakan *Dengue Cards Game* terhadap perubahan pengetahuan siswa sekolah dasar tentang pencegahan penyakit DBD. lokasi yang diambil untuk penelitian ini yaitu di SDN Ciptomulyo 2 Kota Malang.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa promosi kesehatan sebagai bahan referensi dan sumber informasi pada penelitian mengenai pengaruh edukasi menggunakan *Dengue Cards Game* sebagai upaya perubahan pengetahuan siswa sekolah dasar tentang pencegahan penyakit DBD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Institusi

Diharapkan dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan pembelajaran mengenai pengaruh edukasi menggunakan *Dengue Cards Game* sebagai upaya perubahan pengetahuan siswa sekolah dasar tentang pencegahan penyakit DBD.

b. Bagi Tempat Penelitian

Diharapkan dapat menambah pengetahuan serta sebagai masukan untuk pembelajaran mengenai pengaruh edukasi menggunakan *Dengue Cards Game* sebagai upaya perubahan pengetahuan siswa sekolah dasar tentang pencegahan penyakit DBD.

c. Bagi Penulis

Diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung, serta dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh di lingkungan institusi terkait.