

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat merupakan salah satu upaya pencegahan suatu penyakit atau masalah kesehatan pada seseorang, perilaku hidup bersih dan sehat dapat diterapkan pada semua golongan baik untuk golongan masyarakat atau anak usia sekolah. Pelaksanaan program Perilaku Hidup Bersih dan Sehat dikelompokkan menjadi 5 tatanan yaitu PHBS di sekolah, PHBS di Institusi Kesehatan, PHBS di Rumah Tangga, PHBS di tempat umum, dan PHBS di tempat kerja (Notoadmojo 2007). Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di sekolah merupakan kegiatan yang memberdayakan siswa, guru dan masyarakat lingkungan sekolah untuk menjalankan pola hidup bersih dan sehat, yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang bersih, meningkatkan proses belajar mengajar dan lingkungan masyarakat sekolah yang sehat. PHBS di sekolah merupakan tatanan awal untuk menciptakan sumber daya manusia yang sehat dan berkualitas, tatanan PHBS di sekolah salah satu ruang lingkup promosi kesehatan di sekolah yang efektif karena anak usia sekolah berpotensi sebagai agen perubahan untuk mempromosikan PHBS dan anak sekolah merupakan sasaran yang mudah dijangkau dengan baik serta mudah menerima perubahan perilaku hidup bersih dan sehat. Beberapa kegiatan peserta didik dalam melakukan kegiatan PHBS adalah dengan cuci tangan pakai sabun (Proverwati, 2012).

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di sekolah memiliki 8 indikator yang semua berkaitan dengan perubahan perilaku, salah satu dari indikator PHBS adalah mencuci tangan dengan sabun sebelum dan sesudah makan. Cuci tangan pakai sabun adalah upaya preventif yang dapat mencegah terjadinya penyakit diare. Berdasarkan Data Riskesdes tahun 2018 proporsi perilaku cuci tangan dengan benar pada penduduk umur lebih dari 10 tahun yaitu sebesar 49,6%. Data Riskesdes di Provinsi Jawa Timur prevalensi terjadinya diare pada golongan semua umur sebesar 7,4%, penyakit diare berdasarkan diagnosis dan gejala sebesar 7,5%, prevalensi diare pada balita berdasarkan diagnosis nakes sebesar 10%, penyakit diare pada balita berdasarkan diagnosis dan gejala 10%, penggunaan oralit untuk penanganan diare pada balita 35%, (Riskesdes, 2018). Berdasarkan profil kesehatan dinas kabupaten Kediri terjadinya diare pada golongan semua umur sebesar 86%, sedangkan diare pada balita sebesar 92%.

Kebiasaan mencuci tangan sebelum makan menggunakan air dan sabun mempunyai peranan yang penting yaitu dapat mencegah infeksi penyakit ISPA, kecacingan, dan diare. Cuci tangan pakai sabun dapat menghilangkan kotoran dan debu pada permukaan kulit yang mengakibatkan penyakit seperti virus, bakteri dan parasite lainnya pada kedua tangan. Mencuci tangan menggunakan air dan sabun dapat lebih efektif membersihkan kotoran dan telur cacing yang menempel pada permukaan kulit, kuku, dan jari-jari pada kedua tangan (Proverawati, 2012:73). Cuci tangan pakai sabun merupakan suatu kegiatan membersihkan tangan dengan air mengalir, sabun dan sesuai dengan langkah-langkah yang benar, sehingga dapat memutuskan rantai kuman penyakit, cuci tangan dapat dilakukan sebelum atau sesudah makan, setelah memegang benda dan lain-lain (KEMENKES RI, 2014).

Salah satu upaya peningkatan kesehatan pada usia anak sekolah adalah dengan cara mencuci tangan, cuci tangan dapat berfungsi untuk mencegah penyakit menular atau menghilangkan kuman yang menempel di tangan serta cuci tangan harus dilakukan dengan menggunakan air bersih dan sabun, karena cuci tangan memakai sabun dapat membersihkan kotoran dan membunuh kuman yang menempel di tangan. Pada saat ini yang perlu dijaga dan dilindungi kesehatannya adalah anak sekolah karena sekolah selain sebagai tempat belajar juga dapat menjadi tempat penularan penyakit. Pada anak sekolah sering terjadi masalah perilaku kesehatan karena pada usia ini anak senang sekali menghabiskan waktu untuk bermain, ketika anak sedang bermain mereka tidak menyadari bahwa terdapat kuman-kuman penyakit disekitar lingkungannya, kurangnya pemahaman tentang pentingnya perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah akan menyebabkan anak terkena penyakit seperti diare, cacingan dan lain-lain. Anak usia sekolah adalah anak usia yang berumur 6-12 tahun. Pada usia ini anak masih belum mencapai perkembangan intelektual sehingga dapat menyebabkan anak mengalami resiko terhadap berbagai masalah kesehatan. Penyakit yang di derita anak pada awal pertumbuhan mereka dapat muncul kembali pada usia sekolah (Rosso & Arlianti, 2009). Dari hasil wawancara peneliti kepada guru kelas 4 bahwa siswa kelas 4 sudah menerapkan cara praktek cuci tangan, tetapi siswa belum melakukannya dengan langkah-langkah yang baik dan benar, hanya terdapat 10 siswa dari 30 siswa yang sudah menerapkan dan mengikuti langkah-langkah cuci tangan pakai sabun yang baik dan benar. Hasil wawancara dari guru di SDN Sumberagung 2 siswa sering tidak masuk sekolah karena sakit diare, cacingan, batuk dan pilek.

Upaya dalam mensosialisasikan pentingnya cuci tangan memakai sabun dapat dilakukan dengan pendidikan kesehatan melalui berbagai macam media, salah satu dari media yang sering digunakan adalah media audio visual. Media audio visual adalah media yang digunakan dalam pembelajaran disekolah karena media audio visual memiliki unsur suara dan gambar (Setiawati, 2012). Selama ini pada penelitian sebelumnya sering menggunakan media audio visual karena dianggap lebih efektif dan mudah dipahami oleh siswa, untuk belajar yang efektif tidak cukup jika hanya dengan diberikan informasi saja. Anak-anak memiliki sifat mudah jenuh dan bosan sehingga untuk mengajak anak-anak belajar biasanya guru cenderung mempergunakan alat peraga dan permainan untuk proses belajar mengajar.

Dalam penelitian ini peneliti ingin membantu peserta didik dalam mengupayakan peningkatan praktek cuci tangan dengan sebuah permainan media monopoli. Dengan diterapkan permainan media monopoli diharapkan peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar sambil bermain, permainan yang diterapkan merupakan permainan edukasi yang berhubungan dengan pengetahuan dan keterampilan siswa tentang praktek cuci tangan memakai sabun. Para peserta didik juga bisa memanfaatkan permainan edukasi ini untuk membantu proses pembelajaran agar menjadi interaktif, permainan media monopoli ini bernama “rek ayo rek” dari nama permainan ini adalah untuk mengajak siswa berperan aktif dalam permainan, peneliti juga berharap supaya siswa dapat memunculkan rasa penasaran dan antusiasme ketika mengikuti permainan.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengambil judul “Efektivitas Media Monopoli Terhadap Peningkatan Cuci Tangan Pakai Sabun Pada Siswa Kelas 4 Di SDN Sumberagung 2” hasil dari survey siswa kelas 4 masih sering membeli jajan sembarangan dan mereka masih belum mengerti dan menerapkan langkah-langkah cuci tangan pakai sabun dengan benar.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana efektivitas permainan media monopoli terhadap peningkatan praktek cuci tangan memakai sabun pada siswa kelas 4 di SDN Sumberagung 2?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum proposal penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifitas media monopoli terhadap peningkatan cuci tangan pada siswa kelas 4 di SDN Sumberagung 2.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui kemampuan siswa kelas 4 tentang praktek cuci tangan memakai sabun dengan media monopoli.
- b. Untuk mengetahui keefektifitas media monopoli terhadap peningkatan praktek cuci tangan pada siswa kelas 4.

D. Ruang Lingkup

Penelitian ini untuk mengetahui keefektifitas media monopoli terhadap peningkatan praktek cuci tangan pada siswa kelas 4 di SDN Sumberagung 2. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yaitu dengan observasi check list kepada siswa kelas 4 tentang peningkatan praktek cuci tangan, observasi check list dilakukan untuk mengukur *pretest posttest* tentang tingkat kemampuan praktek cuci tangan pada siswa dan keefektifitas terhadap permainan media monopoli. Dalam penelitian ini ada dua variabel yaitu *Variabel Independent* mengenai tentang efektivitas media monopoli dan *Variabel Dependet* mengenai tentang peningkatan praktek cuci tangan pada siswa kelas 4 di SDN Sumberagung 2.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini semoga dapat bermanfaat bagi mahasiswa promosi kesehatan untuk referensi dan informasi pada penelitian selanjutnya tentang efektivitas media monopoli terhadap peningkatan praktek cuci tangan.

2. Manfaat Praktis

Dalam penelitian ini hasil yang diharapkan adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang khususnya Program Studi Sarjana Terapan Promosi Kesehatan, hasil penelitian ini diharapkan dijadikan sumbangan pemikiran dalam mengembangkan pembelajaran mengenai efektivitas media monopoli terhadap peningkatan praktek cuci tangan.
- b. Bagi Sekolah Dasar khususnya SDN Sumberagung 2, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan meningkatkan pengetahuan dan masukan pembelajaran terkait dengan masalah efektivitas media monopoli terhadap peningkatan praktek cuci tangan pakai sabun dengan baik dan benar pada anak sekolah.
- c. Bagi Profesi Promkes, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai edukasi terkait dengan media monopoli tentang peningkatan praktek cuci tangan dengan baik dan benar pada anak sekolah.

F. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Tabel Keaslian Penelitian

No.	Peneliti	Judul Peneliti	Jenis Penelitian	Hasil Penelitian
1.	(Andriani, 2017)	Pengaruh media audio visual terhadap kemampuan cuci tangan pakai sabun pada pra anak sekolah	Jenis penelitian ini adalah pra-eksperimen dengan rancangan <i>one group pretest posttest design</i>	Adanya pengaruh media audio visual terhadap kemampuan cuci tangan pakai sabun pada pra anak sekolah
2.	(Adiba Ratna, Supriyadi, Katmawanti Septa, 2020)	Efektivitas permainan ular tangga sebagai media penyuluhan terhadap pengetahuan gizi seimbang siswa di	Jenis penelitian ini adalah pra-eksperimen dengan rancangan <i>one group pretest posttest design</i>	Terdapat perbedaan hasil pengetahuan siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan permainan ular tangga gizi seimbang

		SDN Landungsari 1 Kabupaten Malang		
--	--	--	--	--