



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak sekolah dasar berada pada rentang usia 6-12 tahun, memiliki fisik lebih kuat yang mempunyai sifat individual serta aktif dan tidak bergantung dengan orang tua. Anak usia sekolah ini merupakan masa terjadinya perubahan yang beragam pada pertumbuhan maupun perkembangan anak yang berpengaruh terhadap pembentukan karakter dan kepribadian anak. Periode usia sekolah ini menjadi pengalaman inti anak yang dianggap awal mula munculnya rasa bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan teman sebayanya, orang tua, dan lainnya (Diyantini, Ni Luh and Sagung, 2015). Selain itu, anak juga sangat peka terhadap rangsangan saat ini, sehingga mudah untuk membimbing dan menanamkan kebiasaan positif, termasuk kebiasaan hidup bersih dan sehat (Gani, Istiaji and Pratiwi, 2016). Untuk menanamkan kebiasaan tersebut, tidak hanya lembaga di perkotaan yang dapat mewujudkan perilaku hidup bersih dan sehat yang unggul, tetapi area sekolah juga perlu bermacam sarana yang lengkap serta modern dalam penerapan perilaku PHBS (Anhusadar and Islamiyah, 2020).

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) merupakan suatu langkah yang harus dilakukan agar tercapai derajat kesehatan yang optimal pada setiap masyarakat yaitu dengan kesadaran untuk menolong dirinya sendiri dalam bidang kesehatan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kesehatan. Walaupun senantiasa dalam keadaan sehat, namun penting bagi kita untuk selalu mengupayakan perilaku hidup bersih dan sehat (Kemenkes, 2015). Pada

tahapan usia anak sekolah terdapat beberapa masalah yang mungkin terjadi diantaranya penyakit menular seperti: Demam Berdarah Dengue, Infeksi Tangan Mulut, Campak, Rubela (campak jerman), Cacar Air, Gondong dan infeksi mata (*Konjungtivitis Virus*). Serta Penyakit Non Infeksi pada Anak Sekolah seperti Alergi, Infeksi Parasit Cacing: (prevalensi penyakit cacingan sebesar 60-70%), Kasus infeksi cacing gelang (*Ascaris lumbricoides*) sekitar 25-35% dan cacing cambuk (*Trichuris trichiura*) 65 -75%. Adapun penyakit lain seperti karies gigi. Kejadian karies gigi di Indonesia sebesar 88,8% dengan prevalensi karies akar sebesar 56,6%. Karies gigi cenderung tinggi (diatas 70%) pada semua kelompok umur. Anak-anak yang berada pada usia 5-9 tahun memiliki angka prevalensi sebesar 92,6% (Kemenkes, 2018). Berdasarkan data (WHO, 2017) menyebut bahwa setiap tahun 100.000 anak Indonesia meninggal akibat diare.

Masalah yang terjadi ini cenderung disebabkan karena Perilaku Hidup Bersih dan Sehat yang kurang diterapkan dengan baik, seperti: Tidak menggosok gigi minimal 2 kali sehari, makan makanan berpenyedap rasa, memiliki kebiasaan buang air besar disaluran air atau pembuangan terbuka dan lingkungan sekitarnya, tidak cuci tangan sebelum makan, serta suka bermain di tanah tanpa menggunakan alas kaki (Kemenkes, 2018).

Studi pendahuluan yang telah dilakukan pada tanggal 19 Februari 2022 terhadap siswa kelas 4 yang berjumlah 179 siswa di MIN 4 Rejoso Jombang, didapatkan 64% siswa belum memahami tentang PHBS dengan baik. Masalah ini jika terus di abaikan akan menjadi masalah besar bagi generasi penerus bangsa. Terutama masalah Kesehatan anak tersebut. Apalagi di era pandemi



Covid-19 ini, yang mana kita harus bisa mengajarkan, membimbing, dan menjaga perilaku hidup bersih dan sehat pada anak agar terhindar dari berbagai macam penyakit. Maka diperlukan sebuah metode yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah ini. Contohnya adalah metode permainan yang didalamnya memberikan pendidikan kesehatan. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang berjudul Pengaruh Stimulasi Permainan Ular Tangga Terhadap Perubahan Sikap Siswa Tentang Demam Berdarah Dengue yang didapatkan hasil peningkatan sikap sebagai dara peningkatan pengetahuan dari 5% menjadi 50% pada kategori baik, 30% menjadi 40% pada kategori cukup, dan 65% menjadi 10% pada kategori kurang (Yudianto, Mukarromah and Yani, 2010).

Dari uraian tersebut diatas, peneliti mencoba membuat modifikasi permainan untuk dijadikan sebagai media pendidikan kesehatan kepada anak. Media ini diberi nama *Health Life Game (HELI Game)*, yang berisi tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat yang baik dan benar. Sehingga, selain bermain, anak juga akan mendapatkan pengetahuan mengenai Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS).

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai “Pengaruh *HELI Game* Terhadap Peningkatan Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Pada Anak di MIN 4 Rejoso Jombang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh *HELI Game* Terhadap Peningkatan Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Pada Anak?”



1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *HELI Game* terhadap peningkatan pengetahuan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi pengetahuan perilaku hidup bersih dan sehat pada kelompok kontrol dan kelompok perlakuan sebelum diberikan intervensi di MIN 4 Rejosso Jombang.
- b. Mengidentifikasi pengetahuan perilaku hidup bersih dan sehat pada kelompok kontrol dan kelompok perlakuan setelah diberikan intervensi di MIN 4 Rejosso Jombang.
- c. Menganalisis pengaruh *HELI Game* terhadap peningkatan pengetahuan perilaku hidup bersih dan sehat anak pada kelompok kontrol di MIN 4 Rejosso Jombang.
- d. Menganalisis pengaruh *HELI Game* terhadap peningkatan pengetahuan perilaku hidup bersih dan sehat anak pada kelompok perlakuan di MIN 4 Rejosso Jombang.
- e. Menganalisis perbedaan pengaruh *HELI Game* terhadap peningkatan pengetahuan perilaku hidup bersih dan sehat anak pada kelompok kontrol dan kelompok perlakuan di MIN 4 Rejosso Jombang.



1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Bagi Peneliti

Peneliti dapat mempelajari, dan mengetahui pengaruh *HELI Game* terhadap peningkatan pengetahuan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak. Peneliti juga mendapatkan inovasi baru untuk membuat media pembelajaran berupa permainan untuk meningkatkan pengetahuan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak.

1.4.2 Manfaat Bagi Institusi

Penelitian ini dapat digunakan untuk menambah literatur tentang penelitian sehingga dapat memperkaya teori dan sebagai pendukung khasanah keilmuan khususnya dalam bidang kesehatan.

