

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Demam Berdarah *Dangue* (DBD) adalah infeksi yang disebabkan oleh virus *dengue*. *Dengue* adalah virus penyakit yang ditularkan dari vektor nyamuk *Aedes*. Nyamuk ini adalah nyamuk yang paling cepat berkembang di dunia. Sekali bertelur bisa menghasilkan 100 sampai 200 telur per fase. Telur-telur tersebut diletakkan di genangan air bersih seperti ember, vas bunga, kaleng dan barang-barang yang bisa menampung air bersih walaupun dalam jumlah sedikit (Kemenkes RI, 2018).

Berdasarkan Info Datin Pusat Data Informasi Kemenkes RI 2018 (Kemenkes RI, 2018), sudah ada 390 juta kasus manusia terinfeksi DBD setiap tahunnya di dunia. DBD sekarang telah menyerang seluruh kelompok umur bahkan lebih banyak pada usia produktif. Pada tahun 1999-2009 kelompok umur terbesar kasus DBD cenderung pada kelompok umur ≥ 15 tahun (Kemenkes RI, 2010).

Menurut WHO dalam (Kemenkes RI, 2018), Indonesia merupakan negara ke-2 dengan kasus DBD terbesar diantara 30 negara wilayah endemis. Sepanjang tahun 2017 ada sebanyak 493 kematian akibat DBD yang terjadi di Indonesia. Di Daerah Istimewa Yogyakarta selalu ada kasus DBD setiap tahunnya di tiap kabupaten. Dinas Kabupaten Bantul mencatat angka kasus DBD di Bantul mencapai 491 hingga April tahun 2019. Belum ada setengah tahun, angka tersebut meningkat dibanding 2018 lalu yang hanya 182 kasus.

Dari Profil Kesehatan Kabupaten Bantul 2017 (Dinkes, 2018), kasus DBD terbanyak dan berada di zona merah pada tahun 2017 adalah Kecamatan Kasihan, Bambanglipuro, Jetis, dan Sewon. Sedangkan dari Profil Kesehatan Kabupaten Bantul tahun 2018 (Dinkes, 2019), kasus DBD terbanyak dan berada di zona merah pada tahun 2018 adalah Kecamatan Kasihan, Bambanglipuro, dan Bantul. Dari data tersebut, Kecamatan Kasihan masih berada di zona merah selama dua tahun berturut-turut.

Saat ini belum ada obat untuk menyembuhkan DBD, begitupun dengan vaksin. Penanggulangan penyakit ini hanya bisa dicegah dengan perilaku dan pengendalian vektor penyebab sakitnya. Menurut teori Jhon Gordon dalam (Pinontoan & Sumampouw, 2019) mengenai Segitiga Epidemiologi (*Epidemiology Triangle*), timbulnya suatu penyakit dipengaruhi dengan 3 faktor yaitu bibit penyakit (*agen*), pejamu (*host*), dan lingkungan (*environment*). Dimana dapat timbul penyakit jika ketiganya dalam keadaan tidak seimbang.

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia sudah mengencarkan gerakan 3M kepada seluruh masyarakat Indonesia berupa menguras, menutup dan mengubur. Dimana menguras yang dimaksud adalah minimal menguras tempat penampungan air atau bak mandi 2 kali 1 minggu, lalu menutup setiap tempat yang dapat menampung air walaupun hanya bervolume sedikit, dan mengubur barang-barang bekas yang dapat menjadi tempat berkembang biaknya nyamuk *Aedes*. Pada setiap daerah sudah digencarkan mengenai

pemahaman 3M mulai dari institusi, hingga dalam kelompok atau struktur organisasi di dalam desa.

Ada banyak metode untuk mengendalikan jumlah nyamuk yang dianggap tepat dan efektif, yaitu pengendalian melalui lingkungan dengan program 3M, pengendalian biologi dengan memanfaatkan ikan atau tumbuhan, dan pengendalian secara kimiawi dengan menaburkan bubuk abate, penggunaan insektisida, larvasida, dan fogging. Saat ini Pemberantasan Sarang Nyamuk (PSN) DBD dilakukan dengan cara 3M Plus dimana kegiatan tersebut merupakan serangkaian gabungan dari metode-metode diatas (Kemenkes RI, 2018).

Sampai saat ini DBD masih menjadi perhatian, apalagi ketika musim hujan telah tiba. Tidak sedikit korban dari DBD adalah usia anak sekolah, dimana mereka sering beraktifitas di dalam ruangan saat pagi hari ketika sekolah. Aktifitas nyamuk *Aedes*, ada yang di dalam ruangan dan di luar ruangan. Nyamuk *Aedes albopictus* menyukai tempat di luar ruangan, sedangkan nyamuk *Aedes aegypti* menyukai tempat di dalam ruangan, sehingga anak-anak yang lebih banyak menghabiskan waktu di lingkungan sekolah menjadi salah satu sasaran yang tepat untuk digigit.

Upaya perilaku pencegahan DBD sangat perlu dilakukan guna melakukan pemutusan mata rantai kehidupan nyamuk *Aedes*. Peranan masyarakat sangat diperlukan untuk menekan angka kejadian penyakit DBD. Tidak hanya pada usia dewasa, korban DBD juga berpotensi di kalangan anak-anak, maka pengetahuan juga sudah selayaknya diberikan kepada anak-anak.

Edukasi pada anak dapat dilakukan secara efektif pada salah satu lokasi yang sering menjadi tempat anak-anak menghabiskan waktu sehari-hari yaitu tempat belajar atau di lingkungan sekolah. Masyarakat terbanyaknya adalah siswa dan siswi beserta guru. Maka pengetahuan tentang 3M Plus juga wajib diberikan kepada warga sekolah terutama siswa (Sugiyono & Darnoto, 2017). Dengan begitu perhatian anak terhadap lingkungannya dalam rangka pencegahan DBD diharapkan dapat ditanamkan secara dini.

Menurut Soekidjo Notoatmodjo (2010) dalam (Rohaida, 2016), sekolah adalah perpanjangan tangan keluarga dalam meletakkan dasar perilaku untuk kehidupan anak selanjutnya, termasuk perilaku kesehatan. Dalam (Yunitasari, 2018) Soekidjo Notoatmodjo (2010) mengatakan bahwa anak sekolah merupakan kelompok yang sangat peka untuk menerima perubahan atau pembaharuan, karena sedang berada pada taraf pertumbuhan dan perkembangan. Taraf ini merupakan kondisi anak peka terhadap stimulus sehingga mudah dibimbing, diarahkan dan ditanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik termasuk kebiasaan untuk hidup sehat. Usia anak sekolah antara 7-13 tahun belum banyak menyadari pentingnya menjaga kebersihan kesehatan diri dan lingkungannya. Pengetahuan tentang pencegahan penyakit DBD dengan melakukan PSN sangat penting didapatkan oleh anak sekolah agar kesadaran mereka tertanam sejak dini.

Sudah ada beberapa media penyuluhan yang digunakan untuk penyuluhan tentang pencegahan demam berdarah untuk anak sekolah seperti penelitian yang dilakukan (Rahmatullah, 2011) menggunakan media

pembelajaran film animasi, (Kawuriansari, 2010) menggunakan media *leaflet*, (Yunitasari, 2018) menggunakan permainan tradisional engklek, (Oktofiana, 2017) menggunakan sampul pintar dan poster, (Pratiwi, 2019) menggunakan media ceramah dan video, dan (Roosmandasari, 2018) menggunakan media permainan ular tangga dalam pengendalian jentik pada anak di sekolah dasar.

Dalam penelitian (Pratiwi, 2019) yang berjudul Perbedaan Peningkatan Pengetahuan Tentang Demam Berdarah Dengue (DBD) antara Metode Ceramah dan Video Animasi pada Murid Kelas V dan VI SD Negeri 12 Metro Pusat memberikan saran kepada peneliti selanjutnya agar dapat meneliti menggunakan media promosi kesehatan lainnya. Menurut Ircham Machfoeds (2008) dalam (Hartami, 2011) penyampaian informasi kepada anak sekolah dapat dilakukan penyuluhan dengan menggunakan metode permainan. Penggunaan metode permainan untuk anak sekolah lebih menarik perhatian, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, mudah diterima oleh anak karena tidak semata-mata komunikasi melalui verbal kata-kata, dapat membuat anak lebih berfikir aktif dalam menyampaikan pendapat, serta anak tidak akan mengalami kebosanan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan review literatur dari jurnal-jurnal penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan pengaruh permainan kartu dalam pembelajaran mengenai pengetahuan Pemberantasan Sarang Nyamuk (PSN) bagi anak sekolah. Jurnal-jurnal yang akan digunakan sebagai referensi ini dicari menggunakan jaringan internet melalui peramban Google, Science direct, Scopus, PubMed, Sintha, dan Portal

Garuda. Judul yang akan diajukan penulis adalah “Review Literatur Pengaruh Permainan Kartu untuk Meningkatkan Pengetahuan Pemberantasan Sarang Nyamuk (PSN) bagi Anak Sekolah”.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh permainan kartu terhadap pengetahuan Pemberantasan Sarang Nyamuk (PSN) bagi anak sekolah?

C. Tujuan

Diketuinya pengaruh permainan kartu untuk meningkatkan pengetahuan Pemberantasan Sarang Nyamuk (PSN) bagi anak sekolah.

D. Ruang Lingkup

1. Lingkup Keilmuan

Ruang lingkup keilmuan penelitian ini adalah Jurusan Kesehatan Lingkungan dengan cakupan Promosi Kesehatan dan Pengendalian Vektor.

2. Materi

Ruang lingkup materi yang digunakan adalah penggunaan metode permainan kartu tentang penyuluhan kesehatan khususnya pemberantasan sarang nyamuk bagi anak sekolah.

3. Objek Review Literatur

Objek review literatur ini adalah semua jenis jurnal kesehatan atau penelitian yang menggunakan metode permainan kartu tentang penyuluhan kesehatan khususnya pemberantasan sarang nyamuk bagi anak sekolah.

E. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Menghasilkan review literatur mengenai pengaruh permainan kartu untuk meningkatkan pengetahuan pemberantasan sarang nyamuk bagi anak sekolah.

2. Manfaat Praktik

a. Bagi Pemerintah

Dapat menjadi salah satu dasar pertimbangan dan pilihan pemerintah dalam memilih media untuk menyampaikan materi tentang pemberantasan sarang nyamuk bagi anak seperti misalnya di sekolah sehingga anak dapat ikut andil dalam melaksanakan program PSN.

b. Bagi Anak Sekolah

Dapat memberikan salah satu pilihan metode pembelajaran tentang pentingnya program pemberantasan sarang nyamuk yang menyenangkan bagi anak.

c. Bagi Orang Tua/ Guru

Dapat menjadi salah satu cara kepada orang tua/ guru dalam memilih media untuk menyampaikan materi tentang pendidikan kesehatan kepada anak.

d. Bagi Peneliti Lain

Dapat dijadikan sebagai salah satu bahan referensi untuk peneliti selanjutnya yang memiliki relevansi dengan review ini, dan dapat memberikan kontribusi tambahan terhadap pengembangan teori dan pengetahuan di bidang promosi kesehatan.

e. Bagi Penulis

Melatih kemampuan, mengaplikasikan ilmu dan mengembangkan kemampuan peneliti dalam bidang promosi kesehatan terkait pengendalian vektor.