

BAB I

PENDAHULUAN

A. LatarBelakang

Penyakit menular sampai saat ini masih menjadi penyebab tingginya angka kesakitan dan kematian penduduk Indonesia. Upaya pemberantasan dan pengendalian sering kali mengalami kesulitan karena banyak faktor yang mempengaruhi penyebaran penyakit. Lingkungan hidup di daerah tropis yang lembab dan bersuhu hangat seperti Indonesia merupakan tempat hidup ideal bagi *arthopoda*/serangga untuk berkembangbiak. Banyak serangga yang dapat menimbulkan gangguan kesehatan, selain itu juga dapat bertindak sebagai vektor penyakit (Soedarto, 2009). Vektor adalah *arthropoda*/serangga yang dapat menularkan, memindahkan dan atau menjadi sumber penular penyakit terhadap manusia (Kementerian Kesehatan RI, 2010).

Nyamuk adalah salah satu serangga yang bertindak sebagai vektor penyakit. Nyamuk merupakan salah satu vektor berbagai macam penyakit menular yang disebabkan oleh virus dan mikroorganismenya yang dapat mengakibatkan penyakit pada manusia seperti malaria, filariasis, chikungunya, dan demam berdarah. Demam Berdarah Dengue (DBD) adalah penyakit demam akut yang disebabkan oleh empat *serotype* virus dengue dan ditandai dengan empat gejala klinis utama yaitu demam yang tinggi, manifestasi pendarahan, hematomegali dan tanda-tanda kegagalan sirkulasi sampai timbulnya

renjantan (sindrom renjantan dengue) sebagai akibat dari kebocoran plasma yang dapat menyebabkan kematian (Kementerian Kesehatan RI, 2010).

Jumlah kasus DBD di Indonesia berfluktuasi setiap tahunnya dan cenderung semakin meningkat angka kesakitannya dan sebaran wilayah yang terjangkau semakin luas. Tahun 2017 kasus DBD berjumlah 68.407 kasus, dengan jumlah kematian sebanyak 493 orang. Jumlah tersebut menurun cukup drastis dari tahun sebelumnya, yaitu 204.171 kasus dan jumlah kematian sebanyak 1.598 orang. Angka kesakitan DBD tahun 2017 menurun dibandingkan tahun 2016, yaitu dari 78,85 menjadi 26,10 per 100.000 penduduk. Namun, penurunan *case fatality rate (CFR)* dari tahun sebelumnya tidak terlalu tinggi, yaitu 0,78% pada tahun 2016, menjadi 0,72% pada tahun 2017 (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2017).

Kasus DBD pada tahun 2018 berjumlah 65.602 kasus, dengan jumlah kematian sebanyak 467 orang. Jumlah tersebut menurun dari tahun sebelumnya, yaitu 68.407 kasus dan jumlah kematian sebanyak 493 orang. Angka kesakitan DBD tahun 2018 menurun dibandingkan tahun 2017, yaitu dari 26,10 menjadi 24,75 per 100.000 penduduk. Penurunan *case fatality rate (CFR)* dari tahun sebelumnya tidak terlalu tinggi, yaitu 0,72% pada tahun 2017, menjadi 0,71% pada tahun 2018 (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2018).

Kasus DBD pada tahun 2019 berjumlah 138.127 kasus dengan jumlah kematian sebanyak 919 orang. Angka kesakitan DBD pada tahun 2019 dapat dikatakan mengalami kenaikan dari tahun sebelumnya yaitu dari 24,75 menjadi 51,48 per 100.000 penduduk. *Case Fatality Rate* nasional mengalami penurunan

dari 0.71% menjadi 0,67 % pada tahun 2019. Jumlah Kabupaten atau Kota yang terjangkit DBD mengalami kenaikan, dari 440 Kabupaten atau Kota pada tahun 2018 menjadi 919 Kabupaten/Kota pada tahun 2019. DBD merupakan penyakit endemis yang selalu terjadi setiap tahun pada beberapa daerah yang ada di Indonesia (Kementrian Kesehatan Republik Indonesia, 2019).

Kabupaten Bantul merupakan salah satu daerah yang endemis DBD karena tercatat kasus ini terjadi setiap tahun dan tersebar diseluruh wilayah Kapanewon Kabupaten Bantul. Terjadi peningkatan kasus DBD dari 182 kasus pada tahun 2018 menjadi 1424 kasus pada 2019 (Dinas Kesehatan Bantul, 2019) . Kapanewon Bantul merupakan salah satu wilayah yang endemis DBD di wilayah kerja Dinkes Bantul, dengan jumlah kasus DBD pada tahun 2019 di Kapanewon Bantul sebanyak 74 kasus. Kapanewon Bantul terdapat 5 kalurahan, yaitu Kalurahan Palbapang, Kalurahan Trirenggo, Kalurahan Bantul, Kalurahan Ringinharjo, dan Kalurahan Sabdodadi. Di Kapanewon Bantul terdapat 2 Puskesmas, yaitu Puskesmas Bantul 1 dan Puskesmas Bantul 2. Kasus DBD di wilayah Puskesmas Bantul 1 pada tahun 2019 sejumlah 74 kasus, dan kasus pada wilayah kerja Puskesmas Bantul 2 sebanyak 65 kasus. Wilayah Kerja Puskesmas Bantul 1 pada Kalurahan Palbapang dan Kalurahan Trirenggo. Kasus tertinggi terjadi di Kalurahan Palbapang dengan kejadian 54 kasus, sedangkan pada 2020 kasus kejadian di Kalurahan Palbapang mencapai 81 kasus. Meningkatnya kasus DBD di Kapanewon Bantul bisa disebabkan oleh kurangnya tingkat pengetahuan masyarakat tentang PSN. Kasus demam

berdarah di Bantul hampir merata terjadi di seluruh wilayah Bantul, terutama Kapanewon dengan padat penduduk (Dinas Kesehatan Bantul, 2019).

Berdasarkan data Angka Bebas Jentik pada tahun 2020 yang diperoleh dari Puskesmas Bantul 1, sampai Bulan Oktober 2020 Angka Bebas Jentik seluruh dusun yang ada di Kalurahan Palbapang masih dibawah 95%. Untuk angka bebas jentik terendah terdapat di Dusun Serut.

Sampai bulan Oktober 2020 angka bebas jentik di Dusun Serut Kalurahan Palbapang, Kapanewon Bantul, Kabupaten Bantul 82,23684 % hal ini berarti angka bebas jentik masih di bawah baku mutu yaitu 95%. Dengan demikian angka bebas jentik di Serut masih rendah. Kejadian kasus DBD di Serut mengalami kenaikan dari tahun 2019. Hal ini bisa jadi dikarenakan masih kurangnya pengetahuan untuk melakukan PSN secara mandiri di rumah masing-masing. Menurut Kader kesehatan setempat, masyarakat kurang peka, dan hanya menunggu dari lintas sektor untuk melakukan PSN setiap bulan sekali.

Berdasarkan penelitian prevalensi kasus DBD yang terjadi pada kelompok usia 0-5 tahun sebesar 22,25%, usia 6-11 tahun sebesar 19,82%, usia 12-25 tahun sebesar 20,26%, usia 26-45 tahun sebesar 28,41%, usia 46-65% sebesar 6,83%, usia lebih dari 65% berjumlah 2,20%. Infeksi dengue primer tertinggi terjadi pada kelompok anak-anak (26,66%), sedangkan infeksi dengue sekunder tertinggi pada kelompok dewasa (82,17%) (Saraswati and Mulyantari, 2017). Sasaran dalam penelitian ini adalah anggota keluarga pada usia 26-45 tahun. Kelompok umur tersebut diambil dikarenakan menurut penelitian infeksi

dengue sekunder tertinggi pada kelompok dewasa, dan pada usia tersebut dianggap mampu untuk menjawab soal yang terdapat pada kuesioner dan *games* (Saraswati and Mulyantari, 2017). Usia 26-45 tahun dianggap sebagai usia matang, dimana pola pikir dan daya tangkap yang baik, dan pengetahuan yang dimiliki dinilai cukup dan semakin semakin baik sehingga dapat mempengaruhi sikap dan perilakunya (Tobing and Sinaga, 2021).

Pemerintah telah menetapkan Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 374/Menkes/Per/III/2010 tentang Pengendalian Vektor. Selain itu, berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2014 tentang Kesehatan Lingkungan, Vektor dan Binatang Pembawa Penyakit merupakan media lingkungan yang perlu ditetapkan Standar Baku Mutu Kesehatan Lingkungan dan Persyaratan Kesehatan serta upaya pengendaliannya. Untuk itu Pemerintah Pusat, Pemerintah Daerah, dan penyelenggara harus memiliki pedoman untuk melaksanakan kewajiban guna memenuhi Standar Baku Mutu Kesehatan Lingkungan dan Persyaratan Kesehatan untuk Vektor dan Binatang Pembawa Penyakit. Pengaturan ini juga diperlukan untuk memberikan edukasi kepada masyarakat (Kemenkes RI, 2017).

Pengendalian Vektor dan Binatang pembawa penyakit telah ditetapkan pemerintah dalam Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 374/Menkes/Per-/III/2010 tentang Pengendalian Vektor. Selain itu, berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2014 tentang Kesehatan Lingkungan , Vektor, dan Binatang Pembawa Penyakit merupakan media lingkungan yang perlu ditetapkan Standar Baku Mutu Kesehatan Lingkungan dan Persyaratan

Kesehatan serta upaya pengendaliannya. Untuk itu Pemerintah Pusat, Pemerintah Daerah, dan penyelenggara harus memiliki pedoman untuk melaksanakan kewajiban guna memenuhi Standar Baku Mutu Kesehatan Lingkungan dan Persyaratan Kesehatan untuk Vektor dan Binatang Pembawa Penyakit. Pengaturan ini juga diperlukan untuk memberikan edukasi kepada masyarakat (Kemenkes RI, 2017).

Perubahan perilaku kearah perilaku hidup yang sehat dalam masyarakat tidak mudah diwujudkan, oleh karena itu perlu adanya promosi kesehatan. Promosi kesehatan merupakan program kesehatan yang dirancang untuk membawa perbaikan yang berupa perubahan perilaku, baik didalam masyarakat sendiri maupun organisasi dan lingkungannya baik lingkungan fisik-non fisik, sosial budaya, ekonomi, politik , dan sebagainya. (Kementerian Kesehatan RI, 2011).

Upaya untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat dalam melakukan PSN salah satunya menggunakan metode penyuluhan. Penyuluhan kesehatan dalam upaya promosi kesehatan diperlukan sebagai upaya meningkatkan pengetahuan dan kesadaran, di samping pengetahuan sikap dan perbuatan. Oleh karena itu, tentu diperlukan upaya penyediaan dan penyampaian informasi, yang merupakan bidang garapan penyuluhan kesehatan. Makna penyuluhan adalah pemberian penerangan dan informasi (Maulana, 2009).

Games Guess Word merupakan salah satu contoh media penyuluhan. Metode permainan ini karena memungkinkan komunikasi dua arah, dan diharapkan lebih efektif, serta berfungsi untuk mempermudah masyarakat dalam

memahami pesan kesehatan, karena konsep dari games ini menstimulus keaktifan, dan kekreatifan guna meningkatkan penguasaan kosakata. Stimulus yang dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan, ibu rumah tangga untuk melakukan kegiatan PSN meningkat. Hal ini seperti yang disampaikan pada penelitian Khaerudin dengan adanya permainan *Guess Word* dapat meningkatkan hasil belajar, dan kosa kata responden (Khaerudin, 2016).

Pengertian *Guess Word* adalah permainan tebak kata, variasi dari permainan informasi. *Game* ini diadaptasi dari *game* tebak-tebakan., menyatakan bahwa “aturan dasar permainan menebak sangat sederhana; satu orang tahu sesuatu yang ingin diketahui orang lain ”. Berdasarkan pernyataan diatas, permainan menebak adalah permainan dimana seseorang atau suatu kelompok berusaha menjawab pertanyaan yang diberi beberapa kata kunci yang berhubungan dengan perbendaharaan kata(Klippel, 1984).

Games Guess Word lebih menitik beratkan pada kemampuan menebak suatu kata yang telah diberikan kata kunci, dan mengingat jumlah kosakata. Kelebihan *Games Guess Word* bisa membantu masyarakat untuk meningkatkan pengetahuan dan mengingat suatu informasi. Menggunakan *Games Guess Word* dapat meningkatkan sosialisasi antar masyarakat karena dalam permainan ini dituntut kerjasama tim dalam kelompok (Kumalasari, 2018).

Atas dasar uraian sebelumnya maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh *Games Guess Word* Terhadap Peningkatan Pengetahuan Ibu Rumah Tangga Tentang Pemberantasan Sarang Nyamuk di

Dusun Serut Tahun 2021 dengan adanya penelitian diharapkan agar pengetahuan masyarakat dalam pemberantasan sarang nyamuk meningkat.

B. Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruh penerapan *Games Guess Word* terhadap pengetahuan pemberantasan sarang nyamuk pada ibu rumah tangga di Dusun Serut?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh *Games Guess Word* terhadap pengetahuan pemberantasan sarang nyamuk ibu rumah tangga di Dusun Serut.

D. Ruang Lingkup

1. Lingkup Keilmuan

Penelitian ini termasuk dalam lingkup keilmuan kesehatan lingkungan khususnya di bidang Pengendalian Vektor dan Binatang Pengganggu dan Pemberdayaan Masyarakat.

a. Materi

Materi penelitian ini adalah pengendalian vektor Demam Berdarah, dan Pemberdayaan Masyarakat.

b. Obyek

Obyek penelitian ini adalah ibu rumah tangga yang berusia 26-45 tahun, dan berpendidikan minimal SMP

c. Waktu

Waktu penelitian dilaksanakan pada Mei-Juni 2021.

d. Tempat

Penelitian ini dilakukan di Dusun Serut.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi ibu rumah tangga

Menambah pengetahuan tentang Pengendalian Vektor dan Binatang Pengganggu khususnya Vektor DBD khususnya dalam bidang pemberantasan sarang nyamuk.

2. Bagi Puskesmas

Diharapkan dapat membantu petugas sanitarian Puskesmas Bantul dalam menanggulangi kasus DBD.

3. Bagi Peneliti

Sebagai tambahan wawasan, pengetahuan, dan keterampilan bagi peneliti di bidang kesehatan lingkungan khususnya mengenai pengendalian vektor cara pencegahan DBD.

F. Keaslian Penelitian

Penelitian dengan judul “Pengaruh *Games Guess Word* Terhadap Peningkatan Pengetahuan Ibu Rumah Tangga Tentang Pemberantasan Sarang Nyamuk di Dusun Serut Tahun 2021”. Adapun penelitian lain tentang *Guess Word* yang telah dilakukan adalah:

Tabel 1. Penelitian Terkait yang Pernah Dilakukan

Pembeda	Penelitian Terdahulu			Peneliti Sekarang
	Pujiati	Fitriastutik	Kumalasari	Pramulatsih
Judul	Penggunaan Model Tebak Kata Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Tema Lingkungan Kelas III Sd Negeri 2 Sidomulyo	Efektivitas <i>Booklet</i> Dan Permainan Tebak Gambar Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Siswa Kelas Iv Terhadap Karies Gigi Di Sd Negeri 01, 02, Dan 03 Bandengan Kecamatan Jepara Kabupaten Jepara Tahun Ajaran 2009/2010	The Effect Of Using The Guess-The-Word Game In Learning Vocabulary To Seventh Graders Of Smp Negeri 2 Jabon	Pengaruh <i>Games Guess Word</i> Terhadap Peningkatan Pengetahuan Ibu Rumah Tangga Tentang Pemberantasan Sarang Nyamuk di Dusun Serut Tahun 2021
Tahun	2019	2010	2018	2021
Tempat	Sd Negeri 2 Sidomulyo	Sd Negeri 01, 02, dan 03 Bandengan Kecamatan Jepara Kabupaten Jepara	Smp Negeri 2 Jabon	Dusun Serut
Variabel Terikat	Hasil Belajar	Pengetahuan dan sikap siswa terhadap karies gigi	Kosa kata Bahasa Inggris	Pengetahuan PSN
Desain Penelitian	Tidak Disebutkan	<i>quasi eksperiment design</i>	<i>Pre-Eksperiment al Design</i>	<i>Pre-Eksperimental Design</i>