

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Foodborne diseases merupakan penyakit yang disebabkan oleh makanan yang terkontaminasi oleh mikroorganisme atau racun (Herman dkk., 2015). Makanan yang terkontaminasi oleh mikroorganisme atau racun tersebut masuk ke dalam tubuh melewati proses pencernaan yang pada akhirnya dapat menyebabkan penyakit, seperti gangguan pencernaan. *Foodborne disease* merupakan penyakit yang tidak mewabah dengan luas, akan tetapi dapat berdampak kematian. Menurut data *World Health Organization* (WHO) pada tahun 2015 dilaporkan terdapat sekitar 600 juta orang yang berisiko terkena *foodborne disease* dan ribuan lainnya mengalami jatuh sakit setiap tahunnya. Dari data tersebut pun diperkirakan sekitar 142.000 orang meninggal.

Herman dkk. (2015) menyatakan bahwa kejadian *foodborne disease* sendiri masih sering terjadi pada anak usia sekolah. *Food borne disease* yang sering terjadi pada anak-anak yaitu seperti diare, *typhoid*, dan kecacingan. Salah satu faktor penyebab yang membuat anak sekolah masih rentan mengalami *foodborne disease* yaitu kurangnya *personal hygiene* pada anak-anak yang menyebabkan agen mudah masuk ke dalam tubuh mereka melalui makanan yang mereka konsumsi.

Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) menyatakan bahwa sekitar 30,5% atau sekitar 79,6 juta jiwa dari penduduk Indonesia merupakan anak-anak. Hal tersebut menggambarkan bahwa hampir satu dari tiga penduduk Indonesia merupakan anak-anak. Sebagai generasi penerus bangsa di masa depan, anak-anak diharapkan dapat tumbuh dan berkembang sebagai sumber daya manusia yang memiliki kualitas dan potensial yang bagus untuk masa depan. Menurut Arfines dan Puspitasari (2017) menyatakan bahwa diperlukannya penerapan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak karena apabila kesehatan anak tidak terjaga, potensi anak sakit dan tidak masuk sekolah akan meningkat. Hal tersebut nantinya akan mengganggu proses belajarnya sehingga mempengaruhi tingkat pengetahuan anak. Hal tersebutlah

yang menjadi alasan mengapa kesehatan seorang anak perlu diperhatikan dan dipersiapkan untuk menciptakan pertumbuhan dan perkembangan tubuh yang baik pada anak.

Berdasarkan Riskesdas (2013) menyebutkan bahwa insiden diare di Indonesia sebanyak 3,5% dan *period prevalens* terjadinya diare di Indonesia adalah 7%. Pada tahun 2013, kasus diare tertinggi yaitu pada usia ≥ 5 tahun sebanyak 3.542 penderita. Angka kematian yang disebabkan diare di Indonesia pada tahun 2018 sendiri mengalami peningkatan dibandingkan tahun 2017, dimana pada tahun 2017 sebesar 1,78% kemudian pada tahun 2018 berubah menjadi 4,76% (Kemenkes, 2013).

Menurut data WHO pada tahun 2017 menerangkan bahwa *typhoid* merupakan penyakit yang memiliki masalah kesehatan yang signifikan. Jumlah insiden di dunia mengenai kematian yang diakibatkan oleh demam *typhoid* sendiri berkisar 128.000 - 161.000 orang per tahunnya di Asia. Sedangkan menurut Depkes RI (2013) demam *typhoid* di Indonesia sendiri mencapai 81% per 100.000. Untuk prevalensi kematian anak yang disebabkan *typhoid* berdasarkan data WHO (2013) yaitu sebesar 0-14,8%.

Berdasarkan data WHO (2016) menyatakan bahwa berkisar 24% atau lebih dari 1,5 milyar penduduk di dunia terinfeksi *Soil Transmitted Heminths* (STH) atau infeksi cacing usus. Dari hasil penelitian yang dilakukan Anwar (2014) menyatakan bahwa anak usia sekolah sendiri rentan mengalami penyakit kecacingan. Hal ini juga senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Andini pada tahun 2015 yang menyatakan bahwa prevalensi terbanyak siswa SD yang terkena infeksi telur STH adalah kelas I, II, dan III. Hal tersebut disebabkan oleh banyaknya interaksi anak usia sekolah yang masih sering berinteraksi dengan tanah ketika bermain.

Menurut Permenkes No.2269/MENKES/PER/XI/2011 menyatakan bahwa penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) dapat berperan aktif dalam mewujudkan kesehatan masyarakat. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Herman dkk. (2015) diperoleh hasil bahwa orang yang tidak menjaga kebersihan dirinya lebih rentan terkena *foodborne disease*

dibandingkan dengan orang yang menjaga kebersihan dirinya. Hal tersebut menjadi dasar bahwa penerapan *personal hygiene* pada anak dapat mencegah anak terserang *foodborne disease*.

Walaupun penerapan *personal hygiene* penting, akan tetapi penerapan *personal hygiene* di Indonesia masih rendah. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya kepedulian terhadap *personal hygiene* karena rendahnya pengetahuan akan *personal hygiene*. Menurut Livana dan Hermant (2018) menyatakan bahwa salah satu pencegahan terjadinya penyakit yang disebabkan oleh *personal hygiene* dapat dicegah dengan cara melakukan edukasi kesehatan mengenai *personal hygiene*.

Metode pemberian edukasi pendidikan kesehatan dapat dilakukan dengan cara bimbingan dan penyuluhan, ceramah, wawancara, seminar, curah pendapat, diskusi kelompok kecil, pendidikan masa, bermain peran, dan permainan. Menurut Wulanyani (2013) mengubah dan membentuk perilaku tidak mudah dan bertahap. Untuk merubah perilaku diperlukan kognitif yang mengawali yaitu dengan pengetahuan. Menurut teori psikologi kognitif menyatakan bahwa pengetahuan itu didapatkan dari hasil pembelajaran yang menyebabkan adanya perubahan perilaku.

Wulanyani (2013) menyatakan bahwa dalam pemberian pengetahuan ataupun edukasi membutuhkan media untuk mempermudah dalam proses pembelajaran. Dalam memberikan edukasi terhadap anak, tidak bisa disamakan dengan usia orang dewasa. Anak-anak lebih menyukai suasana yang mereka suka dan menyenangkan. Hal yang disukai anak adalah bermain. Bermain dapat menjadi sarana pembelajaran yang membuat anak dapat senang dalam proses pembelajaran. Anak-anak yang cenderung tidak dapat fokus terhadap apa yang tidak mereka suka, maka dengan melalui permainan anak-anak akan lebih fokus dan kemudian dapat menerima informasi yang diberikan dibalik permainan yang bertujuan untuk pembelajaran.

Pada penelitian ini dipilih permainan Permainan Angka yang di dalamnya berupa permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan permainan perhitungan angka-angka dengan penambahan pengetahuan *personal hygiene*.

Menurut Wulanyani (2013) menerangkan bahwa permainan ular tangga memiliki banyak keunggulan, diantaranya : (1) menciptakan suasana yang menyenangkan, (2) menstimulus anak untuk melakukan pembelajaran secara individu dan berkelompok, (3) struktur dari kognitif yang didapatkan anak dari hasil proses pembelajaran stabil dan mudah diingat, (4) pengetahuan yang didapat tidak mudah dilupakan. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Indriasih (2015) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media ular tangga pada proses pembelajaran anak kelas III SD (sekolah dasar) diperoleh hasil terdapat pengaruh antara pemberian edukasi menggunakan media permainan ular tangga. Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil tingkat keaktifan siswa dalam mengikuti proses edukasi menggunakan media ular tangga sebesar 84% mempengaruhi keaktifan siswa. Dari keaktifan ini pun berpengaruh terhadap keterampilan belajar siswa sebesar 84%.

Pembuatan media Permainan Angka berfokus pada *personal hygiene* yang dapat mencegah terjadinya *foodborne disease* yang belum pernah dilakukan. Diharapkan dengan pembuatan media ini dapat membantu dalam mempermudah penyampaian pengetahuan mengenai *personal hygiene* yang dapat mencegah terjadinya *foodborne disease*. Dari hasil observasi di SDN Talkandang Kabupaten Probolinggo dan hasil wawancara dengan dua orang wali kelas III SDN Talkandang menggunakan aplikasi *whatsapp* yang dilakukan peneliti diperoleh hasil siswa sering tidak masuk sekolah dikarenakan izin sakit seperti diare dan *typhoid*. Meskipun demikian, siswa disana belum pernah mendapat edukasi secara khusus mengenai *foodborne disease* dan *personal hygiene*. Selain itu, dari hasil observasi dan wawancara diperoleh gambaran umum berupa warga sekolah baik dari guru maupun siswa belum memahami secara benar mengenai *foodborne disease* dan *personal hygiene* serta belum adanya penerapan *personal hygiene* untuk mencegah terjadinya *foodborne disease* disana.

Dari uraian permasalahan pada latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media

Edukasi (Permainan Angka) Mengenai *Personal hygiene* untuk Mencegah *Foodborne disease* Pada Anak SD”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut : “ Bagaimana pengembangan media edukasi Permainan Angka mengenai *personal hygiene* untuk mencegah terjadinya *foodborne disease* pada usia anak sekolah? ”

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan umum

“Menghasilkan media edukasi tentang *personal hygiene* untuk mencegah terjadinya *foodborne disease* yang dapat diterima pada usia anak sekolah”

1.3.2 Tujuan khusus

Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini adalah :

- a. Menganalisis masalah *foodborne disease* perihal *personal hygiene* dan menganalisis kebutuhan siswa SD mengenai kebutuhan siswa SD terhadap materi yang dibutuhkan dan penggunaan media edukasi sebagai sarana untuk memudahkan siswa dalam menerima materi
- b. Merancang media dan membuat tata cara permainan media edukasi (Permainan Angka)
- c. Menggabungkan rancangan media dengan materi sehingga menjadi produk (media edukasi Permainan Angka)
- d. Memvalidasi media edukasi Permainan Angka tentang *personal hygiene* dalam mencegah *foodborne disease* pada anak SD

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat untuk Peneliti

Dapat mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari mengenai *personal hygiene* yang dapat turut serta dalam pencegahan *foodborne disease* pada usia anak SD dengan menciptakan media edukasi baru dalam proses pembelajaran

mengenai *personal hygiene* untuk mencegah terjadinya *foodborne disease* pada anak SD

1.4.2 Manfaat untuk Institusi

Sebagai bahan referensi di dalam pengembangan proses belajar mengajar dalam pemberian informasi *personal hygiene* untuk mencegah terjadinya *foodborne disease* pada anak SD

1.4.3 Manfaat bagi masyarakat

Sebagai media edukasi dan media informasi mengenai *personal hygiene* dalam upaya pencegahan *foodborne disease* pada usia anak SD