

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesehatan merupakan salah satu permasalahan penting dalam Indonesia khususnya permasalahan kesehatan anak usia sekolah. Permasalahan kebersihan yang paling umum pada anak sekolah biasanya berkaitan dengan kebersihan diri dan lingkungan, seperti: menjaga kebersihan gigi, kebiasaan mencuci tangan menggunakan sabun, membuang sampah pada tempatnya dan merokok lain sebagainya¹.

Untuk mencapai derajat kesehatan yang tinggi perlu dibudayakan perilaku yang menunjukkan perhatian terhadap kesehatan. Menjaga kebersihan dan menjalani pola hidup sehat merupakan langkah penting untuk mencapai kesehatan optimal bagi setiap orang. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) adalah seperangkat perilaku dan hasil pembelajaran berbasis pengetahuan yang memungkinkan individu, keluarga, kelompok atau masyarakat membantu dirinya secara mandiri dalam bidang kesehatan dan berperan dalam mewujudkan kesehatan masyarakat. (Kemenkes RI, 2011). Tujuan PHBS yaitu untuk meningkatkan kesadaran, pengetahuan, kesiapsiagaan dan kemampuan masyarakat dalam menjalani pola hidup bersih dan sehat, serta mendorong peran serta masyarakat, termasuk dunia usaha, untuk mencapai kesehatan yang lebih baik. Perilaku ini cenderung menjadi norma di semua lapisan masyarakat termasuk bagi anak usia sekolah².

Menerapkan peraturan PHBS pada tatanan sekolah menjadi salah satu upaya pemerintah untuk memotivasi dan memberdayakan masyarakat agar hidup sehat di lingkungan pendidikan. PHBS memberikan landasan perilaku sehat yang dapat dicapai siswa. Oleh karena itu, program kesehatan sekolah yang berkaitan dengan sanitasi dan kebersihan lingkungan harus dipromosikan untuk mencegah penyakit di sekolah. Pendidikan kesehatan PHBS menjadi

inti dalam proses belajar mengajar agar siswa dapat secara mandiri mengelolakondisi kesehatan dasar melalui kegiatan yang tepat di dalam dan di luar sekolah.

Dampak dari tidak melaksanakan PHBS pada tatanan sekolah memberikan dampak signifikan terhadap kesehatan anak seperti meningkatkan risiko terjangkitnya penyakit infeksi seperti cacangan, diare, demam berdarah, sakit gigi hingga penyakit kulit khususnya sering menyerang anak usia sekolah. Namun dalam praktiknya dalam penerapan PHBS dilingkungan sekolah seringkali tidak mendapat perhatian sehingga secara tidak sadar menimbulkan masalah pada kesehatan anak. Dampak tidak melakukan PHBS dapat mencapai 100.000 anak Indonesia yang meninggal setiap tahunnya, sebagaimana dilaporkan oleh WHO (2017)³.

Disamping itu dampak lain akibat tidak mengindahkan PHBS dapat menciptakan lingkungan yang tidak sehat disekolah yang berdampak pada kesehatan siswa maupun guru, meningkatkan biaya kesehatan, siswa lebih rentan terkena penyakit akan membutuhkan perawatan yang diperlukan. Kurangnya konsentrasi belajar siswa-siswi akibat lingkungan kelas kotor yang dapat mengganggu kenyamanan akibatnya semangat belajar siswa menjadi menurun sehingga berpengaruh pada prestasi yang dapat membuat citra sekolah menjadi berkurang. Dengan demikian penting untuk menerapkan PHBS secara efektif di tatanan sekolah untuk meningkatkan kesehatan dan prestasi siswa-siswi serta menciptakan lingkungan yang kondusif.

Berdasarkan Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 2269/Menkes/Per/X/2011 telah mengatur pedoman (PHBS) di berbagai tatanan, termasuk pada lembaga pendidikan⁴. Undang-Undang Nomor 36 Tahun 2009 Pasal 79 tentang Kesehatan, menyatakan bahwa tujuan kehidupan sekolah adalah meningkatkan kemampuan peserta didik untuk hidup dalam lingkungan yang sehat agar dapat belajar dan berkembang guna

mengembangkan dan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas⁵.

Peraturan tersebut dibuat guna menghasilkan generasi penerus bangsa yang berkualitas dan terjaga kesehatannya selama menempuh masa pendidikan. Anak usia sekolah dasar merupakan salah satu kelompok yang paling sering menghadapi permasalahan kesehatan akibat pengaruh lingkungan dan gaya hidup yang kurang baik. Permasalahan yang timbul terkait dengan PHBS menjelaskan bahwa anak sekolah merupakan usia rawan terserang penyakit. Sebanyak 40-60% anak terkena cacingan, 23,2% menderita anemia, 74,4% mengalami kerusakan gigi dan 3% diantaranya telah merokok dibawah umur 10 tahun (Fitria,2023)⁶.

Berdasarkan laporan data Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM) pada tahun 2020, 46,80% dari seluruh kasus keracunan makanan disebabkan oleh jajanan/makanan cepat saji 15,9% diantaranya KLB keracunan pangan banyak terjadi pada SD/MI⁷. Berdasarkan data dari Dinkes Provinsi Jambi tahun 2023 Kabupaten Tanjung Jabung Barat memiliki persentase paling rendah sekolah yang mempromosikan kesehatan yaitu hanya sekitar 50,3% dari 100% target capaian dibandingkan kabupaten lainnya seperti Kota Jambi mencapai 92,1%, Sarolangun mencapai 100% dan Tebo mencapai 100%.

Pada saat ini dunia kesehatan belum terlalu memanfaatkan media permainan sebagai media promosi kesehatan. Salah satu tindakan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan perilaku anak sekolah untuk hidup bersih dan sehat adalah dengan melakukan promosi kesehatan media *smart box*. Media *smart box* merupakan permainan yang dirancang khusus untuk menunjang pembelajaran anak dengan cara yang efektif dan menyenangkan, serta merangsang usaha anak dalam mempelajari sesuatu sehingga memungkinkan anak untuk belajar. Manfaat dari promosi kesehatan melalui media *smart box* selain dapat melatih keterampilan motorik halus, sarana mengenal indikator PHBS sehingga memotivasi anak untuk menerapkan perilaku bersih dan

sehat dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang menyenangkan.

Media *smart box* memiliki keunggulan yakni menyajikan beragam kegiatan yang diselingi dengan permainan di setiap sisinya dan terlengkapi dengan warna-warna hidup sehingga mampu memancing atensi siswa dalam pembelajaran. Selain itu pada pembuatannya *smart box* dapat memanfaatkan benda daur ulang. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Maryana dan Desi Wulandari tahun 2024 dengan Judul "Media Pembelajaran Smart Box Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Lingkungan". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa desain pembelajaran smart box media berbasis Problem Based Learning memperhatikan kebutuhan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran; validitas produk yang diperoleh a persentase sebesar 87,5% dari validator ahli media dengan kriteria sangat valid dan 88,75% dari validator ahli materi dengan kriteria sangat valid; Dan efektivitas produk dengan menggunakan uji Paired Sample T-test yaitu t hitung hasilnya sebesar 10,69 dan nilai signifikansinya sebesar 0,00 sehingga terdapat perbedaan dalam rata-rata skor pretest dan posttest. Hasil uji N-Gain sebesar 0,54 dengan kriteria sedang sehingga terjadi peningkatan rata-rata pretest dan skor posttest. Dengan demikian diperoleh bahwa media smart box layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar⁸.

MI Hidayatus Syam merupakan salah satu pendidikan tingkat Madrasah Diniyah Takmiliyah yang terletak pada Kabupaten Tanjung Jabung Barat provinsi Jambi dengan jumlah siswa-siswi sebanyak 389 orang. Berdasarkan hasil observasi awal pengetahuan siswa MI Hidayatus Syam mengenai jajan sehat hanya 40%. Selain itu kebiasaan jajan di kalangan anak-anak semakin meningkat seiring dengan banyaknya pedagang yang menjual berbagai jenis makanan ringan seperti ciki, permen, es, dan jajanan lainnya di lingkungan sekitar sekolah. Fenomena ini menjadi perhatian karena sebagian besar jajanan

yang dijual tidak memenuhi standar kesehatan, mengandung pewarna dan pemanis buatan, serta memiliki kadar gula dan MSG yang tinggi. Akibatnya, banyak anak terbiasa membeli jajanan tersebut tanpa mempertimbangkan dampak kesehatannya, yang berisiko menyebabkan berbagai masalah kesehatan seperti obesitas, gangguan pencernaan, dan penurunan daya tahan tubuh.

Sebagai tenaga kesehatan, keadaan ini merupakan permasalahan serius yang perlu diatasi. Pendekatan yang digunakan untuk mengubah kebiasaan tentu dengan menyesuaikan karakteristik anak usia sekolah, yang menganggap bermain merupakan kegiatan yang dilakukan sepanjang hari. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran maupun promosi kesehatan hendaknya dirancang sebagai permainan untuk anak, namun tetap mengandung nilai-nilai kesehatan. Hal ini sangat mudah terutama jika itu adalah iklan promosi kesehatan. Metode dan media promosi kesehatan dapat menstimulasi aspek tumbuh kembang anak sekolah dasar. Media adalah sesuatu yang dapat membawa pesan dari pengirim ke penerima untuk merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa-siswi sehingga menghasilkan suatu proses pembelajaran⁹.

Mengajarkan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak sekolah dasar bukanlah hal yang mudah. Metode tersebut harus bermanfaat, menarik dan menyenangkan bagi anak. Pada masa kanak-kanak, perkembangan kognitif berlangsung pesat, anak-anak sering kali berkontribusi pada perkembangan mereka sendiri dengan mencari pengalaman baru, mencoba memahami yang mereka lihat dan dengar, dan berusaha memahami informasi baru. Salah satu hal yang disukai anak-anak adalah bermain. Promosi Kesehatan mengenai PHBS melalui media alat permainan edukatif seperti *smart box* merupakan solusi yang dapat diterapkan. Pemilihan topik ini dinilai tepat karena relevan dengan karakteristik anak sekolah dasar yang berada pada tingkat perkembangan kognitif. Penggunaan konsep ini dengan cara permainan hampir

sama dengan konsep belajar anak yaitu belajar melalui bermain¹⁰.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah Apakah ada efektifitas promosi kesehatan menggunakan media *smart box* terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap siswa MI Hidayatus Syam pada PHBS di sekolah Indikator jajanan sehat?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Dihasilkannya media *Smart Box* mengenai Perilaku Hidup Bersih dan Sehat indikator jajanan sehat untuk anak usia sekolah dasar.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi tingkat pengetahuan responden sebelum dan sesudah dilakukan pemberian promosi kesehatan menggunakan media *smart box* PHBS indikator jajanan sehat.
2. Mengidentifikasi sikap responden sebelum dan sesudah dilakukan pemberian promosi kesehatan menggunakan media *smart box* PHBS indikator jajanan sehat.
3. Menganalisis pengaruh media *smart box* terhadap peningkatan pengetahuan mengenai PHBS indikator jajanan sehat.
4. Menganalisis pengaruh media *smart box* terhadap peningkatan sikap mengenai PHBS indikator jajanan sehat.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai gambaran pengembangan media alat permainan edukatif smart box mengenai perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah dasar. Secara lebih spesifik, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan inovasi baru dalam dunia promosi kesehatan yang dapat dijadikan sebagai media edukasi PHBS di sekolah.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi sekolah untuk menambah wawasan siswa-siswi dalam penerapan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) di sekolah.

2. Bagi Dinas Kesehatan

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alat promosi kesehatan mengenai perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) pada tatanan sekolah dasar.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi literatur bagi peneliti selanjutnya untuk terus berinovasi dalam pengembangan media promosi kesehatan yang dapat memikat minat responden dan menjadi suatu metode promosi kesehatan yang efektif.