BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

World Health Organization (WHO) tahun 2024, terdapat di seluruh dunia diare masih menjadi masalah besar dengan sekitar 1,7 miliar kasus terjadi setiap tahun, dengan angka kematian 50.851 pada anak berusia 5 hingga 9 tahun setiap tahunnya Handayani et al., (2024). Diare juga menjadi sumber utama dari penyakit dan kematian hampir setiap daera geografis di seluruh dunia serta dapat mempengaruhi seluruh rentang usia. Ini menjadi penyebab utama morbiditas dan kematian pada anak-anak di negara berkembang karena infeksi diare (Saide et al., 2024).

WHO juga melaporkan bahwa setiap tahunnya terdapat sekitar 2,5 miliar kejadian diare yang terjadi pada anak-anak yang berusia Sekolah Dasar (SD) di berbagai negara. Penyakit diare ini menyebabkan kematian sekitar 2.195 anak per hari, sehingga menjadikannya sebagai penyebab kematian terbesar ke-2. Anak usia dini dan SD terus berhadapan dengan berbagai tantangan yang signifikan akibat diare dengan pengobatan yang masih terbilang sulit. Diare tetap menjadi factor utama yang menyebabkan malnutrisi dan kematian anak-anak. diare beranjak berkembang selama puluhan tahun terakhir. Penyakit diare ini bersifat menjadi endemik, yang berarti penyebarannya bisa terjadi secara terus-menerus ataupun dalam bentuk wabah (Ramadhan et al., 2024).

Data tentang penyakit diare berdasarkan Survei Kesehatan Indonesia (SKI) 2023 menunjukkan bahwa prevalensi diare di semua usia secara nasional mencapai 4,3%. Pada kelompok usia 5-14 tahun, angka tersebut adalah 28,6% serta kelompok usia 15-24 tahun sebesar 22,5% SKI, (2023). Pada tahun 2023, cakupan pelayanan untuk penderita diare di semua usia mencapai 41,5% dan pada balita sebesar 31,7% dari target yang ditetapkan.

Data diare menurut SKI, (2023) terdapat ada 3,1% kasus diare dengan komplikasi di semua usia di Provinsi Bengkulu, dengan 6.571 sampel tertimbang. Prevalensi diare pada kelompok usia 5–14 tahun tercatat 3,7 % yang berasal dari 138.465 sampel tertimbang. Diare berdasarkan karakteristik pendidikan dengan tingkat pendidikan Sekolah Dasar tercatat sebesar 1,9 %.

Survei dari Dinas Kesehatan Kota Bengkulu pada tahun 2022 angka kasus diare sebanyak 10.228 (27,9%) pada semua umur, namun pada tahun 2023 mengalami peningkatan sebanyak 10.323 kasus, dengan jumlah yang dilayani sebanyak 2.495

(24,2%) dan mendapatkan oralit sebanyak 2.495 (100%). Dari 20 puskesmas yang terdapat di Kota Bengkulu, terdapat 3 puskesmas kasus diare tertinggi, yaitu Puskemas Telaga Dewa dengan jumlah target penemuan 864 kasus, Puskesmas Jembatan Kecil dengan jumlah target penemuan 810 kasus dan Puskesmas Kandang dengan jumlah target penemuan 655 (Dinkes, 2023). Setelah melakukan survei awal di sekolah, banyak pedagang jajanan di sekitar sekolah yang menjual makanan, seperti es teh, batagor, cimol dan lainnya. Menurut data dari Usaha Kesehatan Sekolah (UKS), terdapat 2-3 anak yang mengalami diare dalam waktu satu bulan.

Faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya diare berasal dari berbagai sumber, seperti kurangnya tingkat pengetahuan tentang bahaya diare, sikap terhadap ancaman diare, minimnya penyediaan air bersih, air yang terkontaminasi oleh tinja, sarana kebersihan yang masih kurang memadai, serta tempat dan kebersihan makanan yang kurang tepat. Salah satu cara untuk menangani atau mengurangi masalah diare pada anak yaitu menerapkan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di sekolah maupun di luar sekolah. Penerapan PHBS sangat dipengaruhi oleh tingkat pengetahuan dan sikap yang dimiliki anak usia sekolah, karena pengetahuan dan sikap tersebut dapat memengaruhi perilaku mereka Cahyani et al., (2022). Selain itu, diare juga muncul akibat akses yang tidak memadai terkait dengan air bersih yang aman dan sanitasi yang baik. Terdapat 72% kasus diare dikarenakan oleh sanitasi yang tidak memadai dan 46% dari kasus tersebut berakhir dengan kematian (Lusmaniar et al., 2022).

Sanitasi adalah usaha untuk mempertahankan kebersihan lingkungan dengan cara mengelola sampah serta mengelolah limbah cair secara tepat. Kondisi sanitasi yang tidak memadai bisa menimbulkan dampak negatif seperti menurunnya kualitas lingkungan, pencemaran sumber air minum, meningkatnya prevalensi diare, serta timbul berbagai penyakit (Kemenkes, 2023).

Kondisi sanitasi lingkungan yang tidak terjaga dapat memberikan efek yang sangat luas dan tidak hanya memengaruhi kesehatan fisik tetapi juga aspek psikososial yang berkaitan dengan rasa nyaman. Keberlanjutan lingkungan juga terpengaruh dampak negatif karena hal tersebut dan dapat menyebabkan berbagai penyakit. Untuk mendukung personal hygiene pada anak sekolah, diperlukan sanitasi lingkungan yang baik. Sanitasi di sekolah sangat penting karena mayoritas waktu anak-anak dihabiskan di lingkungan sekolah (Rindra et al., 2022).

Lingkungan sekolah seharusnya memberikan rasa nyaman bagi siswa dengan kondisi yang bersih dan sehat baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Anak-anak di lingkungan sekolah perlu mendapatkan pembelajaran mengenai PHBS. Dengan pengetahuan ini, bertujuan untuk mengembangkan sikap siswa terhadap kehidupan yang bersih dan sehat, dengan demikian bisa diterapkan menjadi kebiasaan untuk hidup ber PHBS di sekolah, serta mampu mencegah penyakit serta menciptakan lingkungan sekolah yang sehat (Febria et al., 2023)

Diare bisa berlangsung selama berhari-hari dan bisa menyebabkan dehidrasi akibat kehilangan cairan dan garam yang diperlukan untuk bertahan hidup Annis & Qur'aniati, (2023).Diare pada anak sering menyebabkan demam, nyeri perut, berkurangnya nafsu makan, kelelahan, dan penurunan berat badan. Selain itu, juga dapat menyebabkan kehilangan cairan dan elektrolit dengan cepat, yang dapat menyebabkan dehidrasi, syok hipovolemik, kerusakan organ, bahkan kematian (Jap & Widodo, 2021).

Penelitian Herawati et al., (2021) hal Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, yang mengindikasikan bahwa promosi kesehatan berhasil meningkatkan pengetahuan siswa-siswi MIS A-Baliyah Cibinong-Bogor. Materi yang telah disampaikan berhasil meningkatkan pemahaman siswa, terbukti dari nilai post-test yang lebih baik dibandingkan pre-test. Dengan demikian, pemberian materi promosi kesehatan efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa mengenai upaya pencegahan diare. Penelitian Syakila et al., (2021) menunjukkan adanya pengaruh tingkat pengetahuan sebelum dilakukan sesudah dilakukan pendidikan kesehatan dengan media video terhadap pengetahuan anak dalam mencegah diare di SDN 1 Batu Kumbung.

Penelitian Nuranisah & Kurniasari, (2020) didapatkan hasil pengaruh pendidikan kesehatan menggunakan media video terhadap peningkatan pengetahuan anak dalam pencegahan diare di SDN 1 Batu Kumbung, dibandingkan dengan tingkat pengetahuan sebelum pendidikan diberikan. Fenomena ini terjadi karena permainan ular tangga sangat menarik perhatian, sehingga banyak siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat memainkannya. Selain itu, permainan ini juga mempermudah siswa dalam menangkap dan memahami materi yang disampaikan melalui permainan tersebut.

Anak-anak usia sekolah menjadi target yang tepat untuk promosi kesehatan karena mereka berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan, sehingga lebih mudah menerima perubahan serta menyebarkan informasi kepada kelompok masyarakat yang rentan (Algarini et al., 2021). Oleh karena itu, penggunaan media permainan

sebagai sarana pembelajaran dapat mempermudah penyampaian materi, sebab permainan sangat menarik perhatian anak-anak (Nuranisah & Kurniasari, 2020). Anak-anak kelas III dan IV SD biasanya berusia antara 9 sampai 11 tahun, pada usia ini mereka sudah mengalami perkembangan fisik, kognitif, dan sosial yang cukup matang sehingga mampu memahami konsep kesehatan serta penjelasan mengenai diare dengan baik(Ulya et al., 2022)

Diare *board game* dapat digunakan sebagai alternatif media edukasi tentang diare melalui cara yang menarik, interaktif, menyenangkan dan dapat membangun rasa ingin tahu, kompetitif dan jiwa sosial anak (Hutami et al., 2019). Metode dalam promosi kesehatan seperti permainan diare *board game* adalah permainan modifikasi dari permainan majo junior, permainan Majo Junior adalah sebuah media yang membantu kita memahami berbagai bentuk tindakan korupsi serta peran masyarakat dalam memberantasnya dengan cara yang sederhana. Permainan ini umumnya ditujukan untuk para pelajar sekolah (Dwiyatmi et al., 2024).

Permainan Majo, yang dikembangkan oleh KPK, awalnya digunakan oleh agen SPAK untuk mensosialisasikan sembilan nilai melalui gerakan Saya Perempuan Anti Korupsi. Nama "Majo" berarti lima jodoh, yaitu sebuah permainan dengan mencocokan lima jodoh yang terdiri lima kotak (Cornelis et al., 2023). Adapun permainan Diare *Board Game* (DIBOGE) merupakan bentuk modifikasi dari media permainan edukatif yang dikembangkan dalam format papan permainan dan kartu interaktif. Media ini memuat materi mengenai 5 pilar-pilar STBM seperti stop buang air besar sembarangan (BABS), cuci tangan pakai sabun (CTPS), pengolahan air minum dan makanan rumah tangga (PAMMRT), pengelolaan sampah rumah tangga (PSRT), dan pengelolaan air limbah domestik rumah tangga (PALDRT). Permainan ini ditujukan untuk anak-anak agar dapat meningkatkan pengetahuan mereka sejak usia dini (Monica et al., 2020).

Penelitian Avissa (2023) menggambarkan bahwa media *Index Card Match* telah disesuaikan dengan kebutuhan responden, sehingga efektif untuk mendidik siswa kelas IV di SDN 25 Koto Panjang mengenai pentingnya pencegahan diare (Avissa et al., 2023). Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan penelitian dari masalah yang telah diuraikan tentang pengaruh media Diare *Board Game* (DIBOGE) terhadap pengetahuan dan sikap siswa tentang diare pada di SDN 79 Kota Bengkulu.

B. Rumusan Masalah

Kurangnya perhatian terhadap penyakit diare dapat disebabkan oleh minimnya pengetahuan mengenai bahaya diare, sikap yang kurang waspada terhadap ancaman

yang ditimbulkan, serta kurangnya pemahaman tentang pentingnya sanitasi lingkungan. Maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah "Apakah ada pengaruh Diare *Board Game* (DIBOGE) terhadap pengetahuan dan sikap siswa tentang diare di SDN 79 Kota Bengkulu?"

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

   Diketahui pengaruh Diare *Board Game* (DIBOGE) terhadap pengetahuan dan sikap siswa tentang diare di SDN 79 kota Bengkulu.

2. Tujuan Khusus
   a. Terciptanya permainan Diare *Board Game* (DIBOGE).
   b. Diketahui rerata pengetahuan anak sebelum dan sesudah diberikan Diare *Board Game* (DIBOGE) terhadap pengetahuan dan sikap siswa tentang diare di SDN 79 Kota Bengkulu.
   c. Diketahui rerata sikap anak sebelum dan sesudah diberikan Diare *Board Game* (DIBOGE) terhadap pengetahuan dan sikap siswa tentang diare di SDN 79 Kota Bengkulu.
   d. Diketahui perbedaan rerata pengetahuan dan sikap siswa tentang diare di SDN 79 Kota Bengkulu.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi SDN 79 Kota Bengkulu

   Metode ini dapat digunakan sebagai cara yang efektif untuk menyampaikan informasi kepada siswa/i serta diterapkan dalam proses pembelajaran mereka. Selain itu, metode ini juga dapat menjadi masukkan untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa mengenai pentingnya menjaga kesehatan.

2. Bagi Poltekkes Kemenkes Bengkulu

   Diharapkan penelitian ini mampu memberikan informasi yang bermanfaat bagi pihak akademik serta menjadi sumber referensi dalam pembelajaran mengenai penyakit diare.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Penelitian ini diharapkan bisa menjadi data dasar untuk penelitian serupa di masa depan dan memberikan masukan untuk penelitian berikutnya. Peneliti selanjutnya dapat menambahkan variabel baru selain yang sudah ada.

Kemenkes Poltekkes Bengkulu

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian

No	Nama, Tahun, dan Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	Herawati et al., (2021) Promosi Kesehatan Dengan Media Film Animasi Anak Dalam Upaya Pencegahan Diare Pada Siswa MIS Al-Baliyah Cibinong-Bogor Tahun 2021	Perbandingan hasil *pre-test dan post-test* untuk mengukur peningkatan pengetahuan peserta setelah penyuluhan.	Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pengetahuan peserta mengenai Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) setelah penyuluhan.	Jenis Penelitian Variabel,Tempat dan Waktu
2.	Nuranisah & Kurniasari, (2020) Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Tentang CTPS terhadap Pengetahuan dan Sikap dalam Upaya Pencegahan Diare (Studi Pada Siswa Kelas 4 SDN 003 Palaran Kota Samarinda)	Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu *(quasi-experimental)* dengan desain *One Group Pre Test-Post Test.*	Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh positif dari media permainan ular tangga terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap siswa dalam upaya pencegahan diare.	Jenis Penelitian Variabel,Tempat dan Waktu
3.	Ulya et al., (2022) Perbedaan Pengetahuan Tentang Pencegahan Diare Menggunakan Kartu Truth or Dare dan Poster	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Quasi Eksperiment* dan pendekatan *two group pre-test post-test.*	Adanya perbedaan yang signifikan dalam pengetahuan pencegahan diare sebelum dan sesudah intervensi pada kedua kelompok.	Jenis penelitian Variabel tempat dan waktu
4.	Munanda et al.(2020) Pengaruh Promosi Kesehatan Melalui Media Gede *(Games Of Diarrhea)* Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Diare pada Anak Sekolah Dasar di SDN 66 Kota Bengkulu	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan *Pre Eksperimental*	Ada pengaruh promosi kesehatan melalui media gede (*games of diarrhea)* terhadap pengetahuan dan sikap tentang diare pada anak sekolah dasar di SDN 66 Kota Bengkulu.	Jenis penelitian Variabel tempat dan waktu
5.	Ibn & Bogor, (2024) The Influence of the "Majo" Game Media for Anti-Corruption Knowledge in Pancasila and Citizenship Education (Quasi Experimental Study in Grade XII Social Studies at SMA Negeri 2 Majalaya, Bandung Regency)	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan *Quasi-experimental*	Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media permainan “Majo” terhadap peningkatan pengetahuan antikorupsi siswa, dengan nilai koefisien korelasi menunjukkan hubungan yang cukup kuat atau sedang.	Jenis Penelitian Variabel, tempat dan waktu

Kemenkes Poltekkes Bengkulu