

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kesehatan adalah keadaan sejahtera dari badan, jiwa, dan sosial, yang memungkinkan setiap orang hidup produktif secara sosial dan ekonomi. Pembangunan kesehatan bertujuan untuk meningkatkan kesadaran, kemauan, dan kemampuan hidup sehat bagi setiap orang agar terwujud derajat kesehatan masyarakat yang setinggi-tingginya, sebagai investasi bagi pembangunan sumber daya manusia yang produktif secara sosial dan ekonomis dijelaskan di UU No. 36 Tahun 2009 pasal 3.

Masalah kesehatan adalah suatu masalah yang sangat kompleks dan saling berkaitan dengan masalah-masalah lain di luar kesehatan itu sendiri. Ada empat faktor yang berpengaruh langsung kepada kesehatan dan juga saling berpengaruh satu sama lainnya. Ke empat faktor tersebut adalah lingkungan, perilaku, pelayanan kesehatan, dan heriditas (keturunan) atau riwayat keturunan. Diantara faktor tersebut faktor perilaku merupakan faktor determinan yang paling besar, disusul dengan faktor lingkungan, karena faktor lingkungan sangat dipengaruhi oleh perilaku (H.L. Bloom)

Skabies merupakan masalah kesehatan yang sering terjangkau dan menjadi endemis di wiayah tropis karena prevalensi skabies di wiayah tropis cukup tinggi (Kenneth, 2010). Scabies merupakan penyakit kulit yang mudah menular di sebabkan adanya tungau *Sarcoptes scabei* di bawah kulit. Skabies ini tidak membahayakan manusia namun adanya rasa gatal pada malam hari ini merupakan gejala utama yang mengganggu aktivitas dan produktivitas. Skabies cenderung tinggi pada anak- anak usia sekolah, remaja bahkan orang dewasa. Penyakit ini dapat ditularkan secara langsung (kontak kulit dengan kulit) dan

penularan secara tidak langsung (melalui benda) (Djuanda, 2007). Skabies kronis dan berat dapat menimbulkan komplikasi yang berbahaya. Skabies menimbulkan ketidak nyamanan karena menimbulkan lesi yang sangat gatal, akibat garukan, dengan garukan dapat timbul erosi, ekskoriasi (goresan atau garukan), krusta (onggokan cairan darah atau nanah), dan infeksi sekunder. Kasus infeksi sekunder disebabkan oleh *Streptococcus aureus* dan *Staphylococcus pyogenes*.

World Health Organization (WHO) menyatakan angka kejadian skabies pada tahun 2014 sebanyak 130 juta orang didunia. Penyakit skabies banyak dijumpai di Indonesia, Tahun 2014 menurut Internasional Alliance for the Control Of Scabies (IACS) kejadian skabies bervariasi mulai dari 0,3% menjadi 46%. Berdasarkan data menurut depkes RI prevalensi skabies seluruh Indonesia pada tahun 2012 adalah 8,46% kemudian meningkat pada tahun 2013 sebesar 9% dan skabies menduduki urutan ketiga dari 12 penyakit kulit yang tersering. (Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Republik Indonesia, 2013)

Berdasarkan data Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Barat 2014 penyakit skabies sebanyak 126.352 kasus. Berdasarkan data Dinas Kesehatan Kota Tasikmalaya tahun 2018 penyakit skabies sebanyak 8942 kasus. Laporan tahunan Dinas Kesehatan Kota Tasikmalaya tahun 2018 penyakit skabies masuk kedalam sepuluh penyakit terbesar, berdasarkan data dari Dinas Kesehatan menyatakan bahwa Puskesmas yang mengalami peningkatan penyakit skabies terdapat di Puskesmas Sangkali pada tahun 2017 sebanyak 658 kasus dan pada tahun 2018 menjadi 1062 kasus. Penyakit skabies terjadi di semua usia, menunjukkan bahwa usia pasien yang mengalami peningkatan terbanyak adalah

pada kelompok anak usia 5-14 tahun dari 279 kasus pada tahun 2017 menjadi 490 kasus pada tahun 2018. (Dinas Kesehatan kota Tasikmalaya, 2018).

Penyakit skabies paling banyak pada kelompok usia 5-14 tahun di dapatkan skabies karena penularan sangat mungkin didapat dari teman satu sekolah yang kemudian dibawa ke rumah dan berikutnya menular ke orang lain atau keluarga anggota yang tinggal serumah dengan pasien, disamping merupakan usia sekolah sehingga sebagian besar anak belum dapat melakukan cara merawat diri (membersihkan diri) sendiri (Katika Paramita, 2011).

Berdasarkan data laporan tahunan puskesmas Sangkali dari penjangkaran UKS ada dua Sekolah Menengah Pertama yang paling banyak terkena penyakit skabies yaitu MTSN 4 kota Tasikmalaya dan SMPN 15. Berdasarkan data penjangkaran SMPN 5 kelas VII terkena kasus skabies sebanyak 6 kasus, siswa yang terkena skabies di kelas VIIA sebanyak 2 kasus, kelas VIIB 1 kasus, kelas VIIC 0 kasus kelas VIID 1 kasus, kelas VIIE 1 kasus, dan VIIF 0 kasus (Puskesmas Sangkali, 2018). Berdasarkan hasil wawancara dan survey ke pihak sekolah dimana yang paling banyak terkena kasus skabies yaitu siswa MTSN 4 Kota Tasikmalaya di kelas VII sebanyak 11 kasus, siswa yang terkena kasus skabies dikelas VII A sebanyak 4 orang, Kelas VII B 3 orang, kelas VII C 3 orang, dan kelas VII D 1 orang.

Peneliti melakukan survei awal yang dilakukan kepada sepuluh siswa yaitu kelas VIIA 3 orang, kelas VIIB 3 orang, kelas VIIC 2 orang, dan VIID 2 orang. Hasil kuesioner mengenai pengetahuan skabies di antaranya: pengertian scabies, penyebab skabies, gejala dan tanda skabies, penatalaksanaan skabies, cara penularan skabies, upaya pencegahan skabies sebanyak 15 soal didapatkan 20% siswa menjawab benar pengertian scabies, 20% siswa

menjawab benar apa saja penyebab skabies, 30% siswa menjawab benar gejala dan tanda skabies, 30% siswa menjawab benar penatalaksanaan skabies, 30% siswa menjawab benar cara penularan skabies dan 30% siswa menjawab benar upaya pencegahan skabies.

Dari hasil survei awal didapatkan bahwa pengetahuan siswa mengenai penyakit skabies masih kurang. Kurangnya pengetahuan dapat mempengaruhi perilaku kesehatan, sehingga bisa menjadi penyebab tingginya angka penyebaran suatu penyakit termasuk penyakit skabies yang mempunyai resiko penularan dan penyebaran yang cukup tinggi (Kholid 2014). Pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indra yang dimilikinya (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Dengan sendirinya pada waktu penginderaan sampai menghasilkan pengetahuan tersebut sangat dipengaruhi oleh intensitas perhatian dan persepsi terhadap obyek (Notoatmodjo, 2010).

Pemilihan media pembelajaran menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan pengetahuan berdasarkan perkembangan teknologi digolongkan menjadi dua, yaitu pemilihan media tradisional dan pemilihan media mutakhir (Nugrahani, 2007). Salah satu permainan tradisional yang umum di mainkan anak-anak adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan salah satu cooperative play dan termasuk permainan tradisional yang murah, mudah dibuat, anak belajar bekerja sama dan berkompetisi yang sehat membantu anak bersosialisasi dengan teman sebayanya serta bermain sambil belajar (Oktania, 2013).

Permainan ular tangga dapat di lengkapi dengan gambar menarik dan berhungan dengan pesan yang disampaikan dan tulisan tulisan yang tidak teralu

padat yang berhubungan dengan isi penyuluhan. Setiap kolom juga memiliki warna yang berbeda sehingga terlihat full colour. Penggunaan media permainan ini akan membuat suasana belajar lebih menyenangkan sehingga didapatkan hasil yang optimal (Nugraeni, 2007).

Keunggulan permainan ular tangga yaitu mampu melatih sikap siswa untuk mengantri dalam memulai pengocokan/permainan, melatih kognitif siswa saat menjumlahkan mata ular saat dadu keluar, melatih kerjasama, memotivasi siswa agar terus belajar karena belajar adalah hal yang menyenangkan dan mengasyikan, bukan lagi sesuatu yang hanya harus terpaku pada lembaran-lembaran soal ulangan, media ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang (review) pelajaran yang telah diberikan, media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan, dapat meningkatkan antusias siswa dalam menggunakan media pembelajaran ini, siswa akan menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh apabila mereka berhenti di kotak.pertanyaan, media ini sangat disenangi oleh siswa karena banyak terdapat gambar yang menarik dan *full colour* (Fatkhah,2017).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ni Made Swasti (2013) dengan judul "Meningkatkan pengetahuan kesehatan melalui permainan ular tangga". Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan pada pengetahuan kesehatan siswa antara sebelum dan setelah diberi permainan ular tangga kesehatan, pengetahuan setelah diberi permainan ular tangga lebih baik daripada sebelum diberi permainan.

Berdasarkan uraian di atas penyuluhan mengenai penyakit skabies dapat dibantu menggunakan media yang memiliki konsep belajar sambil bermain agar pengetahuan siswa dapat meningkat tentang penyakit skabies. Untuk itu peneliti

tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Pengetahuan Penyakit Skabies”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh media permainan ular tangga terhadap pengetahuan penyakit skabies pada siswa kelas VII MTSN 4 Kota Tasikmalaya Wilayah Kerja Puskesmas Sangkali, Kota Tasikmalaya Tahun 2019?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh media permainan ular tangga terhadap peningkatan pengetahuan siswa tentang penyakit skabies pada siswa kelas VII MTSN 4 Kota Tasikmalaya Wilayah Kerja Puskesmas Sangkali, Kota Tasikmalaya Tahun 2019.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui pengetahuan siswa tentang penyakit skabies sebelum diberikan media permainan ular tangga.
- b. Mengetahui pengetahuan siswa tentang penyakit skabies sesudah diberikan media permainan ular tangga.
- c. Menganalisis pengetahuan siswa tentang penyakit skabies sebelum dan sesudah diberikan media permainan ular tangga pada siswa kelas VII MTSN 4 Kota Tasikmalaya Wilayah Kerja Puskesmas Sangkali, Kota Tasikmalaya Tahun 2019.

D. Ruang Lingkup Penelitian

1. Lingkup Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh media permainan ular tangga terhadap peningkatan pengetahuan siswa tentang penyakit skabies pada siswa kelas VII MTSN 4 Kota Tasikmalaya Wilayah Kerja Puskesmas Sangkali, Kota Tasikmalaya Tahun 2019.

2. Lingkup Metode

Metode yang akan digunakan yaitu metode kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-exsperimental* dengan desain *One Group Pretest-Posttest*.

3. Lingkup Keilmuan

Penelitian ini berkaitan dengan ilmu Kesehatan Masyarakat dengan penekanan pada bidang kesehatan tentang pengetahuan penyakit skabies.

4. Lingkup Tempat

Penelitian ini dilakukan di MTSN 4 Kota Tasikmalaya, Wilayah Kerja Puskesmas Sangkali, Kota Tasikmalaya Tahun 2019.

5. Lingkup Sasaran

Sasaran yang diteliti adalah Siswa MTSN 4 Kota Tasikmalaya kelas VII Wilayah Kerja Puskesmas Sangkali, Kota Tasikmalaya Tahun 2019.

6. Lingkup Waktu

Waktu penelitian mulai dari Mei-Juli 2019.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Anak menjadi tahu tentang penyakit skabies, seperti pengertian skabies, penyebab skabies, gejala dan tanda skabies, penatalaksanaan skabies, cara penularan skabies, upaya pencegahan skabies.

2. Bagi Sekolah

Adapun manfaat bagi sekolah di MTS N 4 Kota Tasikmalaya dari hasil penelitian ini yaitu diharapkan dapat menjadi bahan media edukasi yang baru untuk melakukan promosi kesehatan tentang penyakit skabies di lingkungan sekolah.

3. Bagi Peneliti

Pengalaman peneliti dapat mengaplikasikan teori-teori yang telah dipelajari selama proses perkuliahan dan mampu mengembangkan kompetensi dalam penelitian yang berkaitan dengan media permainan ular tangga terhadap peningkatan pengetahuan siswa.

4. Penelitian Selanjutnya

Sumber referensi tambahan bagi peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan media pembelajaran pada siswa sekolah dasar mengenai penyakit skabies.