

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

DBD (Demam Berdarah *Dengue*) adalah penyakit infeksi yang disebabkan oleh virus *dengue* dan ditularkan melalui gigitan nyamuk *Aedes aegypti* atau *Aedes albopictus*. Penyakit ini banyak terjadi di daerah tropis dan subtropis, termasuk Indonesia (Arista & Sugiharto, 2024). *World Health Organization/WHO*, (2023) melaporkan Kasus Demam Berdarah mengalami peningkatan sejak awal tahun 2023 mencapai 6,5 juta, dan lebih dari 7,300 diantaranya mengalami kematian. Data kasus Demam Berdarah pada minggu ke 17 tahun 2024 tercatat sebanyak 88.593 kasus dengan kematian sebanyak 621 kasus, angka tersebut meningkat jauh (Kementerian Kesehatan, 2024).

Di Amerika tercatat 4,5 juta kasus DBD dengan 2.300 kematian. Di Asia, kasus tertinggi terjadi di Bangladesh (321.000), Malaysia (111.400), Thailand (150.000), dan Vietnam (369.000) (WHO, 2024). Penyakit ini dengan mudah menyebar di daerah beriklim tropis dan subtropis. Di Indonesia, iklim tropis sangat mendukung pertumbuhan nyamuk *Aedes aegypti*, *Aedes albopictus*, dan *Aedes scutellaris* sebagai vektornya. DBD dapat terjadi sepanjang tahun dan dapat menyerang individu dari semua usia. Kasus DBD di Indonesia mengalami variasi dalam beberapa tahun terakhir. Berdasarkan Profil Kesehatan Indonesia, tercatat 73.518 kasus pada tahun 2021, yang meningkat drastis menjadi 143.266 kasus pada tahun 2022, lalu menurun menjadi 114.720

kasus di tahun 2023. Namun, pada minggu ke-22 tahun 2024, jumlah kasus kembali meningkat menjadi 119.709.

Kementerian Kesehatan menyatakan bahwa pada tahun 2024, Jawa Barat mencatat jumlah tertinggi kasus dan kematian akibat DBD, yaitu 32.761 kasus dan 227 kematian. Menurut data Dinas Kesehatan Tasikmalaya terjadi peningkatan signifikan pada kasus DBD, dari 352 kasus pada tahun 2023 menjadi 1.473 kasus hingga Agustus 2024, dengan 5 kematian. Menurut data dari Dinas Kesehatan, menunjukkan adanya peningkatan kasus DBD di Puskesmas Urug, yang awalnya tercatat 66 kasus pada tahun 2022, kemudian menurun menjadi 11 kasus pada tahun 2023, dan selanjutnya melonjak tajam menjadi 207 kasus dengan 1 kematian pada tahun 2024. *Aedes aegypti* biasanya tinggal di daerah perkotaan dengan sanitasi yang buruk dan genangan air bersih, sementara *Aedes albopictus* lebih sering ditemukan di daerah pedesaan dan hutan. (Sukohar A, 2020).

Indonesia memiliki risiko tinggi untuk terinfeksi penyakit DBD terutama karena virus *dengue* ditambah dengan iklim tropis, menjadikan Indonesia sangat rentang terhadap penyebaran DBD sepanjang tahun (Sawitri, 2025). Kasus Demam Berdarah *Dengue* (DBD) menjadi perhatian yang sangat serius karena virus *dengue* adalah penyakit menular yang mempunyai tanda dan gejala yaitu : demam tinggi, nyeri sendi, sakit kepala, muntah, dan bitnik merah. Jika tidak ditangani dengan benar, virus ini dapat menyebabkan pendarahan Internal, penurunan fungsi organ, dan kematian (Najman, Rijaldi *et al.*, 2024). Anak-anak berusia 5 hingga 14 tahun sangat rentan terhadap DBD karena

mereka sering beraktivitas di sekolah pada pagi dan sore hari, yaitu waktu ketika nyamuk *Aedes* aktif menggigit di tempat yang gelap dan lembap (Tule, 2020). Pencegahan DBD dapat dilakukan dengan pendekatan fisik, kimia, biologi, dan mekanik, salah satunya melalui PSN 3M *Plus*: menguras, menutup, dan mendaur ulang barang bekas yang berpotensi menjadi tempat berkembang biaknya nyamuk (Siyam *et al.*, 2023).

Sekolah merupakan tempat yang berpotensi menjadi lokasi penularan DBD karena anak-anak usia sekolah sangat rentan terinfeksi. Sebagai perpanjangan tangan orang tua, sekolah berperan penting dalam menanamkan nilai dan mengembangkan *life skills*. Meningkatkan pengetahuan, sikap, dan tindakan anak sekolah tentang DBD sangat mendukung upaya memutus rantai penularan penyakit ini (Ruminem *et al.*, 2020). Prevalensi kasus DBD disuatu daerah dipengaruhi oleh pengetahuan dan sikap masyarakat dalam pencegahan kasus DBD. Maka dari itu perlunya dilakukan edukasi kesehatan untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap, terutama pada anak usia sekolah karena salah satu penyebab meningkatnya angka DBD pada anak disebabkan kurangnya informasi yang diterima oleh anak (Wijaya *et al.*, 2020). Notoadmojo menyatakan bahwa pendidikan kesehatan bagian dari promosi kesehatan, sebagai proses untuk meningkatkan kemampuan masyarakat dalam memelihara dan meningkatkan kesehatannya baik untuk pengetahuan, sikap, praktek kesehatan serta lingkungan (Notoadmojo dalam, Aji *et al.*, 2023).

Pembelajaran melalui bermain dan refleksi sangat penting untuk meningkatkan keterampilan anak, termasuk daya ingat yang tinggi (Dewi,

2022). Permainan edukatif, termasuk yang berbasis multimedia, telah terbukti mampu meningkatkan pengetahuan kesehatan anak. Menurut Arista & Sugiharto (2024) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan monopoli sebagai alat edukasi dapat meningkatkan pengetahuan dan mengubah perilaku anak dalam pencegahan DBD. Lalu menurut Daswito *et al.*, (2024) Penelitian menunjukkan permainan monopoli kesehatan efektif menyampaikan materi, termasuk topik sulit, sehingga meningkatkan kesadaran dan pemahaman anak tentang kesehatan. (Monika, 2024) Penelitian membuktikan permainan monopoli lebih efektif dari pada powerpoint dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut siswa melalui pembelajaran interaktif dan menyenangkan, sehingga pemahaman meningkat signifikan setelah intervensi.

Berdasarkan Data Puskesmas Urug menunjukkan kasus DBD pada anak usia sekolah di empat kelurahan: Urug 18, Tanjung 13, Gunung Gede 8, dan Leuwiliang 6. Dari keempat wilayah tersebut, Kelurahan Urug mencatat kasus terbanyak terutama di RT 1 dan RT 2, dengan mayoritas siswa SDN Manggalasari. Pemilihan lokasi penelitian ini juga didasarkan pada data Puskesmas urug yang menunjukkan bahwa anak usia 5–14 tahun menyumbang 21,74% dari 207 kasus, lebih kecil dari remaja dan dewasa (78,26%) yang umumnya sudah mengenal DBD, sementara anak sekolah masih awam terhadap penyakit DBD sehingga edukasi sejak dini penting dilakukan untuk mencegah peningkatan kasus di masa mendatang. SDN Manggalasari dipilih atas rekomendasi pemegang program DBD karena belum pernah mendapat penyuluhan, didukung temuan siswa kelas 5 yang absen akibat DBD dan lokasi

sekolah dekat dengan area semi hutan yang berpotensi menjadi habitat *Aedes aegypti*. Media permainan monopoli dipilih untuk memberikan edukasi interaktif dan menarik guna membentuk perilaku pencegahan berkelanjutan.

Hasil studi menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan anak sekolah mengenai DBD masih rendah. Misalnya, menurut (Ruminem *et al.*, 2020), banyak anak tidak memahami ciri nyamuk DBD, tanda dan gejala penyakit, maupun cara pencegahannya. Hal ini juga tercermin dari hasil survei awal yang dilakukan peneliti pada 15 siswa kelas V SDN Manggalasari Kota Tasikmalaya, Mei 2025. Sebagian besar siswa tidak mengetahui pengertian DBD (33%), nama nyamuk DBD (20%), ciri-ciri nyamuk (87%), dan cara pencegahan (59%). Sedangkan mengenai sikap dengan pernyataan penting didapatkan 61% menjawab sangat penting, 34% menjawab penting, 4% menjawab kurang penting, dan 1% menjawab tidak penting mengenai sikap menjaga kebersihan lingkungan, memberitahu jika merasa demam atau terdapat bintik-bintik merah di kulit, melakukan kegiatan 3M. Namun, ada sebagian kecil (5%) yang menganggapnya kurang penting atau tidak penting. Ini mengindikasikan bahwa masih diperlukan edukasi dan sosialisasi lebih lanjut untuk meningkatkan pemahaman dan sikap positif seluruh responden terhadap pencegahan DBD.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Monopoli Sebagai Media Edukasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Dalam Pencegahan Demam Berdarah *Dengue* Di SDN Manggalasari Kota Tasikmalaya”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dijelaskan bahwa masalah Demam Berdarah *Dengue* pada siswa masih cukup tinggi dikarenakan kurangnya pengetahuan dan sikap sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Terdapat Pengaruh Permainan Monopoli Sebagai Media Edukasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Dalam Pencegahan Demam Berdarah *Dengue* Di SDN Manggalasari Kota Tasikmalaya?”.

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis:

### **1. Tujuan Umum**

Tujuan umum penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan monopoli sebagai media edukasi terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap dalam pencegahan demam berdarah *dengue* di SDN Manggalasari Kota Tasikmalaya.

### **2. Tujuan Khusus**

- a. Menganalisis perbedaan tingkat pengetahuan siswa kelas V sebelum dan sesudah diberikan edukasi Demam Berdarah dengan menggunakan media permainan monopoli di SDN Manggalasari Kota Tasikmalaya.
- b. Menganalisis perbedaan tingkap sikap siswa kelas V terkait Demam Berdarah *Dengue* sebelum dan sesudah diberikan edukasi

menggunakan media permainan monopoli di SDN Manggalasari Kota Tasikmalaya.

#### **D. Ruang Lingkup Penelitian**

##### **1. Lingkup Masalah**

Permasalahan dalam penelitian ini untuk melihat apakah ada pengaruh permainan monopoli sebagai media edukasi terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap dalam pencegahan demam berdarah *dengue* di SDN Manggalasari Kota Tasikmalaya.

##### **2. Lingkup Metode**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *pre-eksperimental* dengan menggunakan rancangan penelitian *One Group Pretest dan Posttest Design*.

##### **3. Lingkup Keilmuan**

Lingkup keilmuan dalam penelitian ini adalah ilmu kesehatan masyarakat khususnya bidang promosi kesehatan.

##### **4. Lingkup Tempat**

Lingkup tempat dalam penelitian ini adalah sekolah SDN Manggalasari Kota Tasikmalaya.

##### **5. Lingkup Sasaran**

Sasaran pada penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN Manggalasari Kota Tasikmalaya.

##### **6. Lingkup Waktu**

Penelitian ini dilakukan mulai dari bulan Mei hingga November 2025.

## **E. Manfaat Penelitian**

### **1. Bagi Peneliti**

Dapat meningkatkan pengalaman dan menambah wawasan ilmu yang bagi peneliti pada waktu pelaksanaan.

### **2. Bagi Institusi**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat khususnya bagi SDN Manggalasari di Kota Tasikmalaya dalam usaha meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa usia sekolah mengenai pencegahan penyakit Demam Berdarah *Dengue* (DBD). Melalui permainan monopoli yang digunakan sebagai media edukasi, siswa tidak hanya mendapatkan informasi yang lebih menarik dan mudah dipahami tentang DBD, tetapi juga termotivasi untuk mengembangkan sikap positif dalam menjaga kebersihan diri dan lingkungan.

### **3. Bagi Siswa SDN Manggalasari Kota Tasikmalaya**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi bagi siswa sekolah SDN Manggalasari Kota Tasikmalaya untuk lebih meningkatkan kebersihan.