

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

China melaporkan kasus pneumonia yang tidak diketahui etiologinya di Kota Wuhan, Provinsi Hubei, Cina. Pada tanggal 7 Januari 2020, Cina mengidentifikasi pneumonia tersebut sebagai jenis baru coronavirus disease 19 (COVID-19). World Health Organization (WHO) telah menetapkan sebagai kedaruratan kesehatan masyarakat yang meresahkan dunia (Kemenkes, 2020).

Coronavirus disease merupakan penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Virus corona adalah zoonosis (ditularkan dari hewan ke manusia). Penelitian menyebutkan bahwa SARS ditularkan dari kucing luwak (Civet Cats) dan MERS dari unta ke manusia. Adapun hewan yang menjadi sumber penularan COVID-19 ini belum diketahui. COVID-19 dapat menular dari manusia ke manusia melalui percikan batuk/bersin (droplet), tidak melalui udara. Orang yang paling berisiko terpapar penyakit ini adalah orang yang kontak erat dengan penderita COVID-19. Rekomendasi standar untuk mencegah penyebaran infeksi adalah mencuci tangan secara teratur, menggunakan sabun dan air bersih, menerapkan etika batuk dan bersin, menghindari kontak dengan siapapun yang menunjukkan gejala penyakit pernapasan seperti batuk dan bersin (Kemenkes, 2020).

Saat ini COVID-19 telah dinyatakan sebagai kasus pandemik. Kasus COVID-19 per tanggal 22 November 2020 terhitung sebanyak 57.882.183 kasus dengan lebih dari 170 negara terjangkit COVID-19, serta kasus kematian mencapai 1.377.395 (World Health Organization, 2020). Berdasarkan data dari Centers for Disease Control and Prevention (2020), kejadian COVID-19 pada anak yang dilaporkan di Amerika, China, Itali dan Inggris lebih sedikit di bandingkan dengan kasus dewasa yaitu sekitar 0,8% - 2,2% dari jumlah yang terkonfirmasi. Kejadian COVID-19 pada anak usia 10-19 tahun sebanyak 549 / 72.314 atau 1% dari seluruh kasus, sedangkan kelompok usia <10 tahun sebanyak 416 / 72.314 atau 0,9% dari seluruh kasus (Wu Z & Mc Googan JM, 2020). Berdasarkan data dari Kemenkes (2020), angka konfirmasi anak adalah sebesar 7,76% dari total keseluruhan kasus konfirmasi COVID-19. Angka ini lebih tinggi bila dibandingkan laporan kasus di beberapa negara di dunia.

Anak usia sekolah mudah dimotivasi dan ditingkatkan kompetensinya meliputi aspek pengetahuan, sikap dan perilaku pada bidang kesehatan, sehingga dapat berpotensi sebagai agen perubahan (*agent of change*). Diharapkan dengan pendidikan kesehatan anak usia sekolah memiliki pengetahuan yang memadai sehingga terbiasa menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat dalam kehidupan sehari-hari (Pudjiati,2014).

Menurut Yamin dan Jamilah (2013), Perkembangan kognitif anak berada pada tahap sensori motri dan pra oprasional. Pada tahap sensori motori anak memperoleh pengetahuan murni dari gerak dan indra secara konkret. Anak belajar mengenal dunia hanya dengan melalui meraba, membau, melihat, mendengar, dan merasakan. Sedangkan pada tahap praoprasional ini anak mulai mampu untuk memecahkan masalah dengan cara memikirkannya terlebih dahulu, dan tidak lama kemudian pada tahap selanjutnya anak mampu mempelajari masalah sebelum bertindak serta terlibat langsung dalam kegiatan secara fisik. Pada masa ini anak belum mampu berpikir oprasional dan perlu benda nyata dalam membangun pengetahuannya.

Salah satu cara belajar yang efektif pada anak yaitu: membuat permainan misalnya, permainan ular tangga yang berisi beberapa pertanyaan. Apabila pemain tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut maka harus kembali ke garis awal. Permainan ular tangga mempunyai kelebihan sebagai media belajar, yaitu: terdapatnya kuesioner yang diharapkan responden dapat meningkatkan pengetahuannya, menimbulkan kerja sama untuk memecahkan jawaban kuisisioner tersebut dan meningkatkan partisipasi aktif dari responden untuk belajar (Amelia , 2010).

Metode bermain adalah pilihan tepat untuk meningkatkan pendidikan kesehatan di lingkungan sekolah. Umumnya anak 99% menyukai pendidikan kesehatan dengan metode bermain, khususnya pada pengetahuan PHBS, hal ini dikarenakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Pramono & Pramita, 2011).

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Dengan kata lain, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik. Permainan edukatif sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir, serta bergaul dengan lingkungannya. Beberapa cara dilakukan kepada anak didik untuk belajar adalah dari permainan edukatif. Alat Permainan Edukatif adalah alat peraga yang dirancang untuk mengembangkan perkembangan dan pertumbuhan anak yang mengandung nilai pendidikan (Pratiwi, 2017).

Permainan ular tangga adalah permainan tradisional yang mendunia permainan ini tidak hanya berlaku di negara Indonesia, tetapi juga terkenal di dunia. Secara teknis permainan ini merupakan permainan kelompok, melibatkan beberapa orang dan tidak dapat digunakan secara individu. Secara psikologis, ular tangga terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak-anak untuk berinteraksi dengan kehidupan sosial (Kurniawati, 2017).

Menurut Novarina (2010), permainan ular tangga merupakan salah satu mainan reaksi ringan yang cukup populer di Indonesia di samping mainan papan lain seperti monopoli, ludo, dam, dan halma. Ular tangga menjadi bagian dari permainan tradisional di Indonesia meskipun tidak ada data yang lengkap mengenai kapan munculnya permainan tersebut. Pada zaman dulu, banyaknya anak-anak Indonesia yang bermain ular tangga membuat permainan ini menjadi sangat populer di masyarakat. Permainan ini ringan, sederhana,

mendidik, menghibur dan sangat interaktif jika dimainkan bersama-sama. Setiap orang dapat menciptakan sendiri papan mereka dengan jumlah kotak, ular dan tangga sesuai keinginan.

Penelitian yang dilakukan (Prasetyaningtyas,2020), didapatkan hasil bahwa selain pemberian materi pembelajaran, juga ada tugas penekanan kecakapan hidup mengenai covid -19. Maka dilakukan penelitian selanjutnya dengan mengkolaborasi media permainan ular tangga dengan pengetahuan tentang covid -19 guna meningkatkan kecakapan hidup anak usia sekolah di masa pandemi covid-19. Pemberian media permainan ular tangga juga bertujuan untuk menghibur sekaligus menarik minat anak-anak untuk belajar tentang covid-19.

Penelitian yang dilakukan (Yanti, dkk. 2020), didapatkan hasil bahwa sebagian besar masyarakat Desa Simerta Kelod telah memiliki pengetahuan yang baik terkait berbagai protokol kesehatan beserta berbagai dasar yang harus di pahami terkait pandemi Covid-19. Maka dilakukan penelitian selanjutnya mengkolaborasikan media permainan ular tangga untuk meningkatkan pengetahuan tentang Covid-19. Pemberian media permainan ini diharapkan dapat meningkatkan minat anak belajar sambil bermain.

Penelitian yang dilakukan (Pascawati & Tunggul Pastoto, 2020), Masyarakat Yogyakarta khususnya yang tinggal di Kotagede menunjukkan level pengetahuan yang tinggi mengenai pengetahuan tentang Covid-19 dengan total skor >70%. Masyarakat tak hanya memilik pengetahuan tentang gejala klinis seperti batuk kering, bersin-bersin, lelah dan pusing. Tetapi masyarakat juga

meyakini bahwa virus bisa melalui transmisi udara. Maka dilakukan penelitian selanjutnya dengan mengkolaborasikan media permainan edukasi ular tangga pada anak usia sekolah untuk meningkatkan pengetahuan dan semangat belajar anak usia sekolah tentang Covid-19.

Berdasarkan data yang di dapat dari Gugus Tugas Percepatan Penanganan COVID-19 di Kec.Sokaraja, Kab.Banyumas per tanggal 5 Oktober 2020, jumlah pasien terkonfirmasi positif COVID-19 berjumlah 11 orang. Berasal dari Sokaraja Lor 3 orang, Kedondong 3 orang, Sokaraja Wetan 1 orang, Sokaraja Kulon 2 orang, Wiradadi 1 orang, Kali Kidang 1 orang.

Didapatkan data hasil studi pendahuluan dengan ketua Korwilcam Sokaraja, sekolah di Kecamatan Sokaraja sebanyak 36 Unit Sekolah Dasar dengan jumlah siswa sebanyak 7.716 siswa tingkat Sekolah Dasar.

Studi pendahuluan yang dilakukan di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon, menunjukkan bahwa jumlah siswa keseluruhan yaitu 341 siswa, sedangkan siswa dari kelas 4 sesuai data untuk responden berjumlah 66 siswa, belum pernah dilakukan penelitian upaya peningkatan pengetahuan kesehatan tentang Covid-19 melalui permainan edukasi ular tangga pada anak usia sekolah. Penelitian mengenai upaya peningkatan pengetahuan kesehatan yang bertemakan covid-19 pada anak usia sekolah belum pernah diteliti sebelumnya oleh karenanya penulis tertarik untuk melakukan penelitian tersebut.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik melakukan suatu penelitian dengan judul “Upaya Peningkatan Pengetahuan Kesehatan tentang Covid-19 Melalui Permainan Edukasi Ular Tangga pada Anak Usia Sekolah”.

B. Rumusan Masalah

Pada periode anak usia sekolah didapati permasalahan kesehatan diantaranya infeksi saluran pernafasan yang di akibatkan oleh Coronavirus disease (COVID-19), penyebab utama terjangkit virus karena kurangnya perilaku hidup bersih dan sehat. Menurut cara pandang epidemiologi masalah kesehatan anak terkait dengan penyebaran penyakit melalui lingkungan tempat dia beraktivitas seperti lingkungan rumah dan lingkungan sekolah .

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka penulis merumuskan rumusan yaitu “ Apakah ada peningkatan pengetahuan kesehatan tentang COVID-19 dengan media permainan edukasi ular tangga pada anak usia sekolah”.

C. Tujuan

1. Tujuan umum

Untuk meningkatkan pengetahuan tentang COVID-19, serta memberikan edukasi tentang bahaya COVID-19 pada anak usia sekolah

2. Tujuan khusus

- a. Untuk mengetahui karakteristik anak usia sekolah, meliputi : Jenis kelamin dan umur.
- b. Untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan anak usia sekolah tentang COVID-19 sebelum diberikan pendidikan kesehatan melalui media permainan edukasi ular tangga.

- c. Untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan anak usia sekolah tentang COVID-19 sesudah diberikan pendidikan kesehatan melalui media permainan edukasi ular tangga.
- d. Mengetahui perbedaan tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan COVID-19.

D. Manfaat

1. Bagi ilmu keperawatan

Diharapkan hasil dari penelitian dapat memberikan tambahan literatur dan referensi tambahan dalam bidang keperawatan khususnya keperawatan gawat darurat tentang tingkat pengetahuan mengenai COVID-19 dan cara pencegahannya.

2. Bagi Orang tua

Diharapkan hasil dari penelitian dapat digunakan sebagai sumber informasi dalam menerapkan cara meningkatkan pengetahuan tentang COVID-19 melalui media permainan edukasi ular tangga.

3. Bagi Anak

Sebagai alat permainan yang dapat bermanfaat bagi perkembangan anak dan dapat menjadi media permainan edukasi favorit anak.

4. Bagi Penulis

Menambah ilmu pengetahuan tentang permainan edukasi yang berisi pengetahuan tentang COVID-19 sebagai media meningkatkan pengetahuan tentang pendidikan kesehatan pada anak usia sekolah.

5. Peneliti selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian dengan tema yang sama.

