

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang.

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di tatanan sekolah merupakan pilar utama dalam menciptakan generasi yang berkualitas dan berdaya saing. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa adopsi perilaku sehat pada remaja usia sekolah menengah pertama (SMP) masih menghadapi tantangan besar. Di Kabupaten Bengkalis, data terbaru menunjukkan adanya peningkatan kasus penyakit berbasis lingkungan seperti Infeksi Saluran Pernapasan Akut (ISPA) dan diare, yang erat kaitannya dengan rendahnya disiplin PHBS di lingkungan pendidikan (Dinkes Bengkalis, 2025).

Remaja SMP berada pada masa transisi kognitif dan sosial yang krusial. Pada usia ini, individu cenderung lebih dipengaruhi oleh kelompok sebaya (*peer group*) dan memiliki kecenderungan untuk mengeksplorasi hal baru, termasuk pola konsumsi jajanan yang kurang higienis dan pengabaian fasilitas sanitasi sekolah (Nurhayati et al., 2022). Studi di wilayah Provinsi Riau mengidentifikasi bahwa meskipun fasilitas fisik seperti tempat cuci tangan dan jamban tersedia, utilisasi yang benar sesuai standar kesehatan masih rendah karena kurangnya motivasi internal siswa (Dasman, 2019).

Pendekatan promosi kesehatan konvensional yang bersifat satu arah (sosialisasi) seringkali dianggap monoton oleh siswa SMP, sehingga pesan kesehatan tidak terinternalisasi menjadi perilaku permanen. Oleh karena itu, diperlukan inovasi intervensi yang mampu menyatukan unsur edukasi dengan hiburan (*edutainment*). Metode *Team Games Tournament (TGT)* menawarkan solusi melalui pembelajaran kooperatif yang melibatkan kompetisi sehat antar kelompok. Menurut *Social Learning Theory* dari Albert Bandura, perilaku manusia terbentuk melalui observasi dan imitasi dalam interaksi sosial. *TGT* memfasilitasi proses ini dengan menciptakan ekosistem belajar yang aktif dan menyenangkan (Jones et al., 2023).

Media Ular Tangga Modifikasi dipilih sebagai instrumen utama dalam turnamen ini. Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai alat visual, tetapi juga sebagai media simulasi pengambilan keputusan melalui pertanyaan-pertanyaan seputar Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS), pemilihan jajanan sehat, penggunaan jamban, dan pengelolaan sampah. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif mampu meningkatkan skor pengetahuan secara signifikan ( $p < 0,05$ ) dan mengubah sikap siswa dari pasif menjadi proaktif (Aulia et al., 2024; Kurnia, 2025).

Urgensi penelitian ini semakin diperkuat oleh hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMPN 1 Bukit Batu. Berdasarkan observasi langsung terhadap 10 orang siswa pada jam istirahat, ditemukan fenomena yang cukup memprihatinkan: sebanyak 60% siswa (6 dari 10 orang) terpantau langsung mengonsumsi jajanan sekolah tanpa mencuci tangan terlebih dahulu dengan sabun. Selain itu, wawancara singkat menunjukkan bahwa siswa cenderung mengabaikan ketersediaan fasilitas cuci tangan karena menganggap perilaku tersebut memakan waktu dan kurang menarik untuk dilakukan di tengah aktivitas bermain mereka.

Temuan ini mengindikasikan adanya celah besar antara pengetahuan dan praktik nyata di lapangan. Jika perilaku ini dibiarkan, risiko penularan penyakit saluran pencernaan dan infeksi lainnya di lingkungan sekolah akan terus mengancam produktivitas belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan sebuah intervensi yang mampu mengubah persepsi siswa bahwa PHBS bukanlah sebuah beban, melainkan aktivitas yang menyenangkan.

SMPN 1 Bukit Batu sebagai salah satu institusi pendidikan strategis di Kabupaten Bengkalis memiliki potensi besar untuk menjadi model sekolah sehat. Namun, tanpa adanya transformasi metode edukasi yang menyentuh aspek psikososial siswa, indikator PHBS sekolah sulit mencapai target maksimal. Berdasarkan urgensi tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Penerapan Metode Team Games Tournament (TGT) dengan Media Modifikasi Ular Tangga sebagai Upaya Transformasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di Lingkungan Sekolah”.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dalam latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran tingkat pengetahuan, sikap, dan praktik Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada siswa di SMPN 1 Bukit Batu sebelum dilakukan intervensi melalui metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan media ular tangga?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan media modifikasi ular tangga terhadap peningkatan pengetahuan siswa mengenai PHBS di SMPN 1 Bukit Batu?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan media modifikasi ular tangga terhadap perubahan sikap siswa mengenai PHBS di SMPN 1 Bukit Batu?

4. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan media modifikasi ular tangga terhadap perubahan praktik (tindakan) nyata siswa dalam mencuci tangan, memilih jajanan sehat, menggunakan jamban, dan membuang sampah di SMPN 1 Bukit Batu?
5. Bagaimana efektivitas transformasi perilaku siswa setelah diberikan intervensi metode TGT dibandingkan dengan kelompok yang hanya diberikan edukasi konvensional (sosialisasi)?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

#### **1.3.1 Tujuan Umum**

Menganalisis efektivitas penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan media modifikasi ular tangga dalam mentransformasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada siswa di SMPN 1 Bukit Batu, Kabupaten Bengkalis.

#### **1.3.2 Tujuan Khusus**

1. Mengidentifikasi gambaran awal (pre-test) pengetahuan, sikap, dan praktik PHBS (cuci tangan, jajanan sehat, penggunaan jamban, dan pengelolaan sampah) pada siswa di SMPN 1 Bukit Batu.
2. Menganalisis peningkatan pengetahuan siswa mengenai PHBS setelah diberikan intervensi melalui metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan media modifikasi ular tangga.
3. Menganalisis perubahan sikap siswa terhadap pentingnya PHBS setelah diberikan intervensi melalui metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan media modifikasi ular tangga.
4. Menganalisis perubahan praktik/tindakan nyata siswa dalam melakukan PHBS di sekolah setelah diberikan intervensi melalui metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan media modifikasi ular tangga.
5. Membandingkan efektivitas perubahan perilaku antara kelompok siswa yang diberikan intervensi metode TGT (Ular Tangga) dengan kelompok siswa yang diberikan edukasi konvensional.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Sosial**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu kesehatan masyarakat, khususnya di bidang Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku, mengenai efektivitas penggunaan media permainan edukatif (edutainment) dalam mengubah perilaku remaja melalui pendekatan kelompok (peer group).

#### **1.4.2 Manfaat Ilmiah**

- a. Bagi SMPN 1 Bukit Batu: Sebagai masukan dan bahan evaluasi dalam menyusun program Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) yang lebih inovatif dan tidak membosankan, sehingga angka kejadian penyakit berbasis lingkungan di sekolah dapat ditekan.
- b. Bagi Dinas Kesehatan Kabupaten Bengkalis: Sebagai referensi dalam merancang strategi promosi kesehatan di tatanan sekolah. Metode TGT dengan ular tangga ini dapat dijadikan model percontohan (pilot project) untuk diterapkan di sekolah-sekolah lain di wilayah Kabupaten Bengkalis.
- c. Bagi Siswa: Meningkatkan kesadaran dan mengubah kebiasaan buruk (seperti jajan tanpa cuci tangan) menjadi perilaku sehat secara permanen melalui cara belajar yang menyenangkan dan kompetitif.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya: Menjadi data dasar bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media promosi kesehatan berbasis teknologi digital atau modifikasi permainan tradisional lainnya dalam cakupan indikator PHBS yang lebih luas.