

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Manusia memiliki hubungan yang sangat erat dengan lingkungannya, hal ini disebabkan karena manusia melakukan berbagai tindakan sehari-hari di berbagai lingkungan, namun manusia terkadang lupa untuk merawat kebersihan lingkungan yang menjadi tempat bagi manusia untuk melakukan banyak hal. Kurangnya kepedulian terhadap kebersihan lingkungan dapat menyebabkan lingkungan yang tidak terawat. Rendahnya kualitas lingkungan akan berdampak terhadap kesehatan masyarakat. Lingkungan yang tidak terawat akan menjadi tempat berkembangnya berbagai macam mikroorganisme penyebab penyakit dan organisme vektor pembawa penyakit (Rizki Bastanta B. Manulu et al., 2024).

Menurut H. L Blum dalam teorinya, lingkungan dan perilaku mempunyai andil yang paling besar terhadap status kesehatan yang disusul oleh perilaku. Lingkungan sangat berpengaruh terhadap individu karena lingkungan merupakan lahan untuk perkembangan perilaku. Lingkungan di tempat-tempat umum memiliki potensi sebagai tempat terjadinya penularan penyakit, pencemaran lingkungan, ataupun gangguan kesehatan lainnya. Menurut Novianti dan Pertiwi, 2019, tempat berkembang biak atau bersarang serangga seperti tikus dan nyamuk dapat berasal dari rerumputan liar, sampah yang bertumpuk bekas dibakar, sampah berserakan dan tumpukan barang yang tidak

terpakai. Menurut Sidiq, 2020, beberapa penyakit dapat timbul akibat dari sampah berserakan pada lingkungan, yaitu penyakit usus, diare, penyakit pernafasan, penyakit kulit. Penyakit lain juga dapat menyerang golongan keluarga dengan ekonomi lemah melalui udara dan air. Berbagai penyakit tersebut dapat menular kemana-mana

Berdasarkan teori *L. Green* dalam (Erviana & Azinar, 2022) determinan perilaku pencegahan kesehatan seseorang dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu faktor predisposisi (*Predisposing factor*) seperti; pengetahuan, sikap, kepercayaan, nilai-nilai dan tradisi, dan faktor pemungkin (*enabling factor*) seperti; sarana dan prasarana kesehatan, serta faktor pendorong/penguat (*reinforcing factor*) seperti; dukungan tenaga kesehatan, dukungan suami. Menurut teori *L. Green* dalam (Mayasari et al., 2021) menjelaskan bahwa pengetahuan merupakan faktor awal dari suatu perilaku yang diharapkan dan pada umumnya berkorelasi positif dengan perilaku. Berdasarkan tingkatan tahu, memahami, mengaplikasikan, analisa, sintesa, dan evaluasi yang nantinya akan mempengaruhi perilaku kesehatan yang dilakukan Notoadmojo dalam (Mayasari et al., 2021).

Perilaku ramah lingkungan sangat penting untuk menjaga kebersihan dan pencegahan penularan penyakit. Perilaku dimulai dari yang sederhana, misalnya: (1) Memilah dan memisahkan sampah organik dan sampah anorganik yang bisa digunakan ulang (plastik, kaleng dll); (2) Mengurangi penggunaan sampah anorganik, dengan mengurangi penggunaan plastik, berubah menjadi menggunakan “wadah” yang dapat digunakan ulang (tas, botol minuman dll);

(3) Menghemat penggunaan listrik dan air, baik dalam mengkonsumsi minuman, mandi dan kegiatan sehari-hari; (4) Menghemat penggunaan kendaraan, dengan menggunakan kendaraan sendiri seperlunya, dan memperbanyak berjalan kaki (untuk jarak pendek) atau menggunakan kendaraan umum (Alisjahbana & Murniningtyas, 2018). Dengan melakukan kebiasaan perilaku sederhana, kita dapat berkontribusi pada pembangunan berkelanjutan dan menciptakan lingkungan yang lebih sehat untuk generasi mendatang.

Maka dari itu, dalam pelaksanaannya harus menyentuh seluruh lapisan masyarakat serta seluruh kelompok umur termasuk murid Sekolah Dasar (SD) (Saputra, 2016). Lingkungan sekolah adalah lingkungan yang sangat berpengaruh dan bermakna bagi siswa dalam proses belajar mengajar (Wahyuningsih & Djazari, dalam Nurcahyani & Wijayanti, 2020). Kebersihan lingkungan sekolah merupakan aspek penting untuk menciptakan kesehatan lingkungan sekolah (Sumiyati, 2019).

Kementerian Lingkungan Hidup bekerja sama dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mencetuskan program Adiwiyata sejak tahun 2006 sebagai implementasi pendidikan lingkungan hidup. Program Adiwiyata terus disempurnakan, sehingga pada tahun 2019, Program Adiwiyata secara resmi diperbarui menjadi Gerakan Peduli dan Berbudaya Lingkungan Hidup di Sekolah (GPBLHS). Gerakan PBLHS ini bertujuan untuk mendorong terjadinya aksi kolektif secara sadar, sukarela, berjejaring, dan berkelanjutan oleh sekolah/madrasah dalam menerapkan Perilaku Ramah Lingkungan Hidup (PRLH).

Gerakan PBLHS Kota Cirebon pada tahun 2006-2024 berjumlah 57 Sekolah Adiwiyata dari 246 jumlah total sekolah SD & SMP/Sederajat (24%). Berdasarkan hasil pemantauan dan evaluasi yang dilakukan Bidang Tata Lingkungan Dinas Lingkungan Hidup Kota Cirebon menunjukkan SDN Sukapura 2 yang telah meraih penghargaan Adiwiyata tingkat Kota pada tahun 2023 belum secara optimal menerapkan Perilaku Ramah Lingkungan Hidup (PRLH) dalam kegiatan sehari-hari di sekolah. Hal tersebut disebabkan penerapan Perilaku Ramah Lingkungan Hidup (PRLH) yang diimplementasikan masih belum sesuai dengan enam aspek Perilaku Ramah Lingkungan Hidup (PRLH), khususnya siswa-siswi yang masih belum mengetahui dan sulit memahami konsep dasar dan praktiknya dalam kehidupan sehari-hari. Banyak siswa yang belum sepenuhnya menyadari pentingnya menjaga lingkungan, sehingga tindakan mereka dalam menerapkan perilaku ramah lingkungan menjadi terbatas.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil studi pendahuluan di SDN Sukapura 2, didapatkan bahwa kelima siswa dengan dilakukan wawancara tentang Perilaku Ramah Lingkungan Hidup (PRLH), menunjukkan tingkat pengetahuan dan pemahaman yang rendah. Selain itu, kelima siswa menyatakan belum pernah menerima pembelajaran terkait PRLH. Dan, berdasarkan dari hasil observasi peneliti, didapatkan masih banyak sampah berserakan, genangan air yang dapat mengakibatkan perkembangbiakan nyamuk, tanaman yang dibiarkan layu serta kondisi di sekitar sekolah para pedagang tidak memperhatikan kondisi lingkungan *stand* makanannya dibiarkan kotor dengan sampah yang bertumpuk

dan berserakan. Di mana hal tersebut menunjukkan rendahnya perhatian terhadap kebersihan lingkungan yang dapat berdampak langsung pada kesehatan masyarakat, khususnya warga sekolah. Kondisi seperti sampah yang menumpuk, genangan air, dan lingkungan yang kotor menjadi tempat berkembang biaknya vektor penyakit seperti nyamuk penyebab demam berdarah serta dapat memicu penyakit lain seperti diare dan infeksi saluran pernapasan. Lingkungan yang tidak sehat ini tentu mengancam kualitas hidup dan kesehatan masyarakat di sekitar sekolah.

Melihat kesenjangan tersebut, peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan sebagai upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan keterlibatan siswa terhadap PRLH. Intervensi ini turut memperhatikan pentingnya kebersihan sekolah sebagai fondasi penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang sehat dan kondusif. Kebersihan lingkungan sekolah bukan hanya sekadar estetika, melainkan benteng awal dalam mencegah penyebaran berbagai penyakit yang diakibatkan oleh lingkungan kotor. Dengan kondisi tersebut sangat rentan memicu penularan penyakit antar siswa, mengganggu proses belajar mengajar, serta menurunkan kualitas Kesehatan secara keseluruhan. Oleh karena itu, menanamkan kesadaran akan pentingnya kebersihan sekolah melalui pembelajaran PRLH yang menarik diharapkan dapat membentuk perilaku positif siswa dalam menjaga kebersihan diri dan lingkungan sekolah. Media pembelajaran yang digunakan yaitu, permainan ular tangga. Permainan ini merupakan suatu jenis permainan ular tangga yang menggunakan papan dan terdapat banyak angka dan gambar yang

akan dipasangkan sesuai dengan angka yang terdapat pada dadu (Ikhwani, 2021). Penggunaan media permainan ular tangga sebagai alat pembelajaran terletak pada kemampuannya untuk menyediakan umpan balik (*feedback*) secara instan dan kontekstual. Dalam permainan, siswa seringkali dapat langsung melihat konsekuensi dari tindakan atau keputusan yang mereka ambil. Umpan balik yang cepat ini memungkinkan siswa untuk segera mengidentifikasi kesalahan, memahami konsep yang kurang dikuasai, dan melakukan perbaikan secara mandiri.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya, hasil penelitian yang dilakukan oleh Erika Rahayu, Rusmin AR, Deskoni dengan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang (Rahayu et al., 2019). Serta penelitian yang dilakukan oleh Khoirunnisah Putri dengan hasil terdapat pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada materi koloid (Putri, 2023).

Namun, meskipun banyak penelitian yang telah mengkaji penggunaan media permainan ular tangga dalam pendidikan, masih relatif terbatas yang secara spesifik meneliti media permainan ular tangga sebagai media untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang Perilaku Ramah Lingkungan Hidup (PRLH). Hal ini menunjukkan perlunya penelitian yang lebih mendalam

mengenai bagaimana permainan ular tangga dapat menyampaikan pesan-pesan menjaga kebersihan lingkungan dengan cara yang menyenangkan.

Pentingnya penelitian ini tidak hanya memberikan metode pembelajaran yang menyenangkan, tetapi membantu terhadap upaya menjaga lingkungan. Dengan meningkatkan pengetahuan siswa tentang cara berperilaku ramah lingkungan hidup, siswa dapat menjadi agen perubahan di masyarakat dan mengurangi dampak perilaku negatif terhadap lingkungan.

Keingintahuan peneliti untuk mengungkap fenomena ini agar generasi muda dapat menjadi lebih sadar dan bertanggung jawab terhadap lingkungan. Dalam era di mana isu lingkungan masih menjadi masalah yang mendesak. Penting bagi siswa memahami dampak perilaku yang dilakukan terhadap lingkungan dan bagaimana mereka mau berkontribusi dalam upaya melestarikan lingkungan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang penting dalam pendidikan lingkungan hidup, serta memberikan solusi yang praktis.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Pengetahuan Siswa Tentang Perilaku Ramah Lingkungan Hidup Di SDN Sukapura 2 Kota Cirebon”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Adapun masalah dalam penelitian ini, yaitu: “Apakah ada pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap peningkatan pengetahuan siswa tentang Perilaku Ramah Lingkungan Hidup di SDN Sukapura 2 Kota Cirebon?”.

## **1.3. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap peningkatan pengetahuan siswa tentang Perilaku Ramah Lingkungan Hidup di SDN Sukapura 2 Kota Cirebon.

### **2. Tujuan Khusus**

- a. Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan siswa tentang Perilaku Ramah Lingkungan Hidup sebelum menggunakan media permainan ular tangga di SDN Sukapura 2 Kota Cirebon.
- b. Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan siswa tentang Perilaku Ramah Lingkungan Hidup setelah menggunakan media permainan ular tangga di SDN Sukapura 2 Kota Cirebon.
- c. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap peningkatan pengetahuan siswa tentang Perilaku Ramah Lingkungan Hidup di SDN Sukapura 2 Kota Cirebon.

#### 1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pada penelitian ini terbagi atas manfaat teoritis dan manfaat praktis.

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menambah bukti empiris mengenai media penggunaan media permainan ular tangga dalam media pembelajaran dan penelitian ini diharapkan meningkatkan pengetahuan dan kesadaran akan pentingnya menjaga lingkungan.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan praktis dalam mengimplementasikan permainan ular tangga edukatif sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang perilaku ramah lingkungan hidup di sekolah.

###### b. Bagi ITEKes Mahardika

Hasil penelitian ini dimanfaatkan sebagai referensi dan panduan tentang penerapan perilaku ramah lingkungan hidup di lingkungan pendidikan.

###### c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menambah wawasan, pengetahuan perilaku ramah lingkungan hidup dan dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang tertarik pada topik serupa.

### 1.5. Keaslian Penelitian

1. Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Dengan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B oleh Resti Robilah, Ibnuhuri, dan Alfian Ashshidiki (2022).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kemandirian anak dengan tercapainya peningkatan persentase kemandirian anak dari pra siklus ke siklus I sebesar 22%, yaitu dari 25% mejadi 64,28%, kemudian dari siklus I ke siklus II kemandirian anak meningkat sebesar 18% yaitu dari 64,28% menjadi 92,8%.

- Persamaan: Penelitian ini sama-sama mengkaji penggunaan permainan ular tangga sebagai upaya meningkatkan.
  - Perbedaan: Penelitian ini berfokus pada peningkatan kemandirian anak, sedangkan peneliti berfokus pada peningkatan pengetahuan siswa dalam perilaku ramah lingkungan hidup. Selain itu, penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang melibatkan observasi dan tindakan berulang. Sedangkan peneliti menggunakan menggunakan *pre-experimental* dengan desain *one-group pretest-posttest*.
2. Pengaruh Permainan Edukatif Ular Tangga Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Gizi Seimbang oleh Sari Madinah, H. Yasir Farhat, dan Niken Widyastuti Hariati (2024).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode edukasi dengan media permainan ular tangga maupun ceramah keduanya berpengaruh terhadap

peningkatan pengetahuan dan sikap dengan selisih rata-rata kedua kelompok diperoleh selisih lebih besar pada kelompok intervensi yaitu pengetahuan sebesar 1,31 dan sikap sebesar 0,94 yang berarti kelompok intervensi lebih unggul.

- Persamaan: Penelitian ini sama-sama mengkaji pengaruh permainan ular tangga terhadap tingkat pengetahuan siswa.
- Perbedaan: Penelitian ini berfokus pada peningkatan pengetahuan dan sikap siswa tentang gizi seimbang, sedangkan peneliti berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa dalam peningkatan pengetahuan perilaku ramah lingkungan hidup. Selain itu, jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan rancangan *two group pretest posttest with control group design*. Sedangkan peneliti menggunakan *pre-experimental* dengan desain *one-group pretest-posttest*.

### 3. Efektifitas Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Bahaya Rokok Pada Siswa SMP di Kota Jambi oleh Ary Irfan dan Iksaruddin (2022).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan rata-rata pengetahuan siswa SMP dalam memahami bahaya rokok dengan peningkatan nilai rata-rata pengetahuan sebelum dan sesudah intervensi pada kelompok intervensi yaitu sebesar 16,06. Hasil pengujian statistic t-dependen menunjukkan nilai p sebesar 0,002 ( $\leq 0,05$ )

sehingga disimpulkan terdapat perbedaan bermakna untuk nilai pengetahuan siswa pada kelompok intervensi.

- Persamaan: Penelitian ini sama-sama mengkaji pengaruh media permainan ular tangga terhadap tingkat pengetahuan siswa.
- Perbedaan: Penelitian ini berfokus pada peningkatan pengetahuan tentang bahaya rokok, sedangkan peneliti berfokus pada peningkatan pengetahuan tentang perilaku ramah lingkungan. Selain itu, penelitian menggunakan jenis penelitian *quasi eksperimental* dengan 2 kelompok perlakuan. Sedangkan peneliti menggunakan *pre-experimental* dengan 1 kelompok perlakuan.

4. Pengaruh Permainan Ular tangga Terhadap Peningkatan Pengetahuan Pencegahan Penyakit Dengue Haemorrhagic Fever oleh Komala Sari, Umu Fadhillah, Dhea Agnes Oktavia (2023).

Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh promosi kesehatan dengan metode permainan ular tangga terhadap peningkatan pengetahuan siswa tentang pencegahan DBD dengan P value 0,000.

- Persamaan: Penelitian ini sama-sama mengkaji pengaruh media permainan ular tangga terhadap tingkat pengetahuan siswa. Selain itu, metode yang dilakukan sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *pre-experimental* menggunakan desain *one-group pretest-posttest*.

- Perbedaan: Penelitian ini berfokus pada peningkatan pengetahuan Pencegahan Penyakit Dengue Haemorrhagic Fever, sedangkan peneliti berfokus pada peningkatan pengetahuan tentang perilaku ramah lingkungan.