

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dermatosis (penyakit kulit) masih jadi masalah kesehatan endemik di negara berkembang beriklim tropis. Salah satu dermatosis akibat infeksi parasit yang penyebarannya cepat serta hingga kini sulit diatasi secara menyeluruh adalah *scabies* (Holida, 2021 dalam Manalu et al., 2022).

Scabies atau kudis merupakan penyakit kulit menular, umum dijumpai di lingkungan padat penduduk dengan sanitasi buruk. Penyakit ini disebabkan oleh tungau *Sarcoptes scabiei* var. *hominis* yang masuk lalu menggali terowongan di dalam kulit untuk bertelur. Penularan *scabies* terjadi melalui kontak langsung dengan penderita atau secara tidak langsung melalui benda yang terkontaminasi. Gejala *scabies* ditandai dengan ruam, papula (bintil), serta rasa gatal hebat yang lebih dominan saat malam hari (World Health Organization, 2023).

World Health Organization (2023) melaporkan bahwa secara global lebih dari 400 juta orang terkena *scabies* setiap tahunnya, dengan anak-anak sebagai kelompok berisiko tinggi. Prevalensinya bervariasi antara 5%–50%. Data dari Karimkhani et al., (2017) Indonesia menempati urutan pertama negara dengan beban *scabies* tertinggi di dunia, disusul Tiongkok dan Timor Leste. Di Indonesia, *scabies* tercatat sebagai penyakit kulit peringkat tertinggi ketiga dengan prevalensi 5,6%–12,95% dari total penduduk (Depkes RI, 2023; Hidayat et al., 2022). Penelitian Balai Kesehatan Kulit, 2018 dalam Manalu et al., (2022) melaporkan prevalensi anak dan remaja usia sekolah yang terkena *scabies* mencapai 64%.

Tercatat pada tahun 2006 dan 2008 penyakit scabies menyebabkan terjadinya KLB (Kejadian Luar Biasa) di Jawa Barat, prevalensinya mencapai 40,78%. Jawa Barat merupakan provinsi dengan tingkat kepadatan penduduk tertinggi di Indonesia. Pada tahun 2024 jumlah penduduknya mencapai 51.316.378 jiwa dengan mayoritas beragama Islam sehingga pondok pesantren tersebar luas di wilayah ini. Berdasarkan data tahun 2019, prevalensi *scabies* di pesantren Jawa Barat mencapai 73%. (Cintawati & Hardiana, 2017 dalam Ramadhan et al., 2023).

Kota Tasikmalaya dikenal sebagai "Kota Santri" juga menghadapi peningkatan kasus *scabies*. Data dari Dinas Kesehatan Kota Tasikmalaya menunjukkan *scabies* masuk dalam 10 penyakit terbanyak di Kota Tasikmalaya dengan jumlah kasus yang terus meningkat. Tahun 2022 tercatat 9.829 kasus, 2023 berkurang sedikit yaitu 9.571 kasus, dan pada 2024 melonjak menjadi 12.623 kasus (BPS, 2023, 2024).

Scabies tidak boleh dianggap sepele. Rasa gatal, bintil bernanah, dan lesi bekas garukan dapat mengganggu aktivitas sehari-hari, menurunkan konsentrasi belajar, serta memengaruhi kepercayaan diri penderita (Djuanda, 2020 dalam Manalu et al., 2022). Penularan *scabies* banyak ditemukan di lingkungan padat penghuni seperti asrama dan pesantren, karena kebiasaan berbagi fasilitas (pakaian, handuk, alat mandi, seprai, bantal, dan selimut) yang kurang terjaga kebersihannya (Maryunani, 2013 dalam Manalu et al., 2022). Jika tidak ditangani, *scabies* berpotensi menimbulkan Kejadian Luar Biasa (KLB) yaitu peningkatan jumlah kasus yang signifikan dalam waktu singkat (Perda No. 6 tahun 2022 dalam DPRD Kota Tasikmalaya, 2022). Kementerian Kesehatan RI (2025) menekankan bahwa

pilar pertama transformasi layanan primer adalah memperkuat upaya promotif dan preventif melalui peningkatan pengetahuan masyarakat.

Tingkat pengetahuan individu masyarakat merupakan faktor utama yang memengaruhi seseorang bersikap dan berperilaku terhadap penyakit, termasuk dalam melaksanakan deteksi dini maupun tindakan pencegahan (Hidayat et al., 2022). Pencegahan penularan *scabies* sangat bergantung pada seberapa konsisten penderita dalam menjaga kebersihan diri dan lingkungannya. Tingkat pengetahuan tentang penyakit dinilai penting dalam membentuk serta mendorong perilaku pencegahan yang tepat. Karena kurangnya pemahaman dan ketidaksesuaian perilaku dapat menyebabkan upaya pencegahan tersebut gagal (Egetenet al., 2019 dalam Khairunnisak et al., 2023).

Hasil studi pendahuluan melalui wawancara dengan Pengurus pondok, pengurus Poskestren dan beberapa santri di Pesantren Nurul Hidayah Bojongnangka, Kecamatan Purbaratu, Kota Tasikmalaya diperoleh informasi bahwa setiap tahunnya banyak santri yang mengalami *scabies*, mayoritas anak laki-laki usia remaja tingkat MTs. Dari hasil wawancara, sebagian besar santri teridentifikasi belum mengetahui apa itu *scabies*, cara pencegahan dan penanggulangannya. Juga terdapat pemahaman keliru bahwa terkena *scabies* adalah hal wajar untuk seorang santri. Dari hasil wawancara kepada 5 orang santri MTs, semuanya tidak paham mengenai penyakit *scabies*. Berdasarkan hal tersebut, edukasi pencegahan *scabies* menjadi sangat penting dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan santri. Edukasi berperan dalam pencegahan *scabies* karena

peningkatan pengetahuan mengenai pencegahan, penularan dan pengobatan akan mendorong perilaku hidup bersih dan sehat (Hidayat et al., 2022).

Edukasi membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik sasaran dalam penyampaianya. Pada remaja, metode monoton dan satu arah sering menimbulkan kebosanan dan membuat materi mudah dilupakan. Karena itu media edukasi interaktif, menarik, ringkas dan sesuai seperti media *board game* tentang *scabies* sangat diperlukan. (Husna et al., 2024; Maria Lestari Silaban et al., 2023).

Game dikategorikan sebagai media edukasi inovatif, interaktif yang menantang sekaligus menyenangkan karena mampu memotivasi peserta untuk belajar dengan cara menghibur. Salah satu permainan menarik yang sesuai untuk tujuan edukasi karena mampu menciptakan interaksi positif langsung antar pemain adalah *board game*. *Board game* merupakan media edukasi berbasis permainan menyenangkan, melibatkan partisipasi aktif, meningkatkan interaksi, serta mempermudah pemahaman materi (Hidayat et al., 2022; Rozak & Tanjung, 2025).

Penggunaan media *board game* pernah dijadikan instrumen penelitian sebelumnya yaitu penelitian tentang “Efektifitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa” yang menunjukkan hasil signifikan dalam meningkatkan pengetahuan bahasa Inggris siswa. Media ini dinilai menarik dan menyenangkan untuk digunakan ketika edukasi (Sakti & Kartiani, 2023). Demikian pula dengan penelitian Nurhayati & Nurzaelani, (2020) tentang “Pengembangan *Board Game* Sebagai Media Edukasi *Covid-19* Di Kampung Sindang Rasa”, didapatkan kesimpulan yang menunjukkan pengembangan *board*

game mampu membantu anak mudah dalam memahami, mempelajari tindakan pencegahan serta meningkatkan pemahaman tentang *Covid-19*, anak-anak juga sangat antusias untuk bermain *board game*.

Meskipun ada beberapa penelitian yang menggunakan media *board game* untuk edukasi, namun belum terdapat penelitian mengenai pengaruh edukasi pencegahan *scabies* menggunakan media tersebut, sehingga penelitian ini dapat dilakukan guna mencegah terjadinya penyebaran *scabies* di lingkungan pesantren yang menjadi tempat penelitian. Edukasi dilakukan guna meningkatkan pengetahuan yang diharapkan dapat memutuskan mata rantai *scabies* terutama di lingkungan padat seperti pesantren (Wulandari et al., 2023).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Edukasi Pencegahan *Scabies* dengan Media *Board Game* terhadap Perubahan Pengetahuan Remaja Santri di Pesantren Nurul Hidayah Bojongnangka.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Edukasi Pencegahan *Scabies* dengan Media *Board Game* terhadap Perubahan Pengetahuan Remaja Santri di Pesantren Nurul Hidayah Bojongnangka?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh edukasi pencegahan *scabies* dengan media *board game* terhadap perubahan pengetahuan santri di Pesantren Nurul Hidayah Bojongnangka.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden meliputi usia dan jenis kelamin.
- b. Mengidentifikasi rata - rata skor pengetahuan tentang *scabies* pada kelompok kontrol dan intervensi sebelum diberikan edukasi dengan media *board game*.
- c. Mengidentifikasi rata - rata skor pengetahuan antara kelompok kontrol dan intervensi tentang pencegahan *scabies* sesudah diberi edukasi dengan media *board game*.
- d. Menganalisis perbedaan rata - rata skor pengetahuan tentang *scabies* sebelum dan sesudah edukasi pada tiap kelompok serta perbedaannya antara kelompok intervensi dan kelompok kontrol.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat membantu mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya dibidang keperawatan mengenai pengaruh edukasi pencegahan *scabies* dengan media *board game* terhadap perubahan pengetahuan remaja santri.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Remaja Santri

Membantu Meningkatkan pengetahuan serta kesadaran tentang penyakit *scabies* dan cara pencegahannya.

b. Bagi Poskestren

Menjadi bahan evaluasi dan strategi dalam meningkatkan upaya promotif dan preventif kesehatan di lingkungan pesantren Nurul Hidayah Bojongnangka.

c. Bagi Puskesmas

Dapat menjadi bahan pendukung dalam melaksanakan program pencegahan penyakit menular di lingkungan, khususnya terkait pencegahan penyakit *scabies* di pesantren, serta memperkuat kerja sama dengan Poskestren dalam kegiatan promotif dan preventif.

d. Bagi Institusi Pendidikan

Memberikan referensi yang empiris untuk pengembangan media edukasi inovatif dalam penyampaian edukasi kesehatan komunitas.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi acuan untuk melaksanakan penelitian serupa dengan metode maupun media yang berbeda.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian tentang Pengaruh Edukasi Pencegahan *Scabies* Dengan Media *Board Game* Terhadap Peningkatan Pengetahuan Santri di Pesantren Nurul Hidayah Bojongnangka belum pernah dilakukan sebelumnya. Tetapi ada berbagai jenis penelitian serupa dengan penelitian yang akan dilakukan penulis.

Berikut uraian penelitian sebelumnya :

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No	Penulis dan Judul Penelitian	Keterangan	Hasil	Perbedaan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1.	(Husna et al., 2024) Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Media <i>Board Game</i> Preeklamsia Terhadap Tingkat Pengetahuan Ibu Hamil	Jumlah sampel : 20 ibu hamil trimester 1 dengan teknik <i>simple random sampling</i> Variabel bebas : Pendidikan Kesehatan Dengan Media <i>Board Game</i> Preeklamsia Variabel terikat : Tingkat Pengetahuan Ibu Hamil Metode penelitian : Kuantitatif metode pra-eksperimental <i>one-group pretest-posttest design</i>	Pendidikan kesehatan dengan media <i>board game</i> berpengaruh terhadap tingkat pengetahuan ibu hamil tentang preeklamsia.	Populasi Sample Waktu Tempat penelitian
2.	(Sakti & Kartiani, 2023) Efektivitas Penggunaan Media <i>Board Game</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa	Jumlah sampel : 26 orang Siswa Kelas X SMKN 1 Lingsar Tahun Pelajaran 2022/2023 dengan teknik <i>simple random sampling</i> Variabel bebas : Mengajar Mata Bahasa Inggris menggunakan media <i>board game</i> Variabel terikat : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Metode penelitian : Penelitian kuantitatif eksperimen, <i>non-equivalent control group</i> , <i>Pretest–Posttest</i> .	Adanya efektivitas penggunaan media <i>board game</i> terhadap peningkatan hasil belajar, hasil penelitian ini “signifikan”.	Populasi Sample Waktu Tempat penelitian variabel
3.	(Nurhayati & Nurzaelani, 2020) Pengembangan <i>Board Games</i> Sebagai Media Edukasi Covid–19 Di Kampung Sindang Rasa	Jumlah sampel : 10 orang siswa siswi dengan teknik <i>purposive sampling</i> Variabel bebas : Penggunaan media edukasi board game Covid–19	Penelitian ini terbukti layak, menarik, dan efektif meningkatkan pemahaman anak tentang pencegahan Covid-19 melalui pendekatan belajar sambil bermain	Populasi Sample Waktu Tempat penelitian Metode

<hr/> <p>Variabel terikat : Pengetahuan/edukasi masyarakat tentang covid - 19</p> <p>Metode penelitian : penelitian kualitatif dan kuantitatif (<i>research and development</i>) Teknik pengumpulan data berupa observasi, kuesioner, <i>depth interview</i>, dan studi literatur.</p> <hr/>			
4. (Wahyuni et al., 2024) Edukasi Pencegahan Infeksi <i>Scabies</i> Di Pondok Pesantren Modern	<p>Jumlah sampel : 70 orang dengan teknik <i>Total Sampling</i></p> <p>Variabel bebas : Edukasi Pencegahan Infeksi <i>Scabies</i> dengan media powerpoint dan leaflet</p> <p>Variabel terikat : Tingkat Pengetahuan santriwan dan santriwati</p> <p>Metode penelitian : Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan pendekatan pre-eksperimental (<i>one group pre-test post-test design</i>)</p>	Terdapat pengaruh pemberian edukasi pada santriwan dan santriwati dalam meningkatkan pengetahuannya tentang <i>scabies</i> .	Populasi Sampling Sample Waktu Tempat penelitian Media
5. (Wulandari et al., 2023) Pengaruh Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Santri Tentang Penyakit <i>Scabies</i> di Pondok Pesantren Al Hidayah <i>Boarding School</i> Kota Depok Tahun 2022	<p>Jumlah sampel : 82 responden dengan teknik <i>Random Sampling</i></p> <p>Variabel bebas : Penyuluhan tentang penyakit <i>scabies</i> dengan media <i>power point</i></p> <p>Variabel terikat : Tingkat pengetahuan Santri</p> <p>Metode penelitian : Pre experimental, <i>one group pre-test post-test design</i></p>	Penyuluhan kesehatan terbukti meningkatkan pengetahuan tentang <i>scabies</i> , edukasi dinilai perlu dilakukan pada santri yang tinggal di pesantren.	Populasi Sample Waktu Tempat penelitian Media

Penelitian yang akan dilakukan peneliti mempunyai perbaharuan dari penelitian terdahulu yaitu terletak pada jenis media *board game* yang digunakan, isi materi, populasi, sampel, serta tempat penelitiannya. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari satu variabel independen yaitu edukasi pencegahan *scabies* dengan media *board game* dan satu variabel dependen yaitu pengetahuan remaja santri.