



**KABUPATEN SOPPENG  
2023**

# **PEDOMAN TEKNIS PELAKSANAAN INOVASI DAERAH**

**GANRA BERSEPEDA (GERAKAN AKSI PEMBERDAYAAN SEKOLAH  
PEDULI DEMAM BERDARAH)**



## **Kabupaten Soppeng**

***GANRA BERSEPEDA (GERAKAN AKSI PEMBERDAYAAN SEKOLAH PEDULI DEMAM  
BERDARAH)***

**INOVASI DAERAH  
TAHUN 2023**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Demam Berdarah Dengue (DBD) masih menjadi ancaman serius bagi kesehatan masyarakat di wilayah Kecamatan Ganra, Kabupaten Soppeng, dengan angka kejadian yang cukup tinggi. Pada tahun 2018, tercatat 130 kasus DBD di Kabupaten Soppeng, yang meskipun menurun menjadi 85 kasus pada tahun 2019, masih jauh di atas target Insidensi Rate (IR) dari Dinas Kesehatan Kabupaten Soppeng, yaitu 10 kasus per 100.000 penduduk atau sekitar 23 kasus per tahun.

Di wilayah Puskesmas Ganra sendiri, angka kejadian DBD meningkat dari 12 kasus pada tahun 2018 menjadi 23 kasus pada tahun 2019, dengan dua di antaranya berujung pada kematian. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun upaya pencegahan telah dilakukan, seperti kampanye 3M (Menguras, Menutup, dan Mengubur), kesadaran masyarakat untuk melaksanakan tindakan pencegahan masih rendah. Kondisi geografis Kecamatan Ganra, yang diapit oleh dua sungai besar dan rawan banjir, semakin memperburuk situasi dengan menciptakan tempat berkembang biak yang ideal bagi nyamuk *Aedes aegypti*, vektor utama penyebar virus dengue.

Tingkat kesadaran masyarakat yang rendah dalam melakukan tindakan preventif terlihat dari data yang menunjukkan bahwa angka bebas jentik di wilayah Kecamatan Ganra pada tahun 2018 hanya mencapai 80%, jauh di bawah standar minimal 95%. Melihat kondisi ini, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif dan partisipatif untuk menanggulangi permasalahan ini.

Inovasi GANRA BERSEPEDA muncul sebagai jawaban terhadap tantangan tersebut, dengan melibatkan sekolah-sekolah di Kecamatan Ganra dalam upaya pemberantasan jentik nyamuk melalui pemberdayaan siswa dan guru sebagai agen perubahan. Dengan pendekatan yang melibatkan seluruh lapisan masyarakat, terutama generasi muda, inovasi ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran dan tindakan preventif secara luas, sehingga dapat menurunkan insiden demam berdarah secara signifikan di wilayah ini.

## **B. TUJUAN**

### 1. Tujuan umum

Menurunkan kasus demam berdarah di wilayah Kecamatan Ganra

### 2. Tujuan Khusus

- a. Mencegah terjadinya demam berdarah
- b. Meningkatkan kesadaran masyarakat dalam pemberantasan demam berdarah melalui 3 M (Menguras, menutup dan mendaur ulang)
- c. Meningkatkan angka bebas jentik (ABJ)
- d. Menurunkan kasus demam berdarah di wilayah kecamatan Ganra.

## **C. MANFAAT**

### 1. Bagi Institusi Kesehatan

Menurunkan angka kejadian penyakit demam berdarah, Meningkatkan angka bebas jentik, Mengurangi biaya akibat penyakit demam berdarah seperti seperti pengadaan foging, dan Meningkatkan kerjasama lintas sektor dalam penanggulangan masalah kesehatan

### 2. Bagi institusi pendidikan

Meningkatkan kesadaran guru dan siswa dalam pencegahan dan pemberantasan demam berdarah, Peserta didik menjadi siswa pemantau jentik dan juru pemantau jentik di rumah masing-masing, Meningkatkan kemampuan siswa selain sebagai pelajar juga sebagai kader pemantau jentik di sekolah dan di rumah masing-masing, Memberikan pendidikan kesehatan sejak dini khususnya tentang demam berdarah sehingga dapat menjadi budaya sehat dikemudian hari.

### 3. Bagi pemerintah Kecamatan dan desa

Menurunkan angka kesakitan dan kematian akibat demam berdarah, Meningkatkan derajat kesehatan masyarakat, Meningkatnya partisipasi masyarakat dalam pemberantasan demam berdarah

### 4. Bagi masyarakat Kecamatan Ganra

Meningkatkan derajat kesehatan masyarakat, Menurunkan angka kesakitan dan kematian karena demam berdarah, Mencegah kerugian ekonomi akibat menderita demam berdarah.

## **BAB II**

### **TATA KELOLA INOVASI DAERAH**

#### **A. KEBAHARUAN INOVASI**

Inovasi *GANRA BERSEPEDA* (*Gerakan Aksi Pemberdayaan Sekolah Peduli Demam Berdarah*) menawarkan kebaruan yang signifikan dalam pendekatan pencegahan Demam Berdarah Dengue (DBD) di Kecamatan Ganra. Kebaruan dari inovasi ini terletak pada keterlibatan aktif sekolah-sekolah dalam upaya pemberantasan jentik nyamuk, berbeda dengan pendekatan konvensional yang biasanya hanya melibatkan tenaga kesehatan dan kader masyarakat. Di sini, siswa dan guru diintegrasikan secara langsung ke dalam program kesehatan masyarakat, menjadikan sekolah sebagai pusat pemberdayaan dan edukasi yang berkelanjutan.

#### **B. DESAIN INOVASI**

Desain inovasi ini menekankan pada pendekatan partisipatif dan berkelanjutan. Tahapan pertama adalah orientasi bagi siswa dan guru tentang penyakit demam berdarah serta cara-cara pencegahannya melalui praktik 3M (Menguras, Menutup, dan Mendaur Ulang). Pada tahap ini, pengetahuan dan kesadaran dibangun agar para peserta memahami pentingnya peran mereka dalam menjaga kebersihan lingkungan dan memberantas jentik nyamuk di rumah dan sekolah.

Tahap selanjutnya melibatkan pemberian formulir pemantauan jentik secara manual dan digital (melalui Google Form) kepada siswa. Formulir ini digunakan untuk memantau keberadaan jentik nyamuk di lingkungan rumah masing-masing setiap minggu. Setiap siswa diwajibkan untuk mengisi form tersebut, dan jika ditemukan jentik, mereka diharapkan segera melakukan tindakan 3M.

Inovasi ini tidak hanya mengandalkan pengisian formulir, tetapi juga memastikan keberlanjutan melalui pemantauan berkala oleh tim dari sekolah dan Puskesmas Ganra. Pemantauan ini dilakukan dengan melihat angka bebas jentik di rumah dan lingkungan sekolah, yang kemudian dikompilasi untuk menilai efektivitas program. Dengan desain yang terstruktur dan integrasi teknologi, *GANRA BERSEPEDA* menciptakan model pemberdayaan yang unik, di mana siswa dan guru berperan sebagai agen perubahan di

komunitas mereka. Inovasi ini tidak hanya berfokus pada pencegahan jangka pendek, tetapi juga membangun budaya peduli kesehatan yang kuat di kalangan generasi muda, yang diharapkan mampu membawa dampak jangka panjang dalam penurunan kasus DBD di Kecamatan Ganra..

### **C. PROSES INOVASI YANG DIHASILKAN**

Inovasi daerah yang kami buat memiliki mekanisme pelayanan yang cepat dan dapat beradaptasi dalam lingkungan yang dinamis, sehingga perusahaan dituntut untuk mampu menciptakan pemikiran baru, gagasan baru dan menawarkan produk yang inovatif serta peningkatan pelayanan yang memuaskan pengguna. Inovasi kami bisa menghasilkan proses hanya dalam waktu 1 hari.

### **D. LAYANAN TERINTEGRASI**

Layanan terintegrasi dalam inovasi GANRA BERSEPEDA (Gerakan Aksi Pemberdayaan Sekolah Peduli Demam Berdarah) dirancang untuk melibatkan berbagai pemangku kepentingan, termasuk sekolah, puskesmas, dan masyarakat, guna menciptakan sinergi dalam pencegahan Demam Berdarah Dengue (DBD). Inovasi ini menggabungkan pendekatan edukatif, partisipatif, dan teknologi informasi untuk memastikan pemantauan dan penanganan jentik nyamuk dapat dilakukan secara efektif dan efisien.

### **E. KECEPATAN PENCIPTAAN INOVASI DAERAH**

Sejalan dengan semakin berkembangnya penerapan ilmu teknologi dan informasi pada pembangunan di Indonesia, studi-studi tentang inovasi kian menarik untuk terus dikaji, terutama kaitannya dengan kegiatan pembangunan. Adapun sifat-sifat ekstrinsik inovasi meliputi :

1. Kesesuaian (*compability*) inovasi dengan lingkungan setempat (baik lingkungan fisik, sosial budaya, politik, dan kemampuan ekonomis masyarakatnya).
2. Tingkat keunggulan relatif dari inovasi yang ditawarkan, atau keunggulan lain yang dimiliki oleh inovasi dibanding dengan teknologi yang sudah ada yang akan diperbaharui/digantikannya, baik keunggulan teknis (kecocokan dengan keadaan alam setempat, tingkat produktivitasnya), ekonomis (besarnya biaya atau keuntungannya), manfaat non ekonomi, maupun dampak sosial budaya dan politik yang ditimbulkannya.

Adapun dalam inovasi ini, dilakukan dengan metode seefisien mungkin dan seefektif mungkin dengan menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi. **Proses kecepatan penciptaan inovasi daerah ini dikerjakan selama 1-3 bulan.**

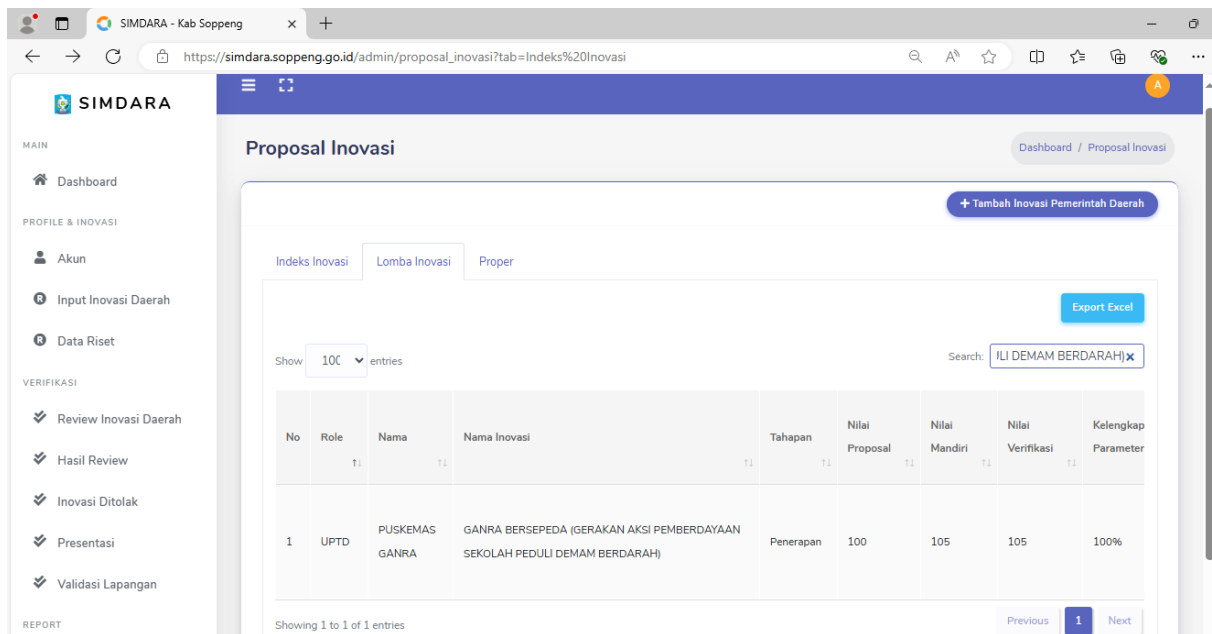
Tahapan kegiatan dalam pembentukan inovasi ini dapat disajikan sebagai berikut :

Tahapan	Maret				April				Mei			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<b>Mengidentifikasi kebutuhan atau masalah yang ada di masyarakat :</b>  1. Penelitian dan Pemahaman 2. Pengumpulan Informasi 3. Analisis Masalah 4. Pernyataan Masalah												
<b>Merancang inovasi secara detail :</b>  1. Definisi Tujuan. 2. Ideasi dan Konsep. 3. Pemilihan Konsep. 4. Rancangan Detail 5. Prototipe dan Uji Coba. 6. Perencanaan Implementasi												
<b>Melakukan uji coba untuk memastikan fungsionalitas dan kualitas :</b>  1. Perencanaan Uji Coba 2. Pembuatan												





## G. PENGGUNAAN IT DALAM ALAT KERJA



The screenshot shows the SIMDARA web application interface. The main content area is titled 'Proposal Inovasi' and features a table with the following data:

No	Role	Nama	Nama Inovasi	Tahapan	Nilai Proposal	Nilai Mandiri	Nilai Verifikasi	Kelengkap Parameter
1	UPTD	PUSKEMAS GANRA	GANRA BERSEPEDA (GERAKAN AKSI PEMBERDAYAAN SEKOLAH PEDULI DEMAM BERDARAH)	Penerapan	100	105	105	100%

The interface also includes a sidebar with navigation options like 'Dashboard', 'Akun', and 'Input Inovasi Daerah'. A search bar at the top right contains the text 'ILI DEMAM BERDARAH'.

**Gambar 2.2 Tampilan Input Inovasi Daerah di Kabupaten Soppeng**

Dalam pelaksanaannya, GANRA BERSEPEDA memanfaatkan teknologi informasi melalui penggunaan Google Forms sebagai alat kerja utama dalam pemantauan jentik nyamuk. Setiap siswa yang terlibat dalam program ini diberikan akses untuk mengisi formulir pemantauan secara digital. Formulir ini memungkinkan siswa untuk melaporkan kondisi lingkungan rumah mereka secara real-time, termasuk temuan adanya jentik nyamuk. Data yang terkumpul dari seluruh siswa kemudian dikompilasi dan dianalisis oleh tim kesehatan dari puskesmas dan sekolah untuk menentukan area yang memerlukan intervensi lebih lanjut.

Penggunaan IT tidak hanya meningkatkan efisiensi dalam pengumpulan data tetapi juga mempermudah pemantauan dan tindak lanjut. Pihak puskesmas dapat dengan cepat mengidentifikasi wilayah dengan angka jentik tinggi dan mengarahkan upaya pencegahan yang lebih intensif ke area tersebut. Selain itu, laporan yang dihasilkan secara digital memudahkan dalam pelaporan dan evaluasi program secara berkala, yang memungkinkan perbaikan dan penyesuaian strategi berdasarkan data aktual.

## **BAB III**

### **PENUTUP**

Inovasi GANRA BERSEPEDA (Gerakan Aksi Pemberdayaan Sekolah Peduli Demam Berdarah) telah menunjukkan upaya luar biasa dalam menghadapi tantangan kesehatan masyarakat yang mendesak, khususnya di wilayah Kecamatan Ganra. Dengan memberdayakan sekolah sebagai pusat partisipasi aktif dalam pencegahan demam berdarah, inovasi ini tidak hanya meningkatkan kesadaran dan pengetahuan siswa serta guru, tetapi juga memperluas jangkauan pencegahan ke rumah dan komunitas yang lebih luas. Melalui pelibatan siswa sebagai Simantik dan Jumantik, GANRA BERSEPEDA berhasil menciptakan gerakan yang terorganisir dan terukur dalam memberantas jentik nyamuk, yang merupakan akar dari penyebaran demam berdarah.

Keberhasilan program ini juga tercermin dalam peningkatan angka bebas jentik dan penurunan kasus demam berdarah di Kecamatan Ganra, menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif dan integratif ini efektif dalam mengatasi permasalahan kesehatan secara berkelanjutan. Inovasi ini telah membuktikan bahwa pencegahan penyakit tidak harus dilakukan oleh tenaga kesehatan saja, tetapi bisa melibatkan seluruh lapisan masyarakat, termasuk pelajar, dalam upaya bersama untuk menciptakan lingkungan yang sehat dan bebas dari ancaman demam berdarah. Dengan dasar hukum yang kuat dan metode pelaksanaan yang sistematis, GANRA BERSEPEDA diharapkan dapat menjadi model bagi daerah lain dalam upaya pemberantasan penyakit menular yang berfokus pada partisipasi lintas sektor dan pemberdayaan komunitas.



**KABUPATEN SOPPENG  
2023**