

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menjaga kebersihan diri merupakan suatu hal yang sangat penting guna mencegah terjangkitnya penyakit pada tubuh kita. Namun tidak semua masyarakat memahaminya. Faktor pendukungnya adalah kurangnya pengetahuan yang menyebabkan sikap masyarakatnya menjadi tidak menyadari akan pentingnya menjaga kebersihan diri. Pada musim hujan saat ini, banyak kasus DBD yang aktif dan semakin bertambah, yang mana kenyataannya masih tingginya kasus DBD, dan dinilai penyakit yang berbahaya. Dilihat dari jumlah penderita DBD pada tahun 2020, maka penderita DBD di Jawa Timur mengalami penurunan dibandingkan pada tahun 2019 yaitu sebanyak 18.397 orang dengan kematian 184 orang. (Sumber : Seksi P2PM Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Timur). Penyakit DBD dapat menyerang semua umur baik anak-anak maupun dewasa. Penyakit ini menyerang segala usia tetapi beberapa penelitian menunjukkan bahwa anak-anak lebih rentan terhadap penyakit yang berpotensi mematikan ini. Penularan demam berdarah sangat dipengaruhi oleh kondisi iklim dan perubahan lingkungan (World Health Organization (WHO), 2020). Mengantisipasi meluasnya penyebaran virus DBD tersebut, maka penting untuk dilaksanakan program PSN di lingkungan dan perlunya memberikan contoh serta menumbuh kembangkan kesadaran masyarakat dalam menjaga kebersihan lingkungan di sekitarnya sehingga terhindar dari terjangkitnya berbagai macam penyakit, baik menular maupun tidak menular.

Program PSN adalah sebuah gerakan pemberantasan sarang nyamuk dengan melakukan 3M Plus terdiri dari : Menguras/membersihkan tempat yang sering dijadikan tempat penampungan air seperti bak mandi, ember air, tempat penampungan air minum, penampung

air lemari es dan lain-lain. Namun program PSN ini masih belum berjalan di beberapa wilayah dikarenakan kurangnya pengetahuan dari masyarakat. Adanya suatu kejadian dimana salah satu masyarakat masih bingung tentang apa itu program PSN membuktikan bahwa pengetahuan masyarakat berpengaruh terhadap jalannya suatu program khususnya program PSN ini. Media yang digunakan edukasi kesehatan pun rata-rata hanya menggunakan poster maupun leaflet. Oleh karena itu peneliti menggunakan saluran media video animasi. Berdasarkan uraian diatas, maka menjadi penting seorang tenaga kesehatan jika memberikan penyuluhan pada masyarakat dengan melakukan pendidikan kesehatan berupa edukasi. Seperti yang sudah dijabarkan, edukasi kali ini menggunakan media video animasi karena di beberapa jurnal dikatakan bahwa media video animasi lebih mudah ditangkap dan dipahami oleh kader karena ada media visual yang disatukan dengan audio. Adanya gambar dan penjelasan dari video dapat menarik perhatian kader setempat untuk memahami lebih dalam mengenai program PSN.

Berdasarkan jurnal dari penelitian yang juga menjadi referensi dalam penyusunan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Oktaviana Dwi Hapsari, dan Heru Subaris Kasjono pada tahun 2018 dengan judul Pengaruh Pemutaran Video Animasi terhadap Pengetahuan dan Sikap Masyarakat dalam Pencegahan Demam Berdarah Dengue (DBD) di Bali. Hasil dari penelitian tersebut menyebutkan bahwa dengan adanya pemutaran video animasi dapat membuat masyarakat memahami pencegahan penyakit DBD karena dinilai lebih mudah untuk dipahami dan dimengerti. Adapun keuntungan lainnya jika menggunakan media video animasi dibandingkan dengan media leaflet/poster adalah penggunaan media pembelajaran animasi dapat menghasilkan respon positif pada masyarakat dimana masyarakat dapat meningkatkan pemahaman materi. Hasil belajar menggunakan media video animasi

lebih efektif karena dapat meningkatkan minat pemahaman dibandingkan dengan media pembelajaran tanpa animasi (Johari et al., 2016; Liu, 2019). Peran penting penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran atau edukasi adalah kemampuan dalam memvisualisasikan materi yang tidak mampu dilihat atau dibayangkan oleh masyarakat.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk memberikan pendidikan kesehatan berupa edukasi melalui media video animasi terhadap pengetahuan tentang program PSN pada masyarakat RW 02 RT 05 Kelurahan Bandungrejosari Kota Malang. Peneliti juga berkeinginan untuk melakukan penelitian pada masyarakat karena sebelumnya sudah pernah mendapatkan pengetahuan tentang penyakit DBD namun tidak begitu mendapatkan pengetahuan mengenai program PSN. Program PSN bukan program baru, namun nyatanya masih banyak yang menyepelekan karena minimnya pengetahuan masyarakat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang timbul adalah “Bagaimana Pengaruh Edukasi Melalui Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Tentang Program PSN Pada Masyarakat RW 05 RT 02 di Kelurahan Bandungrejosari Kota Malang?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Menganalisis pengaruh edukasi melalui media video animasi terhadap pengetahuan tentang program PSN pada masyarakat RW 05 RT 02 Kelurahan Bandungrejosari.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi pengetahuan masyarakat sebelum diberikan edukasi melalui media video animasi mengenai program PSN RW 05 RT 02 Kelurahan Bandungrejosari.
- b. Mengidentifikasi pengetahuan masyarakat sesudah diberikan edukasi melalui media video animasi mengenai program PSN RW 05 RT 02 Kelurahan Bandungrejosari.
- c. Menganalisis pengaruh media video animasi terhadap pengetahuan masyarakat mengenai program PSN RW 05 RT 02 Kelurahan Bandungrejosari.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat menggambarkan bagaimana pengaruh edukasi melalui media video animasi terhadap pengetahuan tentang program psn pada masyarakat RW 05 RT 02 di Kelurahan Bandungrejosari Kota Malang sebagai bentuk upaya meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai program PSN dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Manfaat Praktis

Penelitian dapat dijadikan sebagai masukan bagi kader dan lingkungan masyarakat mengenai peranan edukasi melalui media video animasi terhadap pengetahuan tentang program PSN pada masyarakat RW 05 RT 02 Kelurahan Bandungrejosari.