

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia saat ini tengah mengalami perubahan pola penyakit atau biasa disebut transisi epidemiologi dan tengah menghadapi tantangan besar yakni masalah kesehatan yang ditandai dengan meningkatnya kematian dan kesakitan akibat penyakit tidak menular (Kemenkes, 2016). Penyakit Tidak Menular (PTM) adalah penyakit kronis yang tidak dapat ditularkan dari orang ke orang lain. Penyakit tidak menular merupakan masalah kesehatan masyarakat yang dapat menimbulkan angka kesakitan, kecacatan, dan angka kematian yang tinggi, serta menimbulkan beban pembiayaan kesehatan sehingga perlu dilakukan upaya penanggulangan melalui pengendalian penyakit, pencegahan, penanganan yang komprehensif dan berkelanjutan (Kemenkes, 2015).

Peningkatan tren Penyakit Tidak Menular (PTM) diikuti oleh pergeseran pola penyakit dan mulai terjadi pada kelompok usia produktif. Penduduk usia produktif memiliki risiko dan kerentanan karena dipengaruhi oleh gaya hidup dan pola konsumsi makanan yang tidak sehat. Penduduk usia produktif adalah orang yang masuk dalam rentang usia antara 15-64 tahun. Remaja termasuk ke dalam penduduk usia produktif (Setyonaluri dan Aninditya, 2019).

Berdasarkan hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2018 dapat dilihat bahwa penyakit tidak menular mulai bermasalah pada usia 10 tahun. Menurut

data tersebut, perilaku seseorang yang berisiko menjadi penyebab terjadinya PTM pada kelompok usia ≥ 10 tahun juga meningkat. Peningkatan prevalensi PTM berhubungan dengan pola makan tidak seimbang dan pola hidup tidak sehat seperti kurangnya aktivitas fisik, dan kurangnya konsumsi buah sayur. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya pertambahan prevalensi yang terjadi pada tahun 2018. Prevalensi obesitas sentral kelompok umur ≥ 15 tahun berdasarkan data Riskesdas 2013 yaitu 26,6% dan meningkat menjadi 31%. Selain itu, faktor perilaku seperti kurangnya aktivitas fisik dan kurang konsumsi buah sayur juga menjadi penyebab peningkatan PTM di Indonesia. Proporsi aktivitas fisik kurang dari 150 menit per minggu pada penduduk usia ≥ 10 tahun yaitu 33,5%, dan proporsi konsumsi buah dan sayur kurang dari lima porsi per hari pada kelompok umur ≥ 5 tahun yaitu 95,5%. Untuk mengendalikan faktor risiko tersebut, diperlukan adanya upaya pembangunan kesehatan (Kemenkes, 2018).

Upaya pembangunan kesehatan meliputi upaya kuratif (pengobatan), rehabilitatif (pemulihan), preventif (pencegahan), dan promotif (promosi). Upaya promotif dalam bidang kesehatan difokuskan untuk meningkatkan kemampuan masyarakat agar dapat melakukan upaya kesehatan secara mandiri melalui pendidikan kesehatan. Jadi, upaya promotif merupakan salah satu bentuk proses pembelajaran yang bertujuan untuk merubah perilaku masyarakat menuju pola hidup sehat (Suiraoaka dan Supariasa, 2012). Salah satu upaya yang dicanangkan pemerintah dalam pembangunan kesehatan adalah program Gerakan Masyarakat Hidup Sehat (Germas).

Gerakan Masyarakat Hidup Sehat (Germas) merupakan gerakan yang bertujuan untuk mempromosikan budaya hidup sehat serta menghilangkan kebiasaan dan perilaku masyarakat yang kurang sehat. Program Germas diikuti dengan mengkampanyekan perilaku hidup bersih sehat dan dukungan untuk program infrastruktur berbasis pemberdayaan masyarakat (Kemenkes, 2017).

Dalam penyampaian pesan kesehatan yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan adalah dengan menggunakan media. Salah satu media penyampaian pesan yang dapat digunakan adalah video animasi (audio visual). Audiovisual merupakan salah satu media penyampaian informasi atau pesan secara audio dan visual. Media audiovisual memiliki dua elemen dimana masing-masing elemen mempunyai kekuatan yang akan bersinergi menjadi kekuatan besar. Media ini memberikan stimulus pada pendengaran dan penglihatan, sehingga hasil yang diperoleh dapat lebih maksimal. Media audiovisual mempunyai kelebihan antara lain bisa memberikan gambaran yang lebih nyata serta meningkatkan retensi memori karena lebih menarik dan mudah diingat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan bermakna setelah dilakukan penyuluhan menggunakan media audio visual (Kapti, 2013). Sedangkan, menurut penelitian yang sejalan juga menunjukkan bahwa ada pengaruh pemberian media animasi terhadap perubahan pengetahuan dan perubahan sikap (Lingga, 2015).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Penggunaan video animasi Germas dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dibuat suatu rumusan masalah penelitian sebagai berikut “Apakah penggunaan video animasi Germas dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui peningkatan pengetahuan dan sikap remaja dengan video animasi Germas.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui perbedaan pengetahuan remaja sebelum dan setelah mendapatkan edukasi dengan video animasi Germas.
- b. Mengetahui perbedaan sikap remaja sebelum dan setelah mendapatkan edukasi dengan video animasi Germas.

D. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah bidang gizi masyarakat khususnya tentang penggunaan media video animasi dalam kegiatan komunikasi, informasi, dan edukasi gizi.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi peneliti

Menambah wawasan ilmu pengetahuan kesehatan khususnya di bidang gizi masyarakat.

b. Bagi peneliti lain

Sebagai bahan masukan dan acuan untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Remaja

Meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja mengenai Germas sehingga dapat menerapkan pengetahuan dan sikap yang didapat.

b. Bagi Sekolah

Memberikan masukan dan informasi mengenai media pembelajaran gizi yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan tentang Germas.

F. Keaslian Penelitian

1. Zahra Hidayati Krisnadi (2019) pada penelitiannya tentang *Efektivitas Penyampaian Pesan Germas Menggunakan Media Komik Dibandingkan dengan Leaflet terhadap Pengetahuan Germas di SMPN Mlati Kabupaten Sleman Yogyakarta*. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas VIII tahun ajaran 2018/2019 di SMPN 1 Mlati dan SMPN 2 Mlati Sleman, Yogyakarta berjumlah 26 orang. Media

yang digunakan berupa komik dan leaflet. Komik menggunakan tokoh utama Arjuna dan Srikandi yang menyampaikan tentang pesan Germas. Untuk media leaflet tentang Germas, disajikan dalam bentuk lembaran kertas berlipat tiga. Variabel bebas pada penelitian tersebut adalah media komik dan media leaflet sebagai media penyampaian pesan mengenai Gerakan Masyarakat Hidup Sehat (Germas). Sedangkan, variabel terikat pada penelitian adalah pengetahuan siswa tentang Gerakan Masyarakat Hidup Sehat (Germas).

Hasil dari penelitian ini adalah 1) Tidak ada perbedaan yang bermakna nilai *pre test* pengetahuan tentang Germas pada kelompok media komik dan leaflet, 2) Ada perbedaan yang bermakna nilai *post test* pengetahuan tentang Germas pada kelompok media komik dan leaflet, 3) Terdapat pengaruh yang signifikan penyampaian pesan Germas dengan media komik dan leaflet terhadap peningkatan pengetahuan siswa tentang Germas ($p = 0,000$), 4) Ada perbedaan yang signifikan pada skor *post test-pre test* pengetahuan antara kelompok media komik dan leaflet ($p = 0,022$).

Perbedaan penelitian adalah media yang digunakan, variabel bebas, sampel penelitian, dan lokasi penelitian.

2. Puspita Lestari Fajrin (2019) pada penelitiannya tentang *Efektivitas Media Pembelajaran Video Anemiation Terhadap Pengetahuan Anemia Siswi SMP*. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu. Sampel yang digunakan adalah siswi kelas VIII SMP N 11 Yogyakarta berjumlah 28 siswi. Media yang digunakan berupa video animasi mengenai anemia. Variabel bebas

pada penelitian tersebut adalah media pembelajaran gizi dengan video. Sedangkan, variabel terikat pada penelitian adalah pengetahuan anemia.

Hasil dari penelitian ini adalah 1) Berdasarkan uji statistik diperoleh, hasil pretest dengan *posttest* 1 dan *posttest* 2 menggunakan uji *Paired Sampel Test* bahwa $p(0,000 < 0,05 = \text{signifikan})$. 2) Untuk efektivitas, didapat hasil nilai selisih *post test 1* dan *post test 2* yaitu -0,607.

Perbedaan penelitian adalah materi yang digunakan pada media, variabel terikat, sampel penelitian, dan lokasi penelitian.

3. Nurul Lolona Lingga (2015) pada penelitiannya tentang *Pengaruh Pemberian Media Animasi Terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Gizi Seimbang pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Tanjung Duren Utara 01 Pagi Jakarta Barat*. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas VI SDN Tanjung Duren Utara 01 Pagi berjumlah 46 siswa. Media yang digunakan pada penelitian ini berupa video animasi mengenai gizi seimbang. Variabel bebas pada penelitian tersebut adalah media animasi. Sedangkan, variabel terikat pada penelitian adalah pengetahuan dan sikap.

Hasil dari penelitian ini adalah 1) Rata-rata skor pengetahuan gizi seimbang sebelum pemberian media animasi adalah 36.90 ± 4.22 , sedangkan rata-rata skor pengetahuan gizi seimbang sesudah pemberian media animasi adalah 39.28 ± 4.76 . 2) Ada pengaruh pemberian media animasi terhadap perubahan pengetahuan ($p=0.003$). 3) Rata-rata skor sikap gizi seimbang sebelum pemberian media animasi adalah 64.51 ± 4.26 , sedangkan rata-rata

skor sikap gizi seimbang sesudah pemberian media animasi adalah 71.03 ± 5.82 . 4) Ada pengaruh pemberian media animasi terhadap sikap ($p=0.000$). Perbedaan penelitian adalah materi yang digunakan pada media, sampel penelitian, dan lokasi penelitian.

4. Rima Fitri Akhsani (2019) pada penelitiannya tentang *Edukasi Konsumsi Buah dan Sayur Melalui Video Terhadap Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Mahasiswa Obesitas di Poltekkes Kemenkes Yogyakarta*. Jenis penelitian ini adalah *quasi experiment*. Sampel yang digunakan adalah mahasiswi obesitas di Poltekkes Kemenkes Yogyakarta berjumlah 33 mahasiswi. Media yang digunakan pada penelitian ini berupa video edukasi. Variabel bebas pada penelitian tersebut adalah edukasi konsumsi buah dan sayur melalui video. Sedangkan, variabel terikat pada penelitian adalah pengetahuan, sikap, dan perilaku tentang konsumsi buah dan sayur.

Hasil dari penelitian ini adalah 1) Rerata skor pretes pengetahuan adalah 46,67; skor sikap 68,52; dan skor perilaku 104,78. 2) Rerata skor posttest menggunakan media video adalah 77,76; skor sikap 70,79; dan skor perilaku 105,82. 3) Hasil penelitian dengan uji *paired sample test* skor pengetahuan dengan $p = 0,000$ ($p < 0,05$), hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretes dan skor postes. Hasil uji skor sikap $p = 0,163$ ($p > 0,05$), dan skor perilaku $p = 0,961$ ($p > 0,05$), menunjukkan adanya perbedaan yang tidak signifikan antara skor pretes dan skor postes.

Perbedaan penelitian adalah materi yang digunakan pada media, variabel terikat, sampel penelitian, dan lokasi penelitian.