

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Penyakit demam berdarah dengue (DBD) merupakan salah satu masalah kesehatan yang paling umum terjadi di masyarakat yang menyebabkan berbagai masalah kesehatan. Penyakit ini disebabkan oleh gigitan nyamuk *Aedes Aegypti* yang menularkan virus dengue.<sup>1</sup> Kejadian ini dapat muncul setiap tahun dan dapat menyerang seluruh kelompok umur. Banyaknya kasus demam berdarah di lingkungan masyarakat dikarenakan tindakan pencegahan DBD terkait dengan PSN belum optimal. Oleh sebab itu pemberian pendidikan kesehatan terkait PSN perlu disosialisasikan kepada masyarakat agar mengurangi terjadinya penyakit demam berdarah.<sup>2</sup>

Kementerian Kesehatan RI mencatat peningkatan kasus demam berdarah dengue (DBD) sepanjang tahun 2022 dengan total kumulatif kasus hingga minggu ke-22, mencapai 45.387 kasus<sup>3</sup>. Menurut data Kemenkes RI, peningkatan kasus terus terjadi terutama saat musim hujan. Bahkan, angka kematian DBD kini tercatat sudah melampaui 400 kasus yakni 432 kematian.<sup>4</sup> Temuan kasus DBD paling banyak terjadi di 10 provinsi, yaitu Bali, Kalimantan Utara, Bangka Belitung, Kalimantan Timur, Nusa Tenggara Timur, DKI Jakarta, Jawa Barat, Sulawesi Utara, Nusa Tenggara Barat, DI Yogyakarta.<sup>5</sup>

---

<sup>1</sup> Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. Kesiapsiagaan Menghadapi Peningkatan Kejadian Demam Berdarah Dengue Tahun 2019. (<https://s.id/1SWra/>). Diakses tanggal 23 Agustus 2022

<sup>2</sup> *Ibid.*

<sup>3</sup> Rokom. Kasus DBD Meningkat, Kemenkes Galakkan Gerakan 1 Rumah 1 Jumantik. (<https://s.id/1SWvd>) Diakses tanggal 23 Agustus 2022

<sup>4</sup> *Ibid.*

<sup>5</sup> *Ibid.*

Pemerintah sudah mengimbau kepada seluruh pemerintah daerah melalui surat edaran Menteri Kesehatan RI nomor PV. O2. O1/Menkes/721/2018, yang dikeluarkan pada 22 November 2018. Dalam surat edaran tentang kesiapsiagaan peningkatan kasus DBD tersebut, Menteri Kesehatan mengimbau agar pemerintah daerah melakukan hal-hal di bawah ini:

- 1) Meningkatkan upaya penggerakan masyarakat dalam Pemberantasan Sarang Nyamuk (PSN) melalui kegiatan menguras, menutup dan memanfaatkan kembali barang bekas, plus mencegah gigitan nyamuk (3M plus), dengan cara mengimplementasikan Gerakan 1 Rumah 1 Jumantik (G1R1J).
- 2) Meningkatkan surveilans kasus dan surveilans faktor risiko terhadap kejadian demam berdarah dengue, diantaranya melalui kegiatan Pemantauan Jentik Berkala (PJB) dan mengaktifkan Juru Pemantau Jentik (Jumantik).
- 3) Mengaktifkan kembali Kelompok Kerja Operasional penanggulangan DBD (Pokjanal DBD) pada berbagai tingkatan RT/RW, desa/kelurahan, kecamatan, kabupaten/kota dan provinsi.
- 4) Meningkatkan kapasitas sumber daya pencegahan dan pengendalian DBD, meliputi peningkatan kapasitas SDM, biaya serta bahan dan peralatan.<sup>6</sup>

Menerbitkan Surat Edaran Gubernur kepada Bupati/Walikota dalam rangka kesiapsiagaan peningkatan kasus DBD.

Berdasarkan surat edaran diatas pada poin ke-4, yaitu meningkatkan kapasitas sumber daya pencegahan dan pengendalian DBD, meliputi peningkatan kapasitas SDM, biaya serta bahan dan peralatan. Terdapat salah satu upaya pendidikan masyarakat yang

---

<sup>6</sup> *Ibid.*

dapat dilakukan yaitu memberikan pembelajaran untuk peningkatan pengetahuan SDM.

Menurut Sudjana, pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar<sup>7</sup>. Sedangkan Menurut Hermawan, pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran.<sup>8</sup>

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu aktivitas belajar yang dilakukan agar terciptanya suatu interaksi antara pengajar dan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan yaitu pengalaman belajar yang berpengaruh pada pengetahuan sikap dan keterampilan.

Pembelajaran dapat dilaksanakan dengan menggunakan media berbasis teknologi, salah satunya ialah media yang berbasis video interaktif. Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks,

---

<sup>7</sup> Sudjana, Nana. Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar. (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2014), hal. 12.

<sup>8</sup> Hermawan, Asep Herry., dkk. Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran di SD. Tangerang Selatan. (Jakarta : Universitas Terbuka, 2013), hal. 9.

ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunanya. Pengertian lain dijelaskan oleh Prastowo, bahwa video interaktif berisi tuntunan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami dan dikemas dalam program autorun, sehingga dengan *CD* interaktif siswa dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat menunjang bagi pendalaman materi.<sup>9</sup>

Media video interaktif memiliki beberapa kelebihan, diantaranya menyajikan objek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistik, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar, memiliki sifat audio visual, sehingga memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemicu atau termotivasi peserta didik untuk belajar, dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan teknik ceramah dan diskusi persoalan, dan menambah daya tahan ingatan atau retensi tentang objek belajar yang di pelajari.<sup>10</sup>

Oleh karena itu media pembelajaran yang tepat saat ini dibutuhkan agar mudah dimengerti oleh para remaja salah satu diantaranya yaitu video interaktif. Seiring berkembangnya zaman,

---

<sup>9</sup> Prastowo, Andi. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014) hal. 9.

<sup>10</sup> *Ibid.*, hal.12.

saat ini masyarakat khususnya generasi muda butuh model pembelajaran yang menarik berupa video pembelajaran interaktif.

Berdasarkan data dari puskesmas kelurahan cipinang melayu, terdapat 47 jiwa yang terkena penyakit Demam Berdarah Dengue. Hasil pengamatan pada tanggal 04 Juli 2022 melalui observasi lapangan dan wawancara bersama Ketua RW 05 Kelurahan Cipinang Melayu, mengenai kasus Demam Berdarah Dengue. Menurut Pak Sukron selaku Ketua RW, beliau mengatakan kasus Demam Berdarah Dengue dilingkungan RW.05 hampir sering terjadi. Beberapa kasus ditemukan selama 1 bulan terakhir terhitung sejak Juni - Juli 2022, terdapat 8 orang yang terkena Demam Berdarah Dengue, 7 diantaranya yaitu usia remaja.

Melalui Forum *Group Discussion* bersama anggota Karang Taruna RW.05, peneliti mendapatkan informasi bahwa belum pernah ada edukasi terkait DBD bagi para remaja khususnya anggota Karang Taruna. Perlu diketahui bahwa sejak Juni - Juli 2022 terdapat 7 remaja yang terkena penyakit Demam Berdarah Dengue dilingkungan RW.05.

Berdasarkan masalah yang sudah dijabarkan di atas, peneliti memutuskan untuk membuat penelitian pengembangan media video interaktif terkait Demam Berdarah Dengue bagi anggota Karang Taruna RW.05 Cipinang Melayu. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode *Research And Development* yang berarti akan menghasilkan suatu produk lalu diuji keefektifitasannya, video

interaktif ini juga dikembangkan menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Peneliti menggunakan model *ADDIE* karena model pengembangan ini sangat cocok untuk pembuatan video interaktif karena caranya yang sistematis. Dalam membantu anggota Karang Taruna RW.05 Cipinang Melayu agar mereka mendapatkan pengetahuan dan pemahaman yang lebih mengenai Demam Berdarah Dengue yaitu dengan cara membuat media video interaktif untuk menjadi pembelajaran bagi mereka.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, peneliti menemukan masalah-masalah yang akan diteliti, yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan Anggota Karang Taruna RW.05 Cipinang Melayu terkait Demam Berdarah Dengue beserta penanganannya.
2. Belum pernah adanya program pembelajaran yang menarik bagi para remaja khususnya anggota Karang Taruna RW.05 Cipinang Melayu.
3. Perlu dikembangkannya output program melalui media pembelajaran berbentuk video terkait antisipasi Demam Berdarah Dengue serta penanganannya.

### **C. Pembatasan Masalah**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa Media Video Interaktif yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk menambah pengetahuan anggota Karang Taruna RW.05 Cipinang Melayu terkait Demam Berdarah Dengue. Adapun cakupan dari pengembangan video interaktif ini, diantaranya:

### 1. Media

Media yang digunakan dalam penelitian adalah media video interaktif.

### 2. Materi

Materi yang terdapat pada video interaktif dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Pengertian dasar DBD
- b. Gejala-gejala DBD
- c. Cara pencegahan DBD

## **D. Sasaran**

Subjek penelitian ini adalah anggota Karang Taruna yang berjumlah 15 orang dan bertempat di lingkungan RW.05 Cipiang Melayu.

## **E. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, berikut adalah perumusan masalah dari penelitian “Pengembangan Media Video Interaktif Terkait Demam Berdarah Dengue Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anggota Karang Taruna RW 05 Cipiang Melayu”:

1. Apakah video interaktif layak digunakan untuk meningkatkan pengetahuan anggota Karang Taruna RW 05 Cipiang Melayu?
2. Apakah pengembangan media video interaktif efektif dalam meningkatkan pengetahuan anggota Karang Taruna RW 05 Cipiang Melayu?

## **F. Kegunaan Penelitian**

### **1. Bagi Peneliti**

Hasil penelitian ini Menambah wawasan terkait DBD (Demam Berdarah Dengue) dan untuk menjadi persyaratan kelulusan pendidikan S1 Program Studi Pendidikan

Masyarakat Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

## **2. Bagi Karang Taruna**

Hasil penelitian ini dapat Menambah wawasan terkait DBD (Demam Berdarah Dengue) sehingga Anggota Karang Taruna RW.05 Cipinang Melayu memiliki pengetahuan yang baik mengenai DBD (Demam Berdarah Dengue).

## **3. Bagi Program Studi Pendidikan Masyarakat**

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan pembelajaran bagi Mahasiswa Pendidikan Masyarakat dalam mengembangkan media pembelajaran video interaktif terkait demam berdarah dengue.

