

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era revolusi industri 4.0 telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan dan kesehatan masyarakat. Transformasi digital tidak hanya mengubah cara individu mengakses informasi, tetapi juga memengaruhi metode penyampaian pengetahuan yang lebih interaktif, fleksibel, dan berbasis teknologi. Pendidikan kesehatan masyarakat merupakan salah satu aspek penting dalam upaya meningkatkan kualitas hidup masyarakat, terutama dalam konteks pencegahan penyakit dan peningkatan kesadaran akan perilaku hidup sehat. Upaya ini menjadi semakin penting di negara berkembang seperti Indonesia, di mana permasalahan kesehatan ibu dan anak masih menjadi perhatian utama. Salah satu bentuk pelayanan kesehatan berbasis masyarakat yang memiliki peran strategis dalam meningkatkan derajat kesehatan adalah pos pelayanan terpadu (posyandu).

Posyandu merupakan wadah pemberdayaan masyarakat yang berfungsi sebagai pusat pelayanan kesehatan dasar sekaligus sarana edukasi kesehatan yang dilakukan secara terpadu dan berkelanjutan. Kegiatan utama posyandu tidak hanya mencakup pelayanan kesehatan seperti penimbangan balita dan imunisasi, tetapi juga penyuluhan kesehatan kepada masyarakat, khususnya ibu balita dan kader

kesehatan. Penyuluhan kesehatan memiliki peran penting dalam meningkatkan pengetahuan, sikap, dan perilaku masyarakat terhadap kesehatan. Keberhasilan penyuluhan sangat dipengaruhi oleh metode dan media yang digunakan dalam penyampaian informasi. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor kunci dalam meningkatkan efektivitas penyuluhan kesehatan.

Penyuluhan kesehatan di posyandu harus dilakukan dengan pendekatan yang interaktif, komunikatif, dan menarik agar peserta dapat memahami materi dengan baik. Media pembelajaran yang digunakan seharusnya mampu memfasilitasi penyampaian informasi secara jelas, sederhana, dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan masyarakat, termasuk mereka yang memiliki tingkat pendidikan yang beragam. Media pembelajaran juga diharapkan mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta dalam proses penyuluhan, sehingga terjadi interaksi dua arah antara penyuluh dan peserta.

Hasil observasi lapangan yang dilakukan pada kegiatan penyuluhan di Posyandu Aren Jaya, Bekasi, menunjukkan bahwa proses edukasi kesehatan masih didominasi oleh metode ceramah konvensional dengan penggunaan media sederhana seperti leaflet, poster, dan penyampaian lisan. Kondisi ini mengakibatkan keterlibatan peserta penyuluhan menjadi relatif rendah, karena peserta cenderung pasif dan kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, keterbatasan media visual yang menarik juga berdampak pada rendahnya daya serap

informasi oleh peserta. Hal tersebut dikarenakan durasi penyuluhan yang relatif singkat, yaitu sekitar 15–20 menit, juga menjadi salah satu faktor yang membatasi penyampaian materi secara optimal.

Selain itu, keterbatasan media yang menarik menyebabkan peserta kurang fokus dan mudah kehilangan perhatian selama kegiatan berlangsung. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan kader posyandu yang menyatakan bahwa peserta seringkali kurang antusias ketika materi disampaikan tanpa dukungan media yang interaktif. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi lapangan, dari 35 ibu balita sebagai peserta penyuluhan diperoleh data bahwa hanya 5-10 peserta saja yang menyatakan memiliki pemahaman yang baik terhadap materi kesehatan yang disampaikan, sementara sisanya terlihat tidak fokus atau sekedar mengikuti alur kegiatan saja.

Dari sisi ketertarikan hanya beberapa peserta yang menilai penyuluhan menarik, sedangkan sebagian besar lainnya menganggap penyuluhan biasa saja atau kurang menarik. Data ini menunjukkan bahwa penyuluhan yang dilakukan kurang mampu memberikan dampak maksimal terhadap peningkatan keterterikan dan minat peserta. Mayoritas responden menyatakan kebutuhan akan media edukasi yang lebih menarik dan mudah dipahami, serta beberapa responden menginginkan media yang bersifat visual, ringkas, dan dapat diakses kembali setelah kegiatan penyuluhan selesai. Hal ini menunjukkan adanya peluang untuk

mengembangkan inovasi media pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta.

Permasalahan ini sejalan dengan temuan berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat berdampak pada rendahnya minat dan pemahaman peserta. Dalam sebuah penelitian, disebutkan bahwa keterbatasan media pembelajaran menyebabkan rendahnya konsentrasi dan motivasi belajar peserta, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar¹. Hal ini menunjukkan bahwa keberadaan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran, baik dalam konteks pendidikan formal maupun nonformal seperti penyuluhan kesehatan di posyandu. Selain itu, data empiris menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan efektivitas penyuluhan kesehatan. Penelitian yang dilakukan pada kader posyandu menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* dalam edukasi kesehatan dapat meningkatkan pengetahuan secara signifikan.

Flashcard merupakan media pembelajaran berbentuk kartu yang berisi informasi singkat dalam bentuk teks dan gambar. Media ini memiliki keunggulan dalam menyajikan informasi secara sederhana, menarik, dan mudah dipahami. Flashcard juga dapat meningkatkan perhatian peserta serta mempermudah proses pengingatan informasi. Flashcard juga

¹ Hilmi, I. I., & Agustin, I. (2025). Pengembangan Media Flashcard Berbasis QR Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2): 594-605.

merupakan media pembelajaran visual yang menyajikan informasi dalam bentuk kartu bergambar atau bertuliskan konsep tertentu secara ringkas dan jelas. Keunggulan *flashcard* terletak pada kemampuannya dalam menyederhanakan informasi kompleks menjadi bentuk yang mudah dipahami dan diingat².

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* dalam pendidikan kesehatan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan perhatian, serta merangsang kemampuan berpikir kritis peserta.³

Selain itu, penggunaan *flashcard* dalam penyuluhan kesehatan juga terbukti efektif dalam menyampaikan pesan-pesan kesehatan secara lebih jelas dan mudah dipahami oleh masyarakat⁴. Penggunaan *flashcard* dalam edukasi kesehatan juga dapat meningkatkan pengetahuan dan keterlibatan peserta. Hal ini dibuktikan oleh penelitian Listriyati⁵ menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* dalam edukasi kesehatan pada kader Posyandu mampu meningkatkan pengetahuan secara signifikan setelah dilakukan intervensi. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media *flashcard* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep

² Listriyati, L., Arya, I. F. D., & Suardi, D. (2025). Flash Card Sebagai Media Pendidikan Kesehatan Pada Remaja: Kajian Scoping Review. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5): 1385-1394

³ Baska, D. Y., Madjid, T. H., & Idjradinata P. S. (2020). The Effect of Health Education with Flashcard Media on Improvement of Knowlegde and Reduction of Anxienty Degree in Adolescents Primigravida. *Global Medical and Health Communication*, 8(1): 59-66.

⁴ Sulistiyani, A., Bohari., & Fatmawati, T. (2023). Penyuluhan Bumil Anti-Anemia Dengan Menggunakan Media Flashcard di Posyandu Anggrek, Kelurahan Pabuaran, Kecamatan Walantaka. *Jurnal Pengabdian dan Pengembangan Masyarakat Indonesia*, 2(2): 107-111

⁵ Listriyati *et al.*, *Loc. Cit.*

kesehatan reproduksi pada remaja⁶. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa *flashcard* memiliki potensi besar sebagai media edukasi kesehatan yang efektif, terutama dalam konteks pembelajaran berbasis masyarakat.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, berbagai inovasi dalam media pembelajaran mulai dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk dalam bidang kesehatan masyarakat. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah *Quick Response Code* (QR Code). QR Code merupakan kode dua dimensi yang dapat menyimpan berbagai jenis informasi dan dapat diakses melalui perangkat *smartphone*. Penggunaan QR Code dalam pendidikan memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi tambahan seperti video, audio, maupun materi digital lainnya secara cepat dan praktis. Integrasi QR Code dalam media pembelajaran memberikan peluang untuk menggabungkan media konvensional dengan teknologi digital. Dalam konteks *flashcard*, penggunaan QR Code memungkinkan setiap kartu tidak hanya menyajikan informasi singkat, tetapi juga terhubung dengan sumber informasi yang lebih lengkap dan interaktif. Hal ini dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta serta memperluas akses terhadap informasi.

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis QR Code memiliki dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. Sebuah penelitian pengembangan media kartu

⁶ Kusumaningrum, T. A. I., et al. (2025). Flashcard On Reproductive Health Education For Elementary School Children: Development And Valuidation. *Jurnal Pomkes: The Indonesian Journal Of Health Promotion And Health Education*, 13(2): 156-165

bergambar berbasis QR Code menunjukkan bahwa media tersebut memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dengan skor validasi di atas 92% serta mampu meningkatkan hasil belajar dengan nilai n-gain sebesar 0,69 (kategori sedang).⁷Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa media *flashcard* berbasis QR Code memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dengan respon pengguna mencapai lebih dari 90% serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁸

Penggunaan teknologi QR Code juga telah diterapkan dalam sistem pelayanan posyandu, seperti dalam pengelolaan data pasien. Penggunaan QR Code dalam sistem tersebut terbukti mampu meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pengelolaan data serta mempercepat proses pelayanan⁹. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi QR Code memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut dalam berbagai aspek pelayanan kesehatan, termasuk dalam kegiatan penyuluhan.

Selain itu, perkembangan teknologi digital juga didorong oleh kebutuhan untuk mengatasi tantangan pembelajaran di era modern, termasuk fenomena *learning loss* pascapandemi. Inovasi media pembelajaran berbasis *flashcard* QR terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dengan peningkatan nilai yang signifikan dibandingkan

⁷ Wulansari, D., & Tyas, D. N. (2025). The Development of Interactive Picture Card Media with QR Code to Improve IPAS Learning Outcomes. *Jurnal Prima Edukasia*, 13(2): 213-224.

⁸ Hilmi & Agustin, *Loc. Cit.*

⁹ Marhalim, Apriansyah. Y., Juwardi, U., & Ikbal, F. (2025). Perancangan Aplikasi Manajemen Data Posyandu Berbasis QR Code Untuk Identifikasi Data Pasien. *ANTIVIRUS: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 19(2): 289-304

metode konvensional¹⁰. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi antara media visual dan teknologi digital dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penggunaan QR Code dalam pembelajaran juga terbukti dapat meningkatkan interaktivitas dan motivasi belajar peserta. media pembelajaran berbasis QR Code mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan fleksibel.¹¹ Selain itu, penggunaan *flashcard* berbasis QR Code dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan media konvensional¹².

Dalam konteks pendidikan kesehatan masyarakat, pemanfaatan QR Code juga mulai diterapkan dalam berbagai program kesehatan. Salah satunya penggunaan teknologi QR Code dalam layanan Posyandu dapat meningkatkan efisiensi penyampaian informasi serta mempermudah akses masyarakat terhadap informasi kesehatan¹³. Selain itu, penggunaan QR Code juga dapat mendukung peningkatan literasi digital masyarakat, yang merupakan salah satu kompetensi penting dalam menghadapi era

¹⁰ Ferawati. (2025). Flashcard QR: Inovasi Digital Atasi Learning Loss Disabilitas Tunagrahita Mendukung Program Gampang Sekolah. *Jurnal Pembangunan Kota Tangerang*, 3(2): 159-169

¹¹ Istianah, P. & Putra, G. M. C. (2025). Development Of QR Code-Based Learning Card Science And Social Studies To Improve Student Outcomes. *RADEN: Research And Development In Education*, 5(1): 365-377.

¹² Hutapea, F. N. A., Ainulhaq, N., & Ginanjar, G. (2025). Studi Awal Penggunaan Media Flashcard Berbasis QR- Code Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Di SMP Islam Tirtayasa. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(1): 8-18.

¹³ Yulianti, S. D., Hermawan, I., Iswara, R. W., Miharja, M. E., & Rauf, F. (2025). Penerapan Teknologi QR Code Dan Aplikasi Mobile Sederhana Untuk Digitalisasi Kehadiran Serta Deteksi Dini Status Gizi Di Posyandu. *Jurnal Pepadu*, 6 (3): 361-371.

society 5.0 (UNESCO, 2021). Dengan demikian, integrasi QR Code dalam media *flashcard* menjadi inovasi yang relevan untuk meningkatkan efektivitas penyuluhan kesehatan di Posyandu.

Berdasarkan berbagai temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi sangat diperlukan untuk meningkatkan efektivitas penyuluhan kesehatan di posyandu. Kombinasi antara *flashcard* dan QR Code merupakan salah satu alternatif solusi yang potensial, karena dapat menggabungkan keunggulan media visual sederhana dengan akses informasi digital yang lebih luas dan interaktif. Oleh sebab itu, peneliti hendak melakukan penelitian dengan judul: pengembangan media *flashcard* berbasis qr code sebagai media pembelajaran peserta penyuluhan posyandu Aren Jaya Bekasi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kegiatan penyuluhan kesehatan di Posyandu masih didominasi oleh metode ceramah dan penyampaian informasi secara lisan tanpa didukung media pembelajaran yang inovatif, sehingga proses penyampaian informasi menjadi kurang efektif dan kurang menarik bagi peserta.

2. Kurangnya variasi media dan metode penyuluhan berdampak pada rendahnya daya serap informasi, sehingga pengetahuan kesehatan peserta belum optimal.
3. Media pembelajaran yang tersedia belum dirancang secara spesifik untuk memenuhi kebutuhan peserta penyuluhan yang heterogen, baik dari segi usia, latar belakang pendidikan, maupun tingkat literasi digital.
4. Media yang ada belum menggabungkan keunggulan visual (*flashcard*) dengan teknologi digital (QR Code) secara maksimal untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif.
5. Sebagian peserta Posyandu masih memiliki keterbatasan dalam mengakses dan memanfaatkan teknologi digital.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media *flashcard* yang dikembangkan pada penelitian ini membatasi materi pembelajaran kesehatan bagi peserta penyuluhan posyandu Aren Jaya Bekasi.
2. Media *flashcard* yang dikembangkan dibatasi pada media berbasis QR code yang dapat digunakan secara mandiri maupun dengan bimbingan instruktur pada kelas penyuluhan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses edukasi kesehatan pada program penyuluhan Posyandu Aren Jaya Bekasi?
2. Apa saja faktor yang membuat peserta tidak mencapai tujuan pembelajaran pada program penyuluhan Posyandu Aren Jaya Bekasi?
3. Bagaimana prosedur pengembangan media *flashcard* untuk peserta penyuluhan Posyandu Aren Jaya Bekasi?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi dalam bidang pendidikan kesehatan, khususnya terkait pengembangan media berbasis teknologi seperti QR Code untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi tenaga kesehatan: Sebagai alternatif media penyuluhan yang lebih menarik, interaktif, dan mudah digunakan dalam menyampaikan informasi kesehatan kepada masyarakat.

- b. Bagi peserta penyuluhan: Membantu meningkatkan pemahaman dan pengetahuan kesehatan melalui media *flashcard* berbasis QR Code yang mudah diakses dan dipelajari secara mandiri.
- c. Bagi peneliti selanjutnya: Sebagai bahan rujukan atau referensi untuk penelitian lanjutan terkait pengembangan media edukasi kesehatan berbasis teknologi.

