

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Penyakit Diare merupakan penyakit endemis dengan potensial kejadian luar biasa (KLB). Diare adalah buang air besar (BAB) dengan konsistensi feces lebih cair dengan frekuensi lebih dari tiga kali dalam sehari (Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS) Jawa Barat, 2018). Ada sebanyak 1,7 juta anak meninggal karena diare setiap tahunnya (Simatupang, 2018).

Tahun 2018 jumlah perkiraan penderita diare di Jawa Barat sebanyak 1.314.464 orang dan jumlah penderita diare yang dilayani di sarana kesehatan sebanyak 803.533 (Profil Kesehatan Indonesia, 2018). Kota Bandung menempati posisi ke enam tertinggi menurut angka kejadian diare di Provinsi Jawa Barat. Penyakit Diare menempati peringkat ke 7 dari penyakit tertinggi di Kota Bandung. Ditemukan 59.511 kasus dari target kasus dengan angka kesakitan 24 per-1000 penduduk. Wilayah dengan presentase penemuan dan penanganan kasus diare terbesar yaitu Astanaanyar (130,66%) (Profil Kesehatan Kota Bandung, 2018).

Gerakan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) merupakan langkah awal menuju peningkatan kesehatan masyarakat. PHBS adalah semua perilaku kesehatan yang dilalukan karena kesadaran pribadi, yang menjadikan seseorang, kelompok atau masyarakat mampu menolong dirinya sendiri (Promkes Kemenkes, 2016).

Penerapan PHBS ada diberbagai tatanan salah satunya yaitu PHBS ditatanan Sekolah. PHBS di Sekolah merupakan langkah untuk memberdayakan siswa, guru, dan masyarakat lingkungan sekolah agar tahu, mau, dan mampu melakukan perilaku hidup bersih dan sehat dalam menciptakan sekolah yang sehat. Salah satu dari indikator PHBS di tatanan sekolah yaitu mengkonsumsi makanan sehat. Keamanan makanan merupakan suatu kondisi dan upaya diperlukannya mencegah makanan dari kemungkinan cemaran yang dapat mengganggu, merugikan, dan membahayakan kesehatan anak.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kebiasaan mengkonsumsi makanan jajanan pada anak sekolah adalah pengetahuan, sikap, teman sebaya, peran serta orang tua, dan kebiasaan membawa bekal. Faktor pengetahuan mempengaruhi seseorang untuk bertindak. Seseorang yang mempunyai pengetahuan yang baik tentang jajanan akan mampu dalam memilih jajanan (Afni, 2017). Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurul Iklima (2017) bahwa 64,5 terkait personal memilih makanan jajanan yang tidak sehat. Oleh karena itu makanan jajanan sehat perlu dipantau dan diberi pengetahuan mengenai makanan yang sehat kepada sasaran.

Menurut Notoadmojo (2012) pemberian pendidikan kesehatan melalui media promosi kesehatan merupakan suatu proses belajar untuk meningkatkan pengetahuan, kesadaran dan praktik seseorang dalam waktu yang relatif singkat. Selain itu media pendidikan kesehatan merupakan upaya persuasi yang berpengaruh terhadap kebiasaan, sikap, dan pengetahuan yang berkaitan dengan kesehatan perseorangan atau masyarakat.

Promosi kesehatan untuk memberikan edukasi kesehatan menggunakan media dapat mempermudah penyampaian informasi. Ada banyak banyak bentuk pendidikan kesehatan yang dapat dilakukan yaitu edukasi menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat merupakan hal yang dapat meningkatkan minat dalam proses belajar. Salah satunya penggunaan video sebagai sarana untuk edukasi kesehatan, yang saat ini sedang dikembangkan seiring kemajuan teknologi. Edukasi kesehatan melalui media video memiliki kelebihan dalam memberikan visualisasi karena melibatkan indera pendengaran dan pengelihatian, video termasuk salah satu media audio visual.

Berdasarkan matriks perencanaan media video merupakan media yang paling memenuhi kebutuhan subjek penelitian sesuai matriks yang terlampir. Berdasarkan penelitian oleh Siti Fajaria Golu (2016) penggunaan media audio-visual ternyata dapat meningkatkan minat. Hal ini dikarenakan pembelajaran menggunakan media audiovisual dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa sehingga membantu meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran. Sehingga semakin tinggi minat dan motivasi yang dimiliki siswa akan mendorong siswa belajar.

Sehubung dengan ketertarikan minat anak terhadap media pembelajaran berupa video, maka dari itu saya selaku peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media video bagi anak umur 8 tahun sebagai salah satu alternatif media edukasi jajan sehat dengan judul pengembangan dan kelayakan media edukasi video jajan sehat bagi anak usia 8 tahun.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengembangan media edukasi video jajan sehat bagi anak usia 8-9 tahun?
2. Bagaimana kelayakan media edukasi video jajan sehat bagi anak usia 8 – 9 tahun.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian:

1. Mengetahui pengembangan media edukasi video edukasi jajan sehat bagi anak usia 8 – 9 tahun melalui tahap pengembangan media.
2. Mengetahui kelayakan media edukasi video jajan sehat bagi anak usia 8 – 9 tahun dari para ahli media dan ahli materi.

## **1.4 Ruang Lingkup**

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media edukasi video dengan melalui 5 tahap yaitu revisi produk awal setelah mendapatkan validasi produk oleh ahli media dan ahli materi dari 10 tahap yang dikembangkan oleh Brog and Gall. Penelitian ini merupakan pengembangan media edukasi video tentang jajan sehat pada anak usia 8 tahun. Penelitian dilakukan pada bulan Februari sampai Mei 2020.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah alternatif media edukasi berupa video. Hasil penelitian ini juga dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya di bidang promosi kesehatan.

### **2.5.1 Manfaat Praktis**

#### **a. Manfaat Bagi Masyarakat**

- 1) Mempermudah anak untuk menerima informasi tentang jajan sehat.
- 2) Menjadi alternatif media yang digemari oleh anak menggunakan media video dalam penyampaian tentang jajanan sehat di sekolah.

#### **b. Manfaat Bagi Institusi Pendidikan**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber bacaan serta referensi mengembangkan media video sebagai alternatif media edukasi.

#### **c. Manfaat Bagi Peneliti**

Sebagai bentuk berbagai ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan serta ilmu pengetahuan dalam membuat alternatif media.

