

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Demam berdarah dengue merupakan masalah kesehatan masyarakat yang utama di daerah tropis dan sub-tropis didunia. Penyakit ini adalah virus yang ditularkan melalui nyamuk yang paling cepat menyebar dengan peningkatan 30 kali lipat dalam insiden global selama 50 tahun terakhir. Umumnya penyakit ini menyerang anak-anak berusia kurang dari 15 tahun namun saat ini penderitanya juga berasal dari orang dewasa. Demam berdarah telah muncul sebagai penyakit yang ditularkan melalui vektor yang paling tersebar luas dan meningkat pesat di dunia. Ada beberapa dari seluruh dunia ada 2,5 miliar hidup dinegara endemis DBD dan beresiko terjangkit demam berdarah, 1,3 miliar hidup didaerah endemic dengue. (Saputra et al., 2023)

World Health Organization (WHO) memperkirakan bahwa 2,5 miliar atau 40% populasi di dunia berisiko terkena penyakit DBD terutama yang tinggal di daerah perkotaan di negara tropis dan subtropics. Berdasarkan data Profil Kesehatan Indonesia yang dilaporkan oleh Kementerian Kesehatan (Kemenkes) Indonesia, menunjukkan bahwa terdapat 143.184 kasus DBD di Indonesia sepanjang tahun 2022. Jumlah tersebut melonjak 94,8% dibandingkan pada tahun 2021 sebelumnya yang sebanyak 73.518 kasus. (Ulfah & Purnamawati, 2024)

Provinsi Jawa Tengah menempati posisi kedua setelah Jawa Timur dengan jumlah kematian akibat DBD tertinggi, sebanyak 123 kasus kematian. Insiden DBD di Jawa Tengah pada tahun 2019 mencapai 25,9 per 100.000 penduduk dengan angka kematian sebesar 1,5%. Angka ini menunjukkan peningkatan dibandingkan tahun 2018, yang mencatat insiden 10,2 per 100.000 penduduk dan angka kematian sebesar 1,1%. (Yuningrum & Daulay, 2024)

Jumlah kasus Demam Berdarah Dengue (DBD) pada tahun 2022 di Kabupaten Klaten sebanyak 540, ini berarti menurun dibanding tahun 2020 dengan 143 Kasus, dengan Angka Kesakitan (*Incidence Rate/IR*) sebesar 42,3 per 100.000 Penduduk. Angka ini meningkat dibanding Tahun 2021 dengan 143 kasus Demam Berdarah Dengue (DBD) dengan Angka Kesakitan (*Incidence Rate/IR*) sebesar 11,3 per 100.000 penduduk. Jumlah kematian akibat Demam Berdarah Dengue sebanyak 24 kematian, dengan angka kematian (*Case Fatality Rate/CFR*) sebesar 4,4 %. Dibanding tahun

sebelumnya, jumlah kematian naik dari 7 kematian di 2021 menjadi 24 kematian di tahun 2022. (Kesehatan, 2022)

Demam Berdarah Dengue (DBD) merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh virus Dengue dan ditularkan melalui vektor nyamuk dari *spesies Aedes aegypti* atau *Aedes albopictus*. Peran vektor dalam penyebaran penyakit menyebabkan kasus banyak ditemukan pada musim hujan ketika munculnya banyak genangan air yang menjadi tempat perindukan nyamuk. Selain iklim dan kondisi lingkungan, beberapa studi menunjukkan bahwa DBD berhubungan dengan mobilitas dan kepadatan penduduk, dan perilaku masyarakat. (Anggraini et al., 2021)

Demam berdarah merupakan penyakit yang dipengaruhi oleh pengetahuan, sikap, praktik, dan lingkungan. Namun faktor lingkungan sulit untuk diubah. Pengetahuan salah satunya merupakan faktor yang banyak memengaruhi demam berdarah selain lingkungan, namun paling bisa untuk diubah. Oleh karena itu faktor pengetahuan adalah hal yang harus dimiliki oleh masyarakat, sehingga pada dasarnya masyarakat yang memiliki peran besar untuk mengurangi kasus Demam Berdarah. (Ulfah & Purnamawati, 2024)

Pengetahuan atau *knowledge* adalah hasil penginderaan manusia atau hasil tahu seseorang terhadap suatu objek melalui pancaindra yang dimilikinya. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang penting untuk terbentuknya tindakan seseorang. Pengetahuan adalah faktor intern yang mempengaruhi terbentuknya perilaku. Perilaku seseorang tersebut akan berdampak pada status kesehatannya. (Sevdo et al., 2023)

Pengetahuan merupakan faktor predisposisi terjadinya perilaku pada masyarakat. Kurangnya pengetahuan dapat berpengaruh pada tindakan yang dilakukan oleh masyarakat. Pengetahuan yang baik tentang berbagai aspek demam berdarah akan menghasilkan efek yang signifikan pada pencegahan dan pengendalian demam berdarah. Sebaliknya, tingkat pengetahuan yang rendah mendukung penyebaran dengue yang menyebabkan vector dan virus menghasilkan wilayah epidemi dengue yang baru. (Ramdhani et al., 2022)

Minimnya pengetahuan orang tua merupakan salah satu pemicu tingginya angka kejadian DBD. Banyak orang yang tidak mengetahui triknya menghindari DBD, bayangkan bila nyamuk *Aedes* ini cuma nyamuk biasa yang tidak hendak bawa penyakit. Sikap orang tua sangat dipengaruhi oleh pengetahuan dan tata kelola area, bagaimana orang tua mengelola area yang bersih dan sehat. Orang tua perlu mencermati

kesehatan anak-anak mereka agar anak-anak senantiasa sehat. Kematian paling banyak DBD disebabkan minimnya pengetahuan warga. (Mulyadi & Dewi, 2023)

Orang tua perlu memiliki pengetahuan yang baik tentang penyakit DBD terutama dalam mengidentifikasi tanda dan gejala klinis yang berkaitan dengan adanya demam pada anak karena manifestasi klinis pada masa awal hanya berupa demam dan gejala flu biasa. Tidak hanya pengetahuan yang baik saja yang harus dimiliki oleh orang tua, namun juga perilaku dalam mengidentifikasi tanda dan gejala DBD pada anak perlu diperhatikan agar orang tua tahu dan mampu bertindak dengan cepat sedini mungkin untuk merujuk ke fasilitas pelayanan kesehatan untuk penyembuhan DBD dan mencegah kematian akibat DBD pada anak. (Amanda et al., 2023)

Kasus DBD yang umumnya menyerang anak menjadi tantangan bagi orang tua agar tetap memperhatikan kesehatan anak. Orang tua, khususnya ibu adalah faktor yang sangat penting dalam mewariskan status kesehatan kepada anak-anak mereka. Rendahnya kesehatan orang tua terutama ibu, bukan hanya karena status sosial ekonominya rendah tetapi sering juga disebabkan orang tua atau ibu tidak mengetahui bagaimana cara memelihara kesehatannya. (Gasper & Haluruk, 2021)

Kasus DBD di Indonesia berdasarkan data Profil Kesehatan Indonesia pada tahun 2021 ada 73.518 kasus. Jumlah kasus ini meningkat pada tahun 2022 sejumlah 143.266 kasus. Pada tahun 2023 menurun menjadi 114.720 kasus. Namun pada minggu ke-22 tahun 2024 terjadi peningkatan kasus DBD dengan jumlah kasus 119.709, jumlah kasus ini lebih tinggi daripada kasus yang terjadi dalam periode satu tahun pada tahun sebelumnya (Marianingrum et al., 2025)

Pencegahan dan pengendalian DBD di Indonesia beberapa tahun ini dilakukan melalui program Pemberantasan Sarang Nyamuk (PSN) 3M Plus dengan melibatkan seluruh lapisan masyarakat. Dalam program PSN yang paling populer adalah kegiatan 3M Plus. 3M dapat diartikan menjadi perilaku menguras tempat penampungan air (TPA), perilaku menutup tempat penampungan air (TPA) dan mendaur ulang atau memanfaatkan kembali barang bekas. Kegiatan ini didukung juga dengan perilaku menaburkan bubuk larvasida (abate), menggunakan obat anti nyamuk, menanam tanaman pengusir nyamuk, memelihara ikan pemakan jentik dan menggunakan kelambu saat tidur. Program ini sangat memerlukan partisipasi dari seluruh lapisan masyarakat. Kegiatan ini diyakini dapat menekan perkembangbiakan nyamuk jika dilakukan dengan baik dan berkesinambungan. Keberhasilan kegiatan ini dapat diukur dengan angka

bebas jentik (ABJ). Pemerintah menyatakan bahwa angka bebas jentik harus lebih besar dari 95%. (Sutriyawan et al., 2022)

Abad ke-21 merupakan era modern di mana teknologi dan internet sudah menjadi komoditas penting dalam kehidupan di dunia, baik itu di bidang ekonomi, transportasi, kesehatan, hingga bidang pendidikan telah banyak mengalami perubahan. Pendidikan 4.0 merupakan salah satu respon akibat adanya revolusi industri 4.0, di mana adanya penggabungan antara kegiatan belajar mengajar dengan teknologi internet. Di era pendidikan 4.0, pemanfaatan informasi teknologi dan internet merupakan inovasi dalam pembelajaran. Era pendidikan 4.0 lebih terfokus dalam manajemen pembelajaran yang membantu pelajar untuk mengembangkan keterampilan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Perubahan pada era pendidikan 4.0 sangat menggambarkan preferensi cara belajar pada generasi Z. (Sembada et al., 2022)

Masyarakat, khususnya para ibu sebagai pengelola rumah tangga, seharusnya mampu menjaga kesehatan keluarganya dengan membiasakan perilaku hidup bersih dan sehat agar risiko terkena Demam Berdarah Dengue (DBD) dapat dihindari. Kesehatan dapat terjaga apabila masyarakat mampu memelihara kebersihan lingkungan serta melakukan pencegahan dini terhadap penyakit DBD. Namun, kenyataannya masih banyak ibu yang belum benar-benar memahami cara menjaga lingkungan agar tetap bersih dan bebas dari sarang nyamuk *Aedes aegypti*, sehingga kasus DBD masih kerap ditemukan di berbagai daerah (Chayany et al., 2024).

Selain itu, tingkat pengetahuan masyarakat mengenai pencegahan DBD masih tergolong rendah, meskipun saat ini kita hidup di era digital di mana media sosial telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari. Namun, penyuluhan kesehatan yang memanfaatkan media digital secara efektif masih sangat minim, sehingga penggunaan teknologi untuk meningkatkan pengetahuan ibu dalam mencegah DBD belum dimanfaatkan secara maksimal (Dewi et al., 2025).

Seiring berkembangnya zaman, beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan leaflet, power point, booklet dan lembar balik kurang efektif untuk meningkatkan pengetahuan. Permainan atau video terlebih menarik bagi generasi 4.0 yang lebih dekat dan lebih menyukai penggunaan teknologi canggih, terlebih video dengan karakter yang lucu dan unik. Penelitian menunjukkan video khususnya video animasi lebih efektif dibanding menggunakan media tradisional yang sarat akan tulisan dan membuat jenuh. Beberapa pengembangan media edukasi dengan teknologi canggih

telah dilakukan, seperti melalui pendekatan audiovisual (video). Tidak hanya memiliki tampilan yang menarik, video animasi membuat informasi yang diberikan lebih bertahan lama pada daya ingat dan membuat responden puas/senang terutama pada ibu-ibu. (Aisah et al., 2021)

Penyuluhan dengan media audio visual (video) ataupun dengan slide, keduanya memiliki dampak dalam meningkatkan pengetahuan dan praktik PSN DBD, hal ini sejalan dengan penelitian dari Aeni dan Yuhandini yang menyebutkan bahwa media dalam bentuk video terbukti meningkatkan pengetahuan sebelum dan sesudah intervensi dilakukan (Aeni & Yuhandini, 2018)

Penelitian yang pernah dilakukan di Kampung Kesepatan, Cilincing, Jakarta Utara menunjukkan edukasi menggunakan video mampu meningkatkan pengetahuan responden tentang DBD. Di Kampung Kesepatan, Cilincing, Jakarta Utara hasil penelitian membuktikan bahwa video penyuluhan yang berjudul “Awat Nyamuk Jahat!” berdampak pada perubahan pengetahuan responden. Pengetahuan responden tentang DBD adalah sebelum penyuluhan yang mempunyai kategori baik sebanyak 8 responden (14,5%); setelah penyuluhan, yang mempunyai kategori baik meningkat menjadi 25 responden (45,5%). Hasil analisis bivariat menunjukkan nilai $p = 0,000$. Terdapat pengaruh penyuluhan tentang DBD dan perilaku PSN dengan media video terhadap peningkatan pengetahuan responden di Kampung Kesepatan, Cilincing, Jakarta Utara. (Ramdhani et al., 2022)

Peneliti melakukan survey pada tanggal 08 Agustus 2025 di Puskesmas Klaten Utara. Peneliti menjadikan puskesmas klaten utara sebagai tempat untuk melakukan studi pendahuluan dikarenakan selama tiga tahun terakhir kasus DBD di wilayah ini masih cukup tinggi tahun 2023 ada 13 kasus, lalu naik menjadi 41 kasus di tahun 2024 lalu pada bulan Januari hingga Juni 2025 terdapat penderita demam dengue sebanyak 30 orang dan penderita demam berdarah dengue sebanyak 9 orang di Kecamatan tersebut. Peneliti juga mendapatkan informasi dari pihak puskesmas bahwa di tahun-tahun sebelumnya penyakit demam berdarah dengue selalu terjadi di wilayah kerja Puskesmas Klaten Utara terutama di Desa Karanganom.

Peneliti juga melakukan survey pada tanggal 1 Oktober 2025 di Desa Karanganom terdapat penderita demam dengue sebanyak 6 orang dan penderita demam berdarah dengue sebanyak 2 orang dari bulan Januari hingga Juni 2025 hal ini dikarenakan

banyaknya penduduk di desa tersebut dan pemukiman penduduk yang padat sehingga DBD di Desa Karanganom selalu ada dari tahun ke tahun.

Berdasarkan studi pendahuluan tersebut, peneliti memandang perlu untuk menguji penggunaan video animasi bertema *Demam Berdarah Dengue* sebagai media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh ibu-ibu. Video animasi dipilih karena mampu menyajikan pesan moral melalui gambar bergerak, cerita, dan tokoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari ibu-ibu. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran nyata mengenai efektivitas media edukasi video animasi dalam meningkatkan pengetahuan ibu-ibu, sekaligus menjadi acuan bagi pihak terkait di wilayah Desa Karanganom untuk merancang program edukasi pencegahan *Demam Berdarah Dengue* yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik ibu sebagai pengelola kesehatan keluarga

B. Rumusan Masalah

Pengetahuan ibu memiliki peran penting dalam upaya mencegah penyakit menular seperti Demam Berdarah Dengue (DBD). Dengan pengetahuan yang cukup, ibu dapat mengenali gejala awal DBD dan melakukan langkah pencegahan yang benar, seperti menjaga kebersihan lingkungan, menguras tempat penampungan air, serta melaksanakan gerakan 3M Plus. Sebaliknya, jika pengetahuan ibu tentang pencegahan DBD masih kurang, risiko penularan penyakit ini akan lebih besar, terutama pada anak-anak yang lebih mudah terpapar.

Di masa kini, ketika teknologi digital sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, media edukasi digital muncul sebagai cara baru untuk menyampaikan informasi kesehatan dengan lebih menarik dan mudah diakses. Video animasi, misalnya, sering dianggap lebih efektif dibandingkan media konvensional karena mampu menarik perhatian dan membantu pesan lebih mudah diingat. Penggunaan media edukasi digital juga sejalan dengan kebiasaan masyarakat modern, terutama para ibu yang sudah terbiasa menggunakan teknologi dan internet.

Selain itu, ibu berperan besar dalam menjaga kesehatan anak, mulai dari memberi makanan bergizi, menjaga kebersihan, sampai melindungi anak dari berbagai penyakit menular. Dengan adanya edukasi yang tepat, diharapkan pengetahuan ibu tentang DBD dapat meningkat sehingga kasus DBD bisa dicegah, baik di lingkungan keluarga maupun di masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah yang dapat diajukan adalah: "Apakah terdapat pengaruh edukasi demam berdarah dengue menggunakan Video Animasi terhadap peningkatan pengetahuan ibu di Desa Karanganom?"

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh edukasi demam berdarah dengue menggunakan video animasi terhadap peningkatan pengetahuan ibu di Desa Karanganom

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui karakteristik responden meliputi usia, pendidikan dan pekerjaan.
- b. Mengetahui tingkat pengetahuan ibu tentang DBD sebelum diberikan video animasi.
- c. Mengetahui tingkat pengetahuan ibu tentang DBD sesudah diberikan video animasi.
- d. Menganalisis pengaruh edukasi demam berdarah dengue menggunakan video animasi terhadap peningkatan pengetahuan ibu di Desa Karanganom.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menambah pemahaman tentang bagaimana penggunaan video animasi dapat membantu meningkatkan pengetahuan ibu tentang penyakit DBD, serta menjadi masukan untuk pengembangan ilmu di bidang promosi dan pendidikan kesehatan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Institusi Pendidikan

Penelitian ini dapat memberikan informasi dan referensi bagi institusi pendidikan tentang pentingnya media edukasi video animasi dalam meningkatkan pengetahuan ibu mengenai Demam Berdarah Dengue (DBD), serta sebagai bahan ajar dalam bidang promosi kesehatan masyarakat.

b. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan menambah wawasan bagi mahasiswa tentang peran edukasi video animasi dalam peningkatan pengetahuan ibu tentang penyakit DBD secara mandiri dan berkelanjutan.

c. Bagi Perawat

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi dan pengetahuan tambahan bagi tenaga perawat, khususnya perawat komunitas dan keluarga, dalam memberikan edukasi yang tepat dan menarik kepada ibu-ibu mengenai penyakit DBD secara efektif.

d. Bagi Puskesmas atau Instansi Kesehatan

Penelitian ini dapat menjadi masukan bagi perangkat desa atau puskesmas dalam merancang program edukasi atau intervensi kesehatan berbasis video animasi untuk meningkatkan pengetahuan ibu tentang DBD di wilayah kerja mereka.

e. Bagi Ibu

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan ibu tentang pentingnya mengenali gejala, cara penularan, dan tindakan pencegahan DBD, serta mendorong ibu untuk menerapkan pola hidup bersih dan sehat dalam lingkungan keluarga.

f. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan acuan atau referensi tambahan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan video edukasi, pengetahuan ibu, serta penyakit tentang DBD di berbagai wilayah.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

Nama Peneliti dan Judul		Metode	Hasil	Perbedaan
Perilaku Ibu dalam Pencegahan DBD pada Balita Dipengaruhi oleh Level Pengetahuan dan Self-Efficacy (Pasang et al., 2025)	Ibu	Penelitian kuantitatif dengan pendekatan cross-sectional. Populasi adalah seluruh ibu dengan balita di Desa Sidey Baru, Kabupaten Manokwari (jumlah 85 orang), dengan teknik pengambilan sampel total sampling. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner yang valid dan	Hasil analisis menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara pengetahuan ibu dan perilaku pencegahan DBD ($p = 0,016$), serta antara self-efficacy ibu dan perilaku pencegahan DBD ($p =$	Penelitian yang akan dilakukan dengan pendekatan pre-eksperimental dengan 53 responden ibu-ibu yang memiliki anak usia 1-12 tahun dengan kuesioner pengetahuan DBD yang berfokus pada efektivitas edukasi menggunakan

Nama Peneliti dan Judul	Metode	Hasil	Perbedaan
	reliabel, meliputi aspek karakteristik responden, pengetahuan tentang DBD, self-efficacy, dan perilaku pencegahan DBD. Analisis data menggunakan uji korelasi non-parametrik Spearman.	0,000). Semakin tinggi pengetahuan dan self-efficacy ibu, semakin baik pula perilaku pencegahan yang dilakukan, sehingga berkontribusi mengurangi risiko DBD pada balita	video animasi terhadap pengetahuan ibu
Penyuluhan dengan Metode Ceramah dan Media Digital untuk Meningkatkan Pengetahuan tentang Demam Berdarah (Arkeman et al., 2020)	Pengabdian masyarakat (<i>PKM</i>), dilakukan dengan ceramah dan pemaparan video digital “Satu Rumah Satu Jumantik”, desain <i>pretest-posttest</i> dengan kuesioner 20 soal. Responden 38 warga Kelurahan Kalianyar, Tambora, Jakarta Barat.	Sebelum kegiatan, mayoritas masyarakat (73,68%) berada pada tingkat pengetahuan sedang. Setelah kegiatan, tingkat pengetahuan meningkat, di mana 86,84% peserta menunjukkan tingkat pengetahuan baik. Peserta menunjukkan antusiasme tinggi dan kegiatan diharapkan mampu meningkatkan tindakan pencegahan penyakit demam berdarah seperti Program Pengendalian Sarang Nyamuk (PSN). Keberhasilan kegiatan ini didukung oleh dukungan dari pihak kelurahan dan kolaborasi peserta	Penelitian yang akan dilakukan hanya dengan video saja tanpa ceramah dengan responden ibu-ibu saja. Fokus pada ibu sebagai pengasuh utama anak
Pengaruh Penyuluhan DBD dengan Media Video terhadap Pengetahuan Masyarakat di Kampung Kesepatan, Cilincing Jakarta Utara (Nurramdhani et al., 2022)	Penelitian ini memakai desain quasi eksperimen dengan populasi ibu rumah tangga di Kampung Kesepatan berjumlah 55 orang. Data dikumpulkan dengan kuesioner pilihan ganda sebanyak 12 pertanyaan sebelum dan sesudah penyuluhan menggunakan video berjudul “Awas Nyamuk Jahat!”. Analisis data dilakukan menggunakan metode bivariat untuk mengetahui pengaruh penyuluhan	Sebelum penyuluhan, hanya 14,5% responden yang memiliki pengetahuan kategori baik. Setelah penyuluhan, angka ini meningkat menjadi 45,5%. Hasil analisis menunjukkan ada pengaruh signifikan dari penyuluhan dengan media video terhadap peningkatan pengetahuan responden (nilai $p = 0,000$).	Penelitian yang akan dilakukan dengan teknik sampling yaitu <i>purposive sampling</i> . Kuesioner dengan pernyataan positif dan negatif menggunakan video animasi yang dirancang sendiri. Menilai pengetahuan ibu terkait penyakit DBD pada anak

Nama Peneliti dan Judul	Metode	Hasil	Perbedaan
	terhadap peningkatan pengetahuan.		

