

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penyakit kardiovaskuler adalah penyakit yang disebabkan oleh gangguan fungsi jantung dan pembuluh darah (Azis et al., 2020). Penyakit kardiovaskuler memiliki berbagai jenis, salah satunya yaitu serangan jantung. Serangan jantung terjadi ketika aliran darah menuju otot jantung terhenti akibat sumbatan pada pembuluh darah koroner, sehingga jantung tidak mendapatkan suplai oksigen yang cukup dan menimbulkan kerusakan jaringan yang dapat mengancam nyawa.

Berdasarkan data dari WHO (World Health Organization) tahun 2022, penyakit kardiovaskuler merupakan penyebab utama kematian secara global. Diperkirakan 19,8 juta orang meninggal karena penyakit kardiovaskuler, mewakili sekitar 32% dari semua kematian global. Dari kematian ini, 85% salah satunya disebabkan oleh serangan jantung. Tingginya angka kematian ini menunjukkan bahwa serangan jantung masih menjadi masalah kesehatan yang serius dan membutuhkan penanganan cepat serta upaya pencegahan yang lebih efektif. Kondisi ini juga mencerminkan pentingnya peningkatan pengetahuan dan kesiapsiagaan masyarakat, terutama keluarga sebagai pihak terdekat pasien, dalam mengenali tanda bahaya dan melakukan langkah awal penanganan serangan jantung.

Dari banyaknya kasus yang terjadi, serangan jantung tidak hanya dialami oleh kelompok usia lanjut, tetapi juga sering menyerang usia produktif. Sebagian besar pasien memiliki pengetahuan dan sikap yang kurang tentang serangan jantung. Keluarga sebagai orang terdekat pasien perlu memiliki pemahaman baik tentang gejala awal serangan jantung dan mengetahui tindakan penanganan sebelum pasien tiba di rumah sakit. Kurangnya pengetahuan ini sering menyebabkan keterlambatan pengambilan keputusan dan penanganan medis, sehingga meningkatkan risiko kematian (Metrikayanto et al., 2022).

Keluarga memiliki peranan yang sangat penting dalam perawatan pasien, sehingga keterlibatan mereka dalam penanganan serangan jantung perlu mendapat perhatian serius. Segala permasalahan, kebingungan, kurangnya pengetahuan, dan hambatan dapat dialami oleh keluarga ketika menolong orang yang mengalami serangan jantung. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan keluarga, salah satunya melalui program edukasi kesehatan. Setiap perubahan kecil pada anggota keluarga akan menjadi perhatian khusus untuk pengambilan keputusan di dalam keluarga, sehingga penting bagi keluarga untuk mendapatkan edukasi kesehatan yang memadai guna meningkatkan mereka dalam menjaga kesehatan anggota keluarga (Surya Bakti et al., 2023)

Edukasi kesehatan kepada keluarga merupakan Langkah utama untuk meningkatkan kesiapsiagaan menghadapi serangan jantung. Dibutuhkan media edukasi inovatif yang lebih menarik, mudah dipahami, dan dapat meningkatkan retensi informasi. Media board game merupakan salah satu bentuk media interaktif

yang dapat digunakan sebagai sarana edukasi untuk menyampaikan peran moral dan sosial kepada pemainnya (Titik et al., 2025). Selain itu, board game memberikan pengalaman belajar yang bersifat aplikatif melalui simulasi situasi nyata, sehingga pemain dapat berlatih memahami konsep, mengambil keputusan, dan merespon kondisi tertentu secara langsung. Melalui pendekatan ini, board game dinilai efektif sebagai media edukasi kesehatan inovatif yang membantu keluarga memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara lebih menyenangkan dan berkesan.

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan menunjukkan bahwa edukasi mengenai penanganan awal serangan jantung meningkatkan pengetahuan masyarakat dan keluarga pasien. Penelitian tersebut menegaskan bahwa rendahnya pengetahuan masyarakat terkait gejala dan respon awal serangan jantung menjadi faktor utama keterlambatan penanganan medis yang berdampak pada tingginya angka morbiditas dan mortalitas. Meskipun edukasi melalui penyuluhan dan media cetak terbukti meningkatkan pemahaman, metode tersebut masih bersifat satu arah. Selain itu, penelitian sebelumnya belum menggunakan media inovatif yang mampu meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan dan keterampilan keluarga dalam menghadapi kondisi kegawatan secara simulatif (Agung Sagung Mas Meiswaryasti Putra et al., 2023).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di Puskesmas Sukorejo yang berlokasi di Karangsari, Kec. Sukorejo, Kota Blitar, diperoleh data bahwa terdapat sekitar 120 orang dengan faktor risiko penyakit jantung, seperti hipertensi, diabetes melitus, kadar kolesterol tinggi, dan penyakit jantung, sehingga menunjukkan tingginya potensi terjadinya serangan jantung di masyarakat. Hasil wawancara awal dan observasi menunjukkan bahwa sebagian besar keluarga belum memiliki pengetahuan dan keterampilan mengenai penanganan awal serangan jantung, belum mampu mengenali tanda dan gejala serangan jantung, serta belum mengetahui langkah-langkah pertolongan pertama yang tepat sebelum penderita memperoleh penanganan medis di fasilitas pelayanan kesehatan. Metode edukasi kesehatan yang digunakan selama ini cenderung bersifat konvensional dan kurang menarik, sehingga menyebabkan rendahnya partisipasi serta daya serap informasi masyarakat, sehingga diperlukan inovasi media edukasi yang lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami, salah satunya melalui penggunaan media board game “Jantung Siaga”. Pada uji coba terhadap 10 orang melalui wawancara dan observasi, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kekurangan dari penelitian sebelumnya dengan menghadirkan media edukasi interaktif berupa board game “Jantung Siaga” yang bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan kepala keluarga dalam penanganan awal serangan jantung melalui pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan mudah diingat. Efektivitas media ini diukur menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner pengetahuan dan lembar checklist keterampilan, dimana hasil kuesioner pengetahuan yang telah

diberikan kepada 10 responden di luar sampel menunjukkan pengetahuan rata-rata $\leq 50\%$ yang berarti pengetahuan responden masih kurang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang diatas, maka dapat disusun rumusan masalah Bagaimana Pengaruh Edukasi Menggunakan Media *Board Game* “Jantung Siaga” terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan Kepala Keluarga dalam Penanganan Awal Serangan Jantung?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh edukasi menggunakan media *board game* “Jantung Siaga” terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan kepala keluarga terhadap penanganan awal serangan jantung.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan kepala keluarga tentang penanganan awal serangan jantung sebelum dan sesudah diberikan edukasi
- b. Untuk mengidentifikasi keterampilan kepala keluarga tentang penanganan awal serangan jantung sebelum dan sesudah diberikan edukasi
- c. Untuk menganalisis pengaruh edukasi dengan media *board game* terhadap pengetahuan kepala keluarga

- d. Untuk menganalisis pengaruh edukasi dengan media *board game* terhadap keterampilan kepala keluarga

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Keluarga

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan kepala keluarga dalam mengenali gejala awal serangan jantung serta melakukan pertolongan pertama secara cepat dan tepat. Melalui media *board game* “Jantung Siaga”, kepala keluarga dapat belajar secara interaktif sehingga informasi lebih mudah dipahami dan dapat menurunkan risiko keterlambatan penanganan medis.

2. Bagi Institusi Kesehatan

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber referensi bagi institusi kesehatan dalam mengembangkan media edukasi yang inovatif, menarik, dan berpengaruh untuk program kesehatan. Media *board game* dapat dijadikan alternatif metode penyuluhan yang lebih partisipatif dan dapat diterapkan pada layanan promotif maupun preventif di berbagai fasilitas kesehatan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi dasar dan acuan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan lebih luas, baik pada kelompok masyarakat berbeda, model permainan lebih kompleks, atau menguji pengaruh media edukasi lain. Penelitian ini juga membuka peluang untuk

mnevaluasi dampak jangka panjang penggunaan *board game* dalam peningkatan kesiapsiagaan terhadap serangan jantung.