

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Edukasi

1. Pengertian Edukasi

Edukasi adalah penambahan pengetahuan dan kemampuan seseorang melalui teknik praktik belajar atau melalui instruksi, bertujuan untuk mengingat fakta atau kondisi nyata, dengan cara memberikan dorongan terhadap pengarahannya diri (*selfreaction*), dan aktif memberikan informasi atau ide baru. Proses edukasi memungkinkan individu memahami konsep secara lebih mendalam dan mampu menerapkan informasi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks kesehatan, edukasi tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga pembentukan sikap dan perilaku yang mendukung peningkatan kesehatan. Melalui kegiatan edukasi, masyarakat diharapkan mampu mengambil keputusan yang cepat dan tepat, terutama pada situasi kegawatdaruratan seperti serangan jantung, sehingga dapat meminimalkan risiko komplikasi serta meningkatkan peluang keselamatan pasien (Pratama et al., 2023).

Edukasi adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri pada peserta didik dan mewujudkan proses pembelajaran yang lebih baik. Melalui kegiatan edukasi, individu tidak hanya mendapatkan informasi baru, tetapi juga membentuk sikap, meningkatkan keterampilan, serta memperluas pemahaman dalam menghadapi berbagai kondisi. Proses ini dapat berlangsung baik secara

formal maupun informal, menggunakan berbagai metode yang disesuaikan dengan kebutuhan penerimanya. Dalam bidang kesehatan, edukasi memegang peranan penting untuk meningkatkan pengetahuan, kewaspadaan, dan kesiapan masyarakat dalam mengenali suatu penyakit, memahami faktor risikonya, serta mengetahui langkah pertolongan pertama yang tepat. Dengan demikian, edukasi menjadi alat yang efektif dalam mendorong perubahan perilaku sehat dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat (Amiany et al., 2023).

2. Pengertian Edukasi Kesehatan

Edukasi kesehatan adalah kegiatan upaya meningkatkan pengetahuan kesehatan perorangan paling sedikit mengenai pengelolaan faktor risiko penyakit dan perilaku hidup bersih dan sehat dalam upaya meningkatkan status kesehatan, mencegah timbulnya kembali penyakit dan memulihkan penyakit. Edukasi ini dilakukan melalui proses penyampaian informasi yang terstruktur dan mudah dipahami, sehingga individu mampu mengenali masalah kesehatan serta mengambil keputusan yang tepat untuk menjaga kesehatan. Selain memberikan pengetahuan, edukasi kesehatan juga mendorong perubahan perilaku melalui pembiasaan pola hidup sehat, peningkatan kepedulian terhadap gejala penyakit, serta kemampuan melakukan tindakan pertolongan awal saat kondisi darurat terjadi (Rosyidah et al., 2021).

3. Tujuan Edukasi

Tujuan edukasi menurut Heri Gunawan (2021) pada dasarnya memberikan berbagai manfaat bagi individu yang menerimanya. Melalui proses edukasi, seseorang dapat memperluas wawasan dan pengetahuannya sehingga lebih mampu memahami berbagai hal dalam kehidupan. Selain itu, edukasi juga berperan dalam membentuk dan memperbaiki kepribadian, karena nilai-nilai positif yang dipelajari akan memengaruhi cara berpikir, bersikap, dan bertindak. Dengan demikian, edukasi turut membantu menanamkan moral serta etika yang baik, sehingga individu dapat berperilaku sesuai norma sosial. Edukasi juga berfungsi sebagai sarana untuk mengasah dan mengembangkan bakat atau potensi diri, sehingga seseorang dapat berkembang secara optimal sesuai kemampuan yang dimilikinya (Puspita et al., 2024).

1. Macam-macam Edukasi

a. Edukasi Formal

Edukasi formal berlangsung dalam suasana terkendali dengan tujuan yang jelas untuk mendidik siswa. Edukasi formal biasanya berlangsung di lingkungan sekolah, dengan beberapa siswa belajar di kelas bersama instruktur mata pelajaran yang berkualifikasi dan bersertifikat. Sebagian besar sistem sekolah dibangun di atas keyakinan atau gagasan yang memandu semua keputusan pendidikan, kurikulum, struktur organisasi, lingkungan belajar fisik, hubungan siswa-guru, sistem penilaian, ukuran kelas, dan kegiatan pendidikan. Edukasi formal mengacu pada belajar

sistematis yang diselenggarakan oleh sistem pendidikan, yang dimulai di sekolah dasar dan berlanjut hingga sekolah menengah, dan perguruan tinggi. Edukasi ini diselenggarakan dalam lingkungan yang sangat profesional di lingkungan sekolah oleh guru yang terlatih dan berpengalaman (Veronica, 2022).

b. Edukasi Nonformal

Pendidikan nonformal dapat didefinisikan sebagai jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Pendidikan jenis ini dirancang untuk memberikan kesempatan belajar kepada masyarakat yang membutuhkan keterampilan, pengetahuan, atau pengembangan diri di luar sekolah formal. Kegiatan Pendidikan nonformal dapat diselenggarakan oleh lembaga masyarakat, organisasi sosial, pusat pelatihan, maupun instansi pemerintahan melalui berbagai program. Pendidikan nonformal bersifat fleksibel karena menyesuaikan kebutuhan peserta, baik dari segi waktu, materi, maupun metode pembelajaran. Dengan demikian, jalur Pendidikan ini menjadi alternatif penting untuk mendukung peningkatan kompetensi dan pemberdayaan masyarakat (Muhammad Miftahul Maulana et al., 2025).

c. Edukasi Informal

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 13 bahwa Pendidikan informal adalah Pendidikan keluarga dan lingkungan berbentuk kegiatan belajar secara

mandiri. Dari pengertian tersebut ada dua hal yang menjadi sentranya pendidikan informal, pertama keluarga dan kedua lingkungan. Pendidikan informal adalah pendidikan keluarga dimana keluarga berfungsi sebagai sebuah lembaga pendidikan pertama dan utama. Pendidikan informal ini berlangsung secara alami melalui interaksi sehari-hari antara anggota keluarga, sehingga nilai, kebiasaan, dan karakter dapat terbentuk tanpa adanya struktur atau aturan seperti pada Pendidikan formal. Meskipun tidak terstruktur, pendidikan informal memiliki peran besar dalam membentuk kepribadian dan kesiapan seseorang untuk mengikuti pendidikan di jenjang selanjutnya.

2. Faktor yang Mempengaruhi Edukasi

Keterlibatan peserta belajar dalam penyusunan program pembelajaran, pelaksanaan, dan evaluasi harus didukung oleh faktor-faktor penting, yaitu: faktor manusia, tujuan, bahan atau materi belajar, waktu, dan fasilitas belajar, serta sarana belajar (Hamzah et al., 2024).

a. Faktor Manusia

Salah satu faktor yang harus dipertimbangkan saat menerapkan strategi atau metode pembelajaran adalah faktor manusia. Ini karena perbedaan dalam faktor manusia akan menyebabkan perbedaan dalam memilih atau menggunakan strategi atau metode tersebut dalam pembelajaran. Pembelajaran memiliki kemampuan dan pendekatan pembelajaran yang berbeda.

b. Faktor tujuan

Faktor tujuan pembelajaran juga harus dipertimbangkan saat memilih metode pembelajaran. Informasi verbal, kemampuan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan gerak.

c. Faktor Bahan Belajar atau Materi

Materi tau pokok bahasa akan mempengaruhi bagaimana keluarga belajar mempertimbangkan strategi atau model pembelajaran. Materi khusus, sempit, dan sederhana akan membutuhkan metode yang berbeda daripada materi yang luas, umum, dan memerlukan pemecahan masalah.

d. Faktor Waktu dan Fasilitas Belajar

Penggunaan suatu metode pembelajaran juga memerlukan pertimbangan tentang waktu dan fasilitas yang tersedia. Waktu mengacu pada jumlah waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran atau edukasi. Fasilitas belajar harus dipertimbangkan, seperti: kondisi ruangan, pencahayaan, ukuran, dan kenyamanan sangat memengaruhi pilihan pendekatan dalam edukasi.

e. Faktor Sarana Belajar

Faktor lain yang harus dipertimbangkan adalah jenis dan bentuk sarana dan prasarana belajar: mudah atau sulitnya dipergunakan.

B. Konsep Pengetahuan

1. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan merupakan segenap hasil dari kegiatan mengetahui berkenaan dengan sesuatu objek (dapat berupa suatu hal atau peristiwa yang dialami subjek). Pengetahuan diperoleh melalui proses penginderaan terhadap suatu objek tertentu, yang melibatkan pancaindra seperti penglihatan, pendengaran, penciuman, peraba, dan pengecap. Proses ini memungkinkan individu memahami, menafsirkan, dan menyimpan informasi yang diterima sehingga dapat mempengaruhi cara berpikir dan bersikap. Pengetahuan juga menjadi dasar terbentuknya sikap dan tindakan seseorang, karena semakin baik pengetahuan yang dimiliki, maka semakin besar kemungkinan individu mampu mengambil keputusan dan bertindak tepat, khususnya dalam menghadapi suatu permasalahan (Rukmi Octaviana et al., 2021).

2. Jenis Pengetahuan

Pengetahuan dapat dimiliki manusia di dalam kehidupannya (Ridwan et al., 2021). Akan tetapi pada umumnya pengetahuan itu dibagi menjadi beberapa jenis diantaranya:

a. Pengetahuan Langsung (*immediate*)

Pengetahuan langsung adalah pengetahuan langsung yang hadir dalam jiwa tanpa melalui proses penafsiran dan pikiran. Pengetahuan ini muncul secara spontan ketika individu berhadapan langsung dengan suatu objek atau peristiwa tertentu. Proses terjadinya pengetahuan

langsung tidak memerlukan analisis atau pemikiran yang mendalam, karena informasi diterima apa adanya melalui pengalaman atau penginderaan. Pengetahuan langsung sering bersifat sederhana, nyata, dan menjadi dasar bagi terbentuknya pemahaman yang lebih kompleks.

b. Pengetahuan Tidak Langsung (*mediated*)

Pengetahuan tidak langsung adalah hasil dari pengaruh interpretasi dan proses berpikir serta pengalaman yang lalu. Pengetahuan ini terbentuk melalui proses kognitif yang melibatkan pemahaman, pengolahan informasi, serta pengaitan pengalaman baru dengan pengalaman sebelumnya. Pengetahuan tidak langsung bersifat lebih kompleks karena dipengaruhi oleh latar belakang, individu, tingkat pengetahuan, dan pengalaman hidup yang dimiliki, sehingga dapat membentuk cara seseorang menilai dan memahami suatu objek atau peristiwa.

3. Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Pengetahuan seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu (Dewi et al., 2024):

a. Pendidikan

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk meningkatkan karakter seseorang agar orang tersebut dapat memiliki kemampuan yang baik. Pendidikan juga mempengaruhi sikap dan perilaku seseorang untuk mendewasakan melalui pengajaran. Umumnya, semakin tinggi tingkat

pendidikan seseorang, maka akan semakin mudah menerima informasi, sehingga semakin banyak pula pengetahuan yang dimiliki.

b. Media Massa atau Informasi

Informasi yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun nonformal dapat memberikan pengetahuan jangka pendek (*Immediate Impact*), sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan. Semakin majunya teknologi akan tersedia bermacam-macam media massa yang dapat mempengaruhi pengetahuan masyarakat tentang inovasi baru. Sebagai sarana komunikasi, berbagai bentuk media massa seperti televisi, radio, surat kabar, majalah dan lain-lain mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan opini dan kepercayaan orang.

c. Sosial Budaya dan Ekonomi

Kebiasaan dan tradisi yang dilakukan orang-orang tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan baik atau buruk, dengan demikian seseorang akan bertambah pengetahuannya walaupun tidak melakukan. Status ekonomi seseorang juga akan menentukan tersedianya suatu fasilitas yang diperoleh untuk kegiatan tertentu, sehingga status ekonomi ini akan mempengaruhi pengetahuan seseorang.

d. Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar individu, baik lingkungan fisik, biologis, maupun sosial. Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan ke dalam individu yang berbeda

dalam lingkungan tersebut. Hal ini karena adanya interaksi timbal balik ataupun tidak yang akan direspon sebagai pengetahuan oleh setiap individu.

e. Pengalaman

Pengalaman sebagai sumber pengalaman adalah suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan dengan cara mengulang kembali pengetahuan yang diperoleh dalam memecahkan masalah yang dihadapi masa lalu.

f. Usia

Usia mempengaruhi terhadap daya tangkap dan pola pikir seseorang. semakin bertambah usia akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya, sehingga pengetahuan yang diperoleh semakin membaik.

4. Tingkat Pengetahuan

Tingkat pengetahuan mempunyai 6 tingkatan yaitu (Saimi & Satriyadi, 2024):

a. Tahu (*Know*)

Tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah. Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Tingkatan pengetahuan ini termasuk mengingat kembali (*recall*) terhadap suatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari. Untuk mengukur bahwa orang tahu tentang apa yang dipelajari antara

lain dengan menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan, menyatakan, dan sebagainya.

b. Memahami (*Comprehension*)

Memahami diartikan sebagai kemampuan menjelaskan objek yang diketahui secara benar dan dapat menginterpretasi materi tersebut. Orang yang telah memahami objek atau materi harus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan dan sebagainya mengenai objek yang telah dipelajari.

c. Aplikasi (*Application*)

Kemampuan Aplikasi diartikan sebagai menggunakan materi yang telah dipelajari pada kondisi atau situasi sebenarnya. Aplikasi disini dapat pula diartikan penggunaan metode, prinsip situasi atau konteks lainnya.

d. Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah kemampuan untuk menjabarkan materi atau objek kedalam komponen-komponen, tetapi masih berkaitan satu sama lain. Kemampuan analisis terlihat dari penggunaan kata, mampu menggambarkan, membedakan, mengelompokkan, dan sebagainya mengenai objek yang diketahui

e. Sintesis (*Synthesis*)

Kemampuan untuk menghimpun agar mampu menghubungkan bagian-bagian menjadi bentuk yang baru atau menyusun beberapa

komponen penting sehingga secara keseluruhan menjadi formasi yang baru

f. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan penilaian atau justifikasi terhadap suatu objek. Penilaian-penilaian itu berdasarkan suatu kriteria yang ditentukan sendiri, atau menggunakan kriteria yang telah ada sebelumnya.

5. Pengukuran Pengetahuan

Pengukuran pengetahuan dilakukan dengan wawancara atau kuesioner yang menanyakan tentang isi materi yang akan diukur dari subjek penelitian. Tingkat pengetahuan dikelompokkan menjadi dua kelompok apabila respondennya adalah masyarakat umum, yaitu (Tarigan et al., 2022):

- a. Tingkat pengetahuan kategori Baik nilainya $>50\%$
- b. Tingkat pengetahuan kategori Kurang Baik nilainya ≤ 50

C. Konsep Keterampilan

1. Pengertian Keterampilan

Keterampilan adalah kemampuan untuk menggunakan akal, pikiran, ide, dan kreatifitas dalam mengerjakan, mengubah ataupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut. Keterampilan tidak hanya diperoleh secara alami, tetapi dapat dikembangkan melalui proses belajar, latihan, dan pengalaman yang berkesinambungan. Dalam konteks kesehatan, keterampilan sangat

penting karena berkaitan dengan kemampuan seseorang orang melakukan tindakan secara tepat dan efektif. Semakin baik keterampilan yang dimiliki individu, maka semakin besar kemampuannya dalam menerapkan pengetahuan yang dimiliki ke dalam tindakan nyata (Somantri, 2020).

2. Jenis-jenis Keterampilan

Keterampilan dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis, yaitu Keterampilan fungsional keterampilan manajemen diri, keterampilan pengetahuan khusus (Indriayu et al., 2022). Ketiga jenis keterampilan tersebut dapat dirinci sebagai berikut:

a. Keterampilan Fungsional

Keterampilan fungsional merupakan suatu kemampuan yang sudah ada dalam diri seseorang sejak lahir, kemudian dikembangkan melalui pengalaman serta pembelajaran. Keterampilan mengambil keputusan, memperbaiki mesin, serta perhitungan tertentu merupakan beberapa contoh dari jenis keterampilan ini.

b. Keterampilan Manajemen Diri

Keterampilan manajemen diri diartikan sebagai suatu perilaku yang dikembangkan (dipelajari) untuk mengatasi lingkungan sekitar. Contohnya, mengandalkan diri sendiri untuk mengatasi kondisi lingkungan yang ada.

c. Keterampilan Pengetahuan Khusus

Keterampilan pengetahuan khusus ialah keterampilan terkait dengan jenis pekerjaan, Pendidikan, ataupun tugas-tugas aktivitas tertentu. Contohnya, keterampilan administrasi, akutansi, dan lain sebagainya.

3. Pengukuran Keterampilan

Pengukuran keterampilan dilakukan menggunakan **lembar checklist keterampilan**. Penilaian keterampilan dibagi ke dalam empat kategori, yaitu **sangat terampil, terampil, kurang terampil, dan tidak terampil**. Setiap item pada lembar checklist dinilai berdasarkan kemampuan responden dalam melakukan tindakan yang dinilai, kemudian hasil penilaian dijumlahkan dan dikonversikan ke dalam bentuk persentase. Hasil persentase tersebut selanjutnya diklasifikasikan ke dalam kategori keterampilan, yaitu **tidak terampil** dengan skor **1%–25%**, **kurang terampil** dengan skor **26%–50%**, **terampil** dengan skor **51%–75%**, dan **sangat terampil** dengan skor **76%–100%** (Ariadi, 2016).

D. Konsep Serangan Jantung

1. Pengertian Serangan Jantung

Serangan jantung juga dikenal sebagai infark miokard, terjadi ketika aliran darah yang membawa oksigen ke bagian otot jantung dan tiba-tiba tersumbat dan jantung tidak mendapatkan cukup oksigen. Jika aliran darah tidak segera dipulihkan, otot jantung akan mulai mati. Kondisi ini umumnya disebabkan oleh penyumbatan pada pembuluh darah koroner akibat penumpukan plak lemak, kolesterol, atau terbentuknya bekuan darah yang

menghambat aliran darah secara tiba-tiba. Serangan jantung merupakan keadaan darurat medis yang memerlukan penanganan cepat untuk mencegah kerusakan jantung lebih lanjut dan mengurangi risiko komplikasi bahaya (NHLBI, 2022).

2. Penyebab Serangan Jantung

Penyakit arteri koroner menyebabkan Sebagian besar serangan jantung, di mana satu atau lebih arteri jantung koroner tersumbat. Hal ini biasanya disebabkan oleh endapan kolesterol yang disebut plak, yang dapat menyempitkan arteri sehingga mengurangi aliran darah ke jantung. Serangan jantung dapat disebabkan oleh penyumbatan total atau Sebagian arteri jantung koroner, dan salah satu untuk mengklasifikasikannya adalah berdasarkan apakah elektrokardiogram (EKG) menunjukkan perubahan spesifik berupa elevasi ST yang memerlukan perawatan invasif darurat. Penyedia layanan kesehatan menggunakan hasil EKG ini untuk menjelaskan jenis serangan jantung, di mana penyumbatan akut lengkap pada arteri jantung sedang atau besar biasanya berarti terjadi infark miokard non-elevasi ST (NSTEMI), meskipun beberapa orang dengan NSTEMI tetap mengalami penyumbatan total. Serangan jantung tidak selalu disebabkan oleh penyumbatan arteri, karena kondisi ini juga dapat terjadi akibat spasme arteri koroner, infeksi virus seperti COVID-19 yang merusak otot jantung, serta diseksi arteri koroner spontan (SCAD) yang menyebabkan robekan pada arteri jantung. Beragam mekanisme tersebut menunjukkan bahwa serangan jantung merupakan kondisi kompleks yang

membutuhkan identifikasi cepat dan penanganan tepat untuk mencegah kerusakan jantung lebih lanjut (Gulati et al., 2021).

3. Klasifikasi Serangan Jantung

Terdapat berbagai jenis serangan jantung, dan masing-masing berbeda. Serangan jantung diklasifikasikan sesuai dengan tingkat penyumbatan sesuai dengan tingkat penyumbatan arteri dan tingkat kerusakan pada otot jantung (ARS, 2025).

a. STEMI (*SST-Elevation Miocardial Infraction*)

Stemi adalah serangan jantung yang paling mengancam jiwa dan serius. Ini terjadi ketika satu arteri koroner benar-benar diblokir, membatasi pasokan darah hingga setengah dari jantung. Ini menyebabkan kerusakan parah pada otot jantung. Istilah “ST-Elevation” berasal dari penampilan elektrokardiogram (ECG), yang mencerminkan peningkatan besar dalam aktivitas listrik jantung. Serangan jantung STEMI membutuhkan perawatan medis segera untuk menghindari gagal jantung atau kematian.

b. NSTEMI

Insufisiensi arteri koroner terjadi pada NSTEMI, yang dapat menjadi melalui penyumbatan parsial arteri koroner. NSTEMI kurang parah dari STEMI tetapi juga merupakan serangan jantung serius yang entah bagaimana melukai jantung. NSTEMI tidak menyajikan elevasi ST pada *elektrokardiogram* (EKG). Namun, seperti STEMI itu adalah kondisi mendesak yang menjamin manajemen medis yang parah.

4. Tanda dan Gejala Serangan Jantung

Serangan jantung merupakan kondisi gawat darurat yang terjadi ketika aliran darah ke otot jantung terhenti secara tiba-tiba, sehingga menyebabkan kerusakan jaringan jantung. Tanda dari serangan jantung biasanya berawal dari rasa tidak nyaman di dada. Sebagian besar serangan jantung melibatkan rasa tidak nyaman di bagian tengah dada yang berlangsung lebih dari beberapa menit atau hilang timbul. Rasa tidak nyaman ini dapat terasa seperti tekanan yang tidak nyaman, diremas, atau terapa penuh. Rasa tidak nyaman di area tubuh bagian atas lainnya. Gejalanya dapat berupa rasa tidak nyaman di salah satu atau kedua lengan, atau di punggung, leher, rahang, atau perut. Gejala lainnya mungkin termasuk keringat dingin, mual, atau pusing. Gejala-gejala tersebut muncul karena bagian jantung yang kekurangan oksigen mengirimkan sinyal bahaya ke seluruh tubuh. Manifestasi serangan jantung dapat berbeda pada setiap individu, tergantung tingkat keparahan sumbatan dan kondisi kesehatan sebelumnya. Mengenali gejala serangan jantung sejak awal sangat penting agar korban segera mendapatkan pertolongan dan mencegah terjadinya komplikasi serius untuk kematian (Ornato & Hand, 2001).

5. Komplikasi Serangan Jantung

Komplikasi serangan jantung dapat bersifat serius dan mengancam nyawa, meliputi aritmia atau gangguan irama jantung yang pada beberapa kasus dapat menghentikan detak jantung, syok kardiogenik ketika otot jantung rusak parah sehingga tidak mampus memompa darah secara efektif,

serta pecahnya jantung akibat robekan pada otot, dinding, atau katup jantung. Kondisi ini dapat muncul dengan cepat setelah serangan jantung dan menjadi penyebab utama kematian. Tidak sedikit pasien yang meninggal secara mendadak sebelum tiba di rumah sakit atau dalam waktu pertama setelah serangan, meskipun dengan penanganan yang tepat banyak pasien yang dapat bertahan. Prognosis seseorang sangat dipengaruhi oleh usia tingkat keparahan serangan jantung, seberapa cepat pasien menerima perawatan, serta kondisi kesehatan umum, sehingga penanganan cepat dan tepat menjadi faktor penting dalam meningkatkan peluang keselamatan (NHS, 2023)

6. Penatalaksanaan Awal Serangan Jantung

a. Saat Terjadi Serangan Jantung

Berdasarkan pedoman pertolongan pertama serangan jantung menurut Kemenkes (2024), Langkah yang dapat dilakukan antara lain:

- 1) Bawa pasien ke tempat yang lebih aman
- 2) Segera telepon ke 119 atau rumah sakit terdekat untuk meminta pertolongan tenaga medis dan ambulance dalam menangani pasien serangan jantung
- 3) Lakukan pertolongan bantuan hidup dasar atau resusitasi jantung paru oleh tenaga medis atau awam yang terlatih
- 4) Segera bawa penderita ke IGD
- 5) Melakukan bantuan hidup lanjut dan perawatan di rumah sakit

b. Saat Serangan Jantung Menyebabkan Henti Jantung

Berdasarkan AHA (2025) penanganan awal henti jantung meliputi:

1. Identifikasi dini henti jantung: Penolong harus segera mengenali kondisi korban yang tidak responsive dan tidak bernapas normal atau hanya terengah-engah (agonal breathing)
2. Aktivasi layanan gawat darurat: Segera menghubungi layanan gawat darurat (EMS/119)
3. Melakukan resusitasi jantung paru (RJP) berkualitas tinggi : dilakukan dengan kompresi dada yang kuat dan cepat pada pusat dada. Penolong awam dianjurkan melakukan kompresi dada saja.
4. Ventilasi dan pembukaan jalan napas bila terlatih : Jalan napas dibuka dengan head tilt-chin lift (tanpa kecurigaan cedera leher)
5. Penggunaan AED (Automated External Defibrillator) bila tersedia
6. Melanjutkan RJP hingga bantuan medis tiba(Kleinman et al., 2025)

E. Konsep Keluarga

1. Pengertian Keluarga

Keluarga dapat dipahami sebagai suatu kelompok kecil yang terdiri dari individu-individu yang memiliki hubungan kekerabatan, seperti ayah, ibu, anak, atau anggota lain yang masih memiliki ikatan darah. Menurut Raisner, keluarga merupakan unit sosial yang terbentuk dari dua orang atau lebih yang memiliki hubungan dekat dan peran masing-masing. Sementara itu, Duval memandang keluarga sebagai sekelompok orang yang terikat melalui perkawinan, kelahiran, atau adopsi dan memiliki tujuan untuk

membentuk serta mempertahankan budaya, sekaligus mendukung perkembangan fisik, mental, emosional, dan sosial setiap anggotanya. Departemen Kesehatan RI juga mendefinisikan keluarga sebagai unit terkecil dalam masyarakat yang terdiri dari kepala keluarga dan anggota yang hidup bersama dalam satu rumah dengan hubungan saling bergantung. Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa keluarga adalah sistem sosial yang memiliki peranan penting dalam membentuk karakter, memberikan dukungan, serta memastikan kesejahteraan anggotanya (Wahid et al., 2019).

2. Tujuan Keluarga

Tujuan keluarga adalah membentuk keluarga yang sejahtera, yaitu keluarga yang dibentuk berdasarkan atas perkawinan yang sah, mampu memenuhi kebutuhan hidup spiritual dan materialis yang layak bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki hubungan yang serasi, selaras, dan seimbang antar anggota dan antara keluarga dengan masyarakat dan lingkungan (Maciej Serda et al., 2012).

F. Konsep Media Edukasi menggunakan *Board Game*

1. Pengertian Media *Board Game*

Board game adalah jenis permainan alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan atau digerakkan pada permukaan yang telah di tandai atau dibagi-bagi menurut aturan. Permainan didasarkan pada strategi murni, kesempatan atau campuran dari kebudayaan dan biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai. Selain digunakan sebagai hiburan,

board game kini berkembang menjadi media edukatif yang mampu menyampaikan informasi melalui aktivitas bermain yang interaktif. Board game memungkinkan pemain untuk belajar melalui pengalaman langsung, sehingga konsep yang diberikan dapat lebih mudah dipahami dan diingat (Erlitasari et al., 2016).

2. Manfaat Media *Board Game*

Penggunaan board game sebagai media edukasi memiliki berbagai manfaat dalam proses pembelajaran. Board game mampu meningkatkan keaktifan dan partisipasi peserta karena pembelajaran berlangsung secara interaktif dan menyenangkan. Penyampaian materi melalui permainan memudahkan peserta memahami dan mengingat informasi yang diberikan dibandingkan metode ceramah konvensional. Selain itu, board game melatih kemampuan berpikir kreatif, pengambilan keputusan, serta pemecahan masalah melalui tantangan yang terdapat permainan. Interaksi antar pemain juga meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama, serta sikap saling menghargai. Board game turut meningkatkan keberanian dan kepercayaan peserta dalam mengungkapkan pendapat dan mempraktikkan keterampilan yang diajarkan. Dengan adanya aturan permainan, peserta belajar disiplin, mengikuti langkah secara sistematis, serta siap menghadapi situasi tertentu (Ningtyas, 2023).

3. Strategi Desain Media *Board Game*

Strategi desain permainan merupakan pendekatan yang digunakan untuk mengembangkan permainan agar mampu mencapai tujuan yang diinginkan, baik sebagai media hiburan, edukasi, maupun pengembangan keterampilan. Dalam prosesnya, desain permainan menggabungkan berbagai aspek, seperti estetika, psikologi, dan mekanik permainan, sehingga dapat menciptakan pengalaman bermain yang menarik dan bermakna bagi pemain. Salah satu strategi penting dalam desain permainan adalah menciptakan keseimbangan antara tingkat tantangan dan kemampuan pemain. Konsep ini dikenal sebagai *flow*, yaitu kondisi ketika pemain merasa fokus dan terlibat secara optimal karena tantangan yang diberikan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Dalam permainan edukasi, tantangan sebaiknya diberikan secara bertahap agar pemain dapat memahami materi dan mengembangkan keterampilan secara progresif tanpa merasa bosan maupun frustrasi.

Penggunaan narasi atau alur cerita yang menarik juga menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan pemain. Narasi dapat memberikan konteks yang relevan terhadap materi yang disampaikan sehingga pemain lebih mudah memahami dan mengingat informasi. Dalam permainan edukasi, cerita yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Strategi lainnya adalah penerapan sistem penghargaan (*reward system*), seperti pemberian poin, lencana, pencapaian, atau kemajuan dalam permainan. Sistem penghargaan berfungsi sebagai bentuk umpan balik

positif yang dapat meningkatkan motivasi pemain untuk terus belajar dan menyelesaikan tantangan yang diberikan. Dengan adanya penghargaan, pemain merasa usahanya dihargai sehingga lebih terdorong untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

4. Gambaran Media Board Game

Board game Jantung Siaga dirancang sebagai media edukasi kesehatan yang mengangkat tema pencegahan dan penanganan awal serangan jantung. Desain papan permainan berbentuk jalur persegi yang terdiri dari 16 petak yang harus dilalui pemain secara berurutan hingga mencapai garis akhir. Di bagian tengah papan terdapat tulisan “Jantung Siaga” yang dilengkapi ilustrasi anatomi jantung dan garis elektrokardiogram (EKG) sebagai identitas visual utama yang memperkuat tema kesehatan jantung.

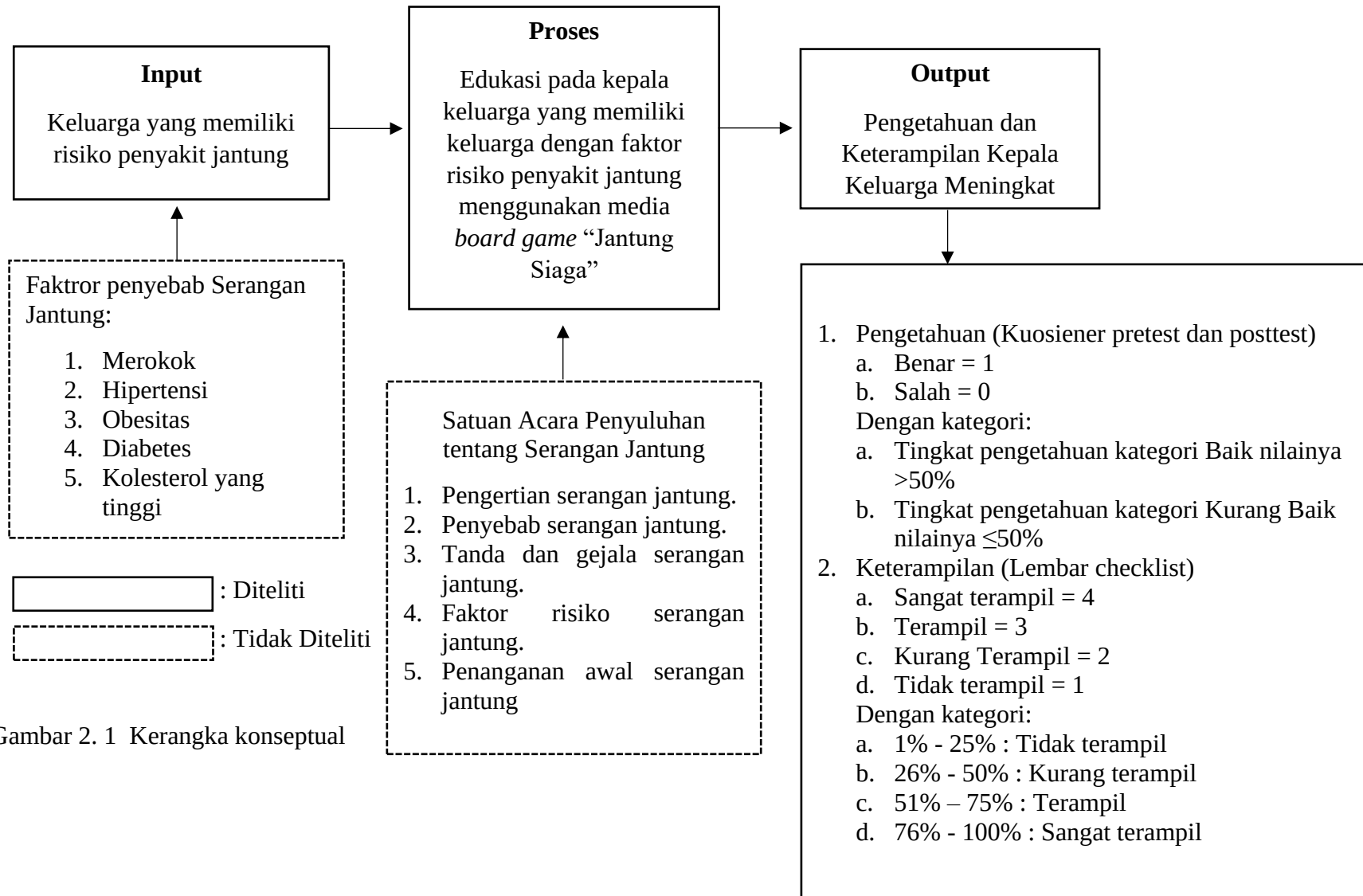
Setiap petak pada papan permainan memiliki warna, gambar, dan informasi yang berbeda. Warna biru digunakan untuk menunjukkan petak yang berisi informasi atau pengetahuan mengenai kesehatan jantung, sedangkan warna merah digunakan untuk petak yang berisi peringatan risiko, kondisi darurat, maupun instruksi tertentu yang harus diikuti pemain. Penggunaan kombinasi warna tersebut bertujuan untuk memudahkan pemain membedakan jenis informasi yang diterima selama permainan berlangsung.

Materi edukasi yang terdapat pada papan permainan disusun secara komunikatif. Beberapa petak berisi informasi mengenai faktor risiko serangan jantung, seperti merokok, obesitas, hipertensi, dan kadar kolesterol yang tinggi. Selain itu terdapat pula petak yang memberikan edukasi mengenai perilaku hidup sehat, seperti konsumsi sayur dan buah, aktivitas fisik secara teratur, serta menjaga berat badan ideal. Penyampaian informasi

didukung dengan ilustrasi yang menarik sehingga pemain lebih mudah memahami materi yang diberikan.

Pada beberapa bagian papan terdapat kartu aksi, yang berfungsi memberikan tantangan atau instruksi khusus kepada pemain. Kehadiran kartu aksi membuat permainan menjadi lebih interaktif karena pemain tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga harus merespons situasi yang berkaitan dengan kasus kesehatan jantung. Selain itu, terdapat petak yang menjelaskan tanda dan gejala serangan jantung, seperti nyeri dada, sesak napas, serta pentingnya segera mencari pertolongan medis. Informasi mengenai tindakan penyelamatan dasar, seperti resusitasi jantung paru (RJP), juga dimasukkan untuk meningkatkan kesiapsiagaan pemain dalam menghadapi kondisi kegawatdaruratan.

G. Kerangka Konseptual



Gambar 2. 1 Kerangka konseptual

H. Hipotesis

H1 : Edukasi menggunakan *media board game* berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan kepala keluarga dalam penanganan awal serangan jantung.

H1 : Edukasi menggunakan *media board game* berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan kepala keluarga dalam penanganan awal serangan jantung.