

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Secara teoritis perkembangan ilmu pengetahuan mengacu pada peradaban Yunani. Hal ini didukung oleh beberapa faktor, yaitu faktor mitologi bangsa Yunani, kesusastraan Yunani, dan pengaruh ilmu pengetahuan pada waktu itu yang sudah sampai di Timur Kuno. Terjadinya ilmu pengetahuan di setiap periode dikarenakan adanya pola pikir manusia yang sudah mengalami perubahan dari mitos-mitos yang menjadi lebih rasional dan manusia menjadi lebih proaktif dan kreatif untuk menjadikan alam sebagai objek penelitian dan pengkajian.

Pentingnya ilmu pengetahuan di berbagai aspek kehidupan salah satunya ilmu pengetahuan tentang kesehatan. Pengetahuan tentang kesehatan tersebut perlu untuk masyarakat karena dapat memberikan atau merubah pola pikir perilaku masyarakat ke arah yang lebih positif dalam memelihara kesehatan yang baik untuk diri sendiri, keluarga, dan juga masyarakat sekitar. Apabila kurangnya pengetahuan masyarakat tentang pencegahan dan deteksi dini suatu penyakit dapat menjadi salah satu faktor penghambat akan kesadaran pentingnya kesehatan diri (Wahyuni, 2018).

Di Indonesia ini media tentang pendidikan kesehatan sudah banyak digunakan dan masih bersifat konvensional seperti menggunakan leaflet, booklet, lembar balik atau power point. Media ini sering dipilih karena dirasa cukup murah,

mudah dibuat, dan mudah dibawa serta sangat menarik (Pribadi, 2014). Seiring dengan perkembangan zaman, beberapa penelitian sudah menunjukkan bahwa penggunaan leaflet, power point, booklet dan lembar balik kurang efektif untuk meningkatkan pengetahuan (Li et al., 2019), dengan media permainan atau video ternyata lebih menarik bagi generasi 4.0 yang lebih dekat dan lebih menyukai teknologi, terlebih video dengan menampilkan karakter yang lucu dan unik (Szeszak et al., 2016). Penelitian yang menunjukkan video khususnya video animasi lebih efektif dibandingkan menggunakan media tradisional yang sarat akan tulisan dan membuat jenuh (Abdullah et al., 2020; Anggraeni et al., 2020).

Hasil studi lain menunjukkan terdapat peningkatan tentang pengetahuan yang lebih signifikan pada kelompok yang diberikan pendidikan kesehatan menggunakan edia video dibandingkan dengan menggunakan simulasi (Adha et al., 2016). Beberapa pengembangan media edukasi dengan teknologi canggih sudah dilakukan, seperti melalui pendekatan audiovisual (video). Tidak hanya memiliki tampilan yang cukup menarik, video animasi membuat informasi yang diberikan lebih bertahan lama pada daya ingat dan anan membuat responden puas/senang.

Saat ini perhatian masyarakat pada era moderen mengenai kesehatan tidak hanya tertuju pada penderita penyakit menular saja, namun yang menjadi perhatian saat ini yaitu pada penyakit tidak menular (PTM) (Fitriani, 2019).

Hipertensi adalah salah satu contoh penyakit yang paling sering terjadi di masyarakat. Menurut WHO dan International Society of Hypertension (ISH),

saat ini telah tercatat lebih dari 600 juta penderita di dunia dan 3 juta diantaranya meninggal pada setiap tahunnya.

Hipertensi adalah peningkatan tekanan darah, salah satunya yaitu olahraga dan stress (Ladyani et al., 2021). Hipertensi atau tekanan darah tinggi masih menjadi salah satu masalah kesehatan yang dialami oleh penduduk dunia, khususnya di Indonesia. Hipertensi atau tekanan darah tinggi adalah peningkatan tekanan darah sistolik 140 mmHg dan tekanan darah diastolik 90 mmHg, bila diperiksa dua kali dalam kurun waktu 5 menit dengan keadaan tenang. Salah satu cara untuk mengurangi tekanan darah pada pasien hipertensi yaitu dengan cara mengendurkan otot secara progresif (Basri et al., 2022).

Prevalensi tertinggi pada pasien hipertensi pada kelompok usia >65 tahun (75,4%), dan perempuan lebih banyak terkena hipertensi yaitu sebesar 47,1% dibandingkan laki-laki yaitu sebesar 36,7% (Arifin et al., 2016). Semakin bertambahnya usia proporsi lansia yang mengalami keluhan kesehatan semakin besar. Sebanyak 37,11 persen penduduk pra lansia mengalami keluhan kesehatan dalam sebulan terakhir yang meningkat menjadi 48,39 persen pada lansia muda yang meningkat menjadi 57,65 persen pada lansia madya, dan proporsi tertinggi pada lansia tua yaitu 64,01 persen. Pola yang sama juga terjadi menurut tipe daerah ataupun jenis kelamin (Zaenurrohmah & Rachmayanti, 2017)

Adapun beberapa faktor yang dapat menyebabkan meningkatnya risiko hipertensi yaitu gaya hidup, pola makan, obesitas, merokok, alkohol. Masalah yang dapat ditimbulkan biasanya pada penderita hipertensi adalah gangguan

intoleransi aktivitas, nyeri (sakit kepala), risiko tinggi terhadap cedera, dan defisiensi pengetahuan yang berhubungan dengan kurangnya informasi. Apabila penyakit hipertensi tidak mendapatkan penanganan yang cukup baik maka akan menyebabkan komplikasi seperti stroke, penyakit jantung koroner, diabetes mellitus, gagal ginjal serta kebutaan (Kemenkes RI, 2014). Di masyarakat masih sangat banyak persepsi yang salah mengenai penyakit hipertensi yang tidak dilakukan penanganan yang serius, sebagian masyarakat beranggapan bahwa hipertensi hanya masalah tekanan darah yang mudah sembuh, hipertensi bisa dikaitkan dengan orang yang pemaarah, tidak perlu mengatur diet dan semakin tua maka semakin tinggi batas tekanan darah normalnya. Anggapan tersebut membuat penyakit hipertensi sering diabaikan dan tidak terlalu serius dalam menanganinnya (F. Hermawan, 2014). Dampak dari kurangnya pemahaman pasien tentang penyakit hipertensi dan tujuan terapi hipertensi dapat mempengaruhi kepatuhan pasien dalam pengobatan hipertensi. Pemberian tambahan informasi sangat perlu dilakukan agar pasien yang menderita penyakit hipertensi dapat mematuhi pengobatannya (Susanto, 2015). Karena minimnya tentang pengetahuan dan kemampuan masyarakat tentang penyakit hipertensi terkait penggunaan obat dan pengobatan yang tepat maka diperlukan suatu edukasi dan optimalisasi kemampuan masyarakat yang berkaitan dengan teknik penggunaan obat sehingga dapat mendukung pengobatan yang lebih optimal, serta membentuk masyarakat yang mandiri terhadap pengobatannya, dan mendukung program Kementerian Kesehatan

Republik Indonesia yaitu, “GEMA CERMAT (Gerakan Masyarakat Cerdas Gunakan Obat)” (Pratiwi et al., 2017)

Hal ini menunjukkan apabila obat digunakan secara benar, maka sangat membantu masyarakat dalam pengobatan secara aman dan efektif. Tetapi pada kenyataannya seringkali ditemui bahwa pengobatan menjadi merugikan masyarakat karena tidak disertai dengan pemahaman yang tepat dan waktu penggunaan secara tepat (Pratiwi et al., 2017). Pengetahuan yang baik mengenai hipertensi dapat memberikan motivasi kepada pasien untuk beradaptasi dalam memodifikasi gaya hidup (lifestyle), seperti menurunkan berat badan, mengurangi konsumsi alkohol, mengurangi konsumsi garam berlebih, olahraga secara teratur serta meningkatkan konsumsi buah dan sayur (Fenny, 2016).

Edukasi menjadi sangat berpengaruh dan memberikan dampak yang lebih positif dalam mengontrol suatu penyakit. Dalam dunia pendidikan terdapat berbagai macam metode dalam penyampaiannya, seperti penyampaian informasi edukasi yang dapat dilakukan dengan bermacam-macam cara antara lain bisa dengan menggunakan media cetak, diskusi atau dialog, ceramah, audio visual, demonstrasi ataupun praktik.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik melakukan edukasi melalui media video untuk mengetahui adanya pengaruh edukasi terhadap tingkat pengetahuan pasien hipertensi di Klinik Gracia Ungaran. Alasannya karena informasi yang didapatkan pasien hipertensi masih kurang. Harapannya dapat meningkatkan pengetahuan yang lebih baik lagi bagi pasien hipertensi.

1.2 Rumusan Masalah

- 1.2.1 Bagaimana tingkat pengetahuan pasien terhadap penyakit hipertensi di Klinik Gracia Ungaran?
- 1.2.2 Bagaimana pengaruh edukasi terhadap pasien hipertensi setelah diberikan penyuluhan?

1.3 Tujuan Penelitian

- 1.3.1 Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan pasien di Klinik Gracia Ungaran.
- 1.3.2 Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh edukasi terhadap pasien hipertensi setelah diberikan penyuluhan

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan ilmu serta pengetahuan baru bsgi peneliti tentang pengaruh edukasi terhadap tingkat pengetahuan pasien hipertensi dalam penerapan peran farmasi.

1.4.2 Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan masyarakat tentang penyakit hipertensi agar terapi hipertensi dapat dimaksimalkan oleh pasien hipertensi.

1.4.3 Bagi Institusi

Diharapkan bagi pihak pusat pelayanan Klinik Gracia Ungaran dapat berperan aktif untuk memberikan informasi dan sosialisasi kepada pasein hipertensi.