

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada masa ini permainan olahraga banyak digemari oleh kalangan remaja sehingga biasa dijadikan hoby dalam suatu permainan, jenis olahraga yang sangat diminati salah satunya adalah olahraga futsal. Olahraga futsal masuk keindonesia berkisaran antara tahun 1998-1999 dan masyarakat mulai mengenal dengan baik pada tahun 2000an. Pada saat itulah futsal mulai berkembang dengan pesat diikuti lahirnya sekolah-sekolah futsal di Indonesia. (Azhar, Samsul. 2022: 92). Futsal adalah olahraga beregu yang dilakukan didalam ruangan dan dimainkan 5 orang dari masing-masing tim, permainan futsal merupakan permainan yang cepat dan dinamis. (Purba Dkk, 2013 dalam Azhar, Samsul 2022. : 99).

Mekanisme permainan futsal menyebabkan kontak langsung antar pemain sehingga bisa menyebabkan cedera olahraga. Cedera olahraga adalah suatu bentuk stress yang ditempatkan pada tubuh kita selama melakukan aktivitas atletik yang membutuhkan periode untuk proses pemulihan tubuh agar sembuh. (Ilham Zalikal Dkk, 2023: 1).

Cedera olahraga dapat mempengaruhi sistem musculoskeletal seperti tulang, otot, tendon, dan tulang rawan yang sering kali menyebabkan rasa sakit, bengkak, nyeri tekan dan ketidak mampuan untuk menggunakan atau membebani area yang terkena cedera. Cedera olahraga dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu cedera akut dan traumatis. Cedera akut termasuk sprain dan strain yang umum terjadi diantara pemain futsal. (Dhani, Pramana, Danang. 2021 hal 5).

Berdasarkan data (WHO, 2013), resiko atlet yang mengalami cedera akibat bermain futsal diperkirakan sebanyak 235 kasus dari 1.000 pemain. Berdasarkan data informasi olahraga futsal menjelaskan terdapat 108 pemain futsal cedera ringan dalam pertandingan piala emas futsal indonesia (PEFI, 2015).

Di Indonesia sendiri prevalensi cedera pada tahun 2018 sebesar 9,1% angka ini meningkat 1% dari tahun 2013 sebesar 8,2% dan mengakibatkan ketergantungan aktivitas sehari-hari. (Kemenkes, 2018). Hasil data (Riskesdas, 2018) menyatakan proporsi cedera di Kalimantan barat sebanyak 6,9% meningkat 1% dari tahun 2013 sebesar 5,2%. Proporsi cedera yang mengakibatkan kegiatan sehari-hari terganggu diprovinsi kalimantan barat sebanyak 28.343 dan berdasarkan kabupaten dan kota ialah kota pontianak menduduki angka terbesar sebanyak 3.611.

Berdasarkan data (Riskesdas, 2018) proporsi bagian tubuh yang terkena cedera yaitu paling sering terjadi di anggota gerak bawah yaitu mencapai sebesar 67,9%, anggota gerak atas 32,7 bagian perut 2,2 bagian punggung 6,5 bagian dada 2,6 dan bagian kepala 11,9. Proporsi kecacatan fisik permanen akibat dari cedera yaitu bekas luka permanen mengganggu kenyamanan sebesar 9,2 kehilangan sebagian anggota badan 0,6 panca indera tak berfungsi 0,5. Hal ini serupa dengan provinsi kalimantan barat dari total sebanyak 2.544 kasus bagian tubuh yang sering mengalami cedera adalah anggota gerak bawah yang mencapai angka sebesar 69,49%. Berdasarkan kabupaten dan kota, kota pontianak menduduki angka terbanyak ke 2 setelah kabupaten sambas yaitu sebesar 364 dan cedera anggota gerak bawah mencapai sebesar 70,96%.

Resiko cedera yang mungkin terjadi akibat olahraga futsal diantaranya strain dan sprain. Strain merupakan kerusakan yang terjadi pada otot dan tendon karena penggunaan atau peregangan yang berlebihan. Jenis cedera ini terjadi akibat otot tertarik pada arah yang salah, kontraksi otot yang berlebihan atau Ketika terjadi kontraksi, otot belum siap. (Suprpto, 2022.: 84)

Sprain adalah cedera pada persendian ditandai dengan adanya robekan pada ligamen, Ligamen merupakan suatu jaringan penghubung antara dua atau lebih dari tulang dengan sendi. Fungsi ligamen sebagai jaringan pengikat disekitar sendi dan juga menjaga tulang agar tetap

stabil. Sprain dapat terjadi pada semua cabang olahraga seperti bermain futsal. (Yusni, 2019:20).

Kejadian cedera sprain yang cukup tinggi terjadi pada atlet dikarenakan banyak faktor yang memenuhi seperti kurangnya pemanasan ketika latihan, adanya tendangan maupun pukulan maka perlu dilakukan penanganan secara farmakologis maupun non farmakologis.

Dari hasil survey pendahuluan pada pemain futsal di kota Pontianak yang dilakukan pada pemain futsal melalui wawancara pada tanggal 18 April 2023 di kota Pontianak dimulai dalam 30 pemain yang ditanya, didapatkan 25 diantaranya pernah mengalami sprain dan mereka mengatakan untuk pertolongan pertama pada saat mengalami cedera sprain tidak tau sama sekali. Mereka hanya melakukan menarik daerah yang terkena cedera dan dibiarkan begitu saja ketika sedang mengalami cedera sprain dan strain, hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan dari pemain.

Untuk mengatasi dampak lanjutan dari cedera olahraga sprain dan strain perlu dilakukan peningkatan pengetahuan terkait pertolongan pertama pada cedera pemain futsal untuk mencegah terjadinya ketergantungan aktivitas dan kecacatan fisik. Pertolongan pertama adalah pemberian pertolongan segera kepada penderita sakit ataupun cedera (kecelakaan) yang memerlukan penanganan medis dasar. (Mulyono, Dkk, 2022.:165). Maka dari itu, pemain futsal dituntut untuk memiliki pengetahuan terkait pertolongan pertama agar dapat meminimalisir terjadinya kecacatan.

Kurangnya pengetahuan dalam pertolongan pertama cedera olahraga khususnya sprain dan strain pada pemain futsal maka perlu dilakukan peningkatan pengetahuan yaitu dengan melakukan pendidikan kesehatan. Pendidikan Kesehatan adalah upaya untuk melakukan perubahan perilaku dengan meningkatkan dan memfasilitasi pendidikan kesehatan. Pendidikan kesehatan adalah kegiatan yang dirancang atau direncanakan dalam bentuk pendidikan formal maupun non formal untuk

mempengaruhi individu maupun kelompok. (Widiastuti, eko, Nurul. Dkk, 2022. : 27).

Menurut hasil penelitian Kase (2018:662) menyarankan bagi pelayanan kesehatan melakukan penyuluhan Kesehatan tentang penanganan tindakan awal gawat darurat oleh pihak medis agar masyarakat awam bisa melakukan pertolongan pada korban kecelakaan sewaktu-waktu. Meningkatkan pengetahuan merupakan hal yang sangat penting dilakukan agar pegiat olahraga khususnya pemain futsal siap melakukan pertolongan pertama.

Untuk meningkatkan pengetahuan tentang pertolongan pertama cedera olahraga khususnya sprain dan strain maka perlu dilakukan pendidikan kesehatan. Agar penelitian ini berjalan dengan efektif diperlukan suatu program edukasi dengan pemilihan metode dan media yang relevan dan dapat diterima oleh kalangan dengan karakter mobilitas tinggi seperti remaja pemain futsal.

Audio visual menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah segala sesuatu yang bersifat dapat didengar maupun yang dapat dilihat. Selain itu pengertian audiovisual adalah alat pandang dengar artinya alat yang dapat dilihat dan didengar. Contoh media pembelajaran audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. (Susilo, Agus. 2023:59).

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya. Media audiovisual memainkan peran penting dalam proses Pendidikan. (Syaiyullah, Adji. Dkk. 2020: 54). Manfaat audio visual dalam pembelajaran tersebut yaitu mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik, membangkitkan keinginan dan minat baru dan meningkatkan daya Tarik dan perhatian siswa. (Suyahman, 2021: 120).

Hasil penelitian (Simbolon et al., 2022) mengatakan media audio visual dalam pendidikan kesehatan efektif digunakan dalam meningkatkan pengetahuan, sikap dan tindakan mengenai pencegahan penyakit gastritis

dibandingkan dengan media leaflet. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Janah & Timiyatun, 2020) mengatakan Perbandingan efektivitas pendidikan kesehatan menggunakan media leaflet dan audiovisual didapatkan hasil nilai mean untuk leaflet 14,40 dan untuk audiovisual sebesar 26,60 yang artinya bahwa promosi kesehatan menggunakan media audiovisual lebih efektif dari pada menggunakan leaflet.

Hal ini didukung oleh hasil penelitian (Jusmiana et al., 2020) mengatakan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan penggunaan media audio visual (video) terhadap hasil belajar matematika siswa di SMP Negeri 1 Libureng Kabupaten Bone. Dimana, skor rata-rata hasil posttest siswa pada kelas kontrol sebesar 65,60% atau berada pada kategori rendah, sedangkan skor rata-rata hasil posttest siswa pada kelas eksperimen sebesar 75,71%, atau berada pada katgori sedang.

Untuk meningkatkan pengetahuan dilakukan pendidikan kesehatan yaitu melalui video pembelajaran dalam penyampaian tentang pertolongan pertama pada cedera olahraga sprain dan strain maka dengan hal ini penggunaan media video pembelajaran sangat baik digunakan karena selain memotivasi juga menarik untuk ditonton sehingga bisa dijadikan media pembelajaran dimasa perkembangan media pada saat ini.

Video pembelajaran adalah sarana penyampaian informasi berupa audio visual dengan tujuan membantu atau menunjang terlaksananya proses pembelajaran yang menjadikan anak lebih efektif dalam mencari atau menggali informasi dan pembelajaran. (Herwati, Yenni. 2022: 8).

Hal ini didukung oleh hasil penelitian (Wisada et al., 2019) yang menyatakan rancang bangun video dibuat dalam format naskah video dan rancangan video berupa video dengan durasi waktu sekitar 6 menit. Pengembangan naskah video menjadi produk dilakukan melalui tahapan model pengembangan ADDIE, yaitu: (1) analisis (analysis), (2) desain (design), (3) pengembangan (development), (4) penerapan (implementation), dan (5) evaluasi (evaluation). Validitas video ini berdasarkan uji ahli (uji ahli isi, media, dan desain pembelajaran) serta

uji coba produk (uji peorangan, kelompok kecil, dan lapangan), yaitu sudah sangat baik. Video ini efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas XB jurusan akuntansi keuangan lembaga di SMK Negeri 1 Singaraja tahun pelajaran 2018/2019.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Agustriana, 2014) yang menyatakan penggunaan video pembelajaran pada SMA 1 Mempawah, dinilai efektif untuk meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa dalam pembelajaran, hal ini bisa diketahui melalui nilai siswa yang meningkat. Penggunaan Video pembelajaran juga dapat meningkatkan perhatian siswa sehingga suasana belajar lebih menyenangkan dan menarik minat siswa dalam belajar sehingga siswa tidak merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Dengan demikian penggunaan Video pembelajaran di SMA 1 Mempawah dinilai efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa jika dilihat dari persepsi siswa ketika mengikuti pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran. Serta dinilai efektif untuk mengatasi keterbatasan pengalaman siswa dan dapat membantu siswa memahami peristiwa-peristiwa atau proses yang sedang terjadi. Hal ini dikarenakan siswa lebih mudah memahami peristiwa secara audio visual dibandingkan verbal. Penggunaan media video pembelajaran juga memungkinkan membahas materi pelajaran secara luas dan mendalam.

Dengan hal ini video pembelajaran menarik untuk dijadikan suatu media dalam melakukan pendidikan kesehatan karena selain bisa ditonton kapan pun dan dimanapun video pembelajaran juga mudah diakses pada era perkembangan digital saat ini sehingga mempermudah penyaluran informasi untuk meningkatkan pengetahuan.

Berdasarkan masalah diatas maka penulis ingin melakukan penelitian tentang apakah ada “Efektivitas Pendidikan Kesehatan Dengan Video Pembelajaran Tentang Pertolongan Pertama Pada Cedera Olahraga Futsal Khususnya Sprain Dan Strain Terhadap Tingkat Pengetahuan Remaja Pemain Futsal Di Kota Pontianak Tahun 2023”.

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah cedera olahraga yang bisa terjadi pada pemain futsal yang menyatakan kurangnya pengetahuan terkait pertolongan pertama khususnya strain dan sprain maka hal tersebut bisa berdampak lanjut jika tidak dilakukan penanganan dan pemahaman yang tepat. Dampak lanjut dari kurangnya pengetahuan dalam memberikan pertolongan pertama pada cedera sprain dan strain yaitu bisa terjadi ketergantungan aktivitas hingga bisa mengalami kecacatan.

Maka dari itu pencegahan yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan ini yaitu dengan melakukan pendidikan kesehatan dengan video pembelajaran tentang pertolongan pertama pada cedera olahraga futsal khususnya sprain dan strain terhadap tingkat pengetahuan remaja pemain futsal, hal tersebut menjadi acuan untuk meminimalisir terjadinya dampak lanjut dari cedera olahraga.

Berdasarkan masalah diatas maka penulis ingin melakukan penelitian tentang apakah ada “Efektivitas Pendidikan Kesehatan Dengan Video Pembelajaran Tentang Pertolongan Pertama Pada Cedera Olahraga Futsal Khususnya Sprain Dan Strain Terhadap Tingkat Pengetahuan Remaja Pemain Futsal Dikota Pontianak Tahun 2023”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini terdiri dari tujuan umum dan khusus :

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui “Efektivitas Pendidikan Kesehatan Pertolongan Pertama Pada Sprain Dan Strain Dengan Video Pembelajaran Tentang Pertolongan Pertama Pada Cedera Olahraga Futsal Khususnya Sprain Dan Strain Terhadap Tingkat Pengetahuan Remaja Pemain Futsal Di Kota Pontianak”.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden remaja pemain futsal (usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan dan frekuensi bermain futsal selama 1 bulan).

- b. Mengukur tingkat pengetahuan responden sebelum dilakukan Pendidikan Kesehatan Dengan Video Pembelajaran Tentang Pertolongan Pertama Pada Cedera Olahraga Futsal Khususnya Sprain Dan Strain.
- c. Mengukur tingkat pengetahuan responden sesudah dilakukan Pendidikan Kesehatan Dengan Video Pembelajaran Tentang Pertolongan Pertama Pada Cedera Olahraga Futsal Khususnya Sprain Dan Strain.
- d. Untuk mengetahui perubahan tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukan Pendidikan Kesehatan Dengan Video Pembelajaran Tentang Pertolongan Pertama Pada Cedera Olahraga Futsal Khususnya Sprain Dan Strain.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi rumah sakit

Manfaat untuk rumah sakit dengan adanya pengetahuan tentang pertolongan pertama yang dimiliki masyarakat khususnya pemain futsal. Agar mempermudah kerja pihak rumah sakit dalam melakukan tindakan tingkat lanjut dan mempersiapkan alat yang tepat sehingga dampak dari keparahan dan kecacatan dapat dicegah.

2. Bagi institusi Pendidikan ilmu keperawatan

Manfaat untuk institusi Pendidikan ilmu keperawatan, dengan adanya penelitian peetolongan pada pada sprain dan strain yang diberikan pada orang awam. Agar institusi lebih dikenal lagi dikalangan masyarakat serta menambah minat untuk menempuh Pendidikan dibidang keperawatan serta penelitian ini dapat diterapkan institusi serta diajarkan kepada mahasiswa yang belum mengetahuinya.

3. Bagi pemain futsal

Manfaat untuk pemain futsal, dengan adanya pengetahuan pertolongan pertama terhadap cedera olahraga sprain dan strain. Agar pemain futsal dapat mengetahui dan menerapkan kepada lingkungan agar orang yang mengalami peristiwa terhindar dari kecacatan.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Manfaat untuk peneliti selanjutnya, dengan adanya penelitian tentang pertolongan pertama ini. Agar peneliti selanjutnya mempunyai gambaran untuk peneliti serta dapat mengembangkan penelitian ini dengan sebaik mungkin.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1
Keaslian Penelitian

No	Judul	Tahun	Penulis	Metodologi	Hasil	Perbedaan
1	Pengaruh Rest Dan Ice Terhadap Pengurangan Nyeri Akut Pada Penderita Sprain Ankle Stadium Akut Di Rs Advent Medan	2022	Simbolon, Parisco Susilo, Trisno Erwansyah, Ronald	Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif yang bersifat quasi eksperimen dengan pendekatan one group pre test dan post test design.	penelitian ini menyimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari rest dan ice terhadap pengurangan nyeri akut sprain ankle stadium akut.	Beda tempat penelitian, kriteria responen.
2	Pengaruh Pendidikan Kesehatan Terhadap Peningkatan Pengetahuan Penanganan Sprain Dan Strain (Keseleo) Pada Masyarakat Awam Di Samarinda	2022	Nurjannah, Misbah Astuti, Zulmah	Penelitian dilakukan dengan desain pra eksperimental one group pre test dan post test,	Ada pengaruh pendidikan kesehatan terhadap peningkatan pengetahuan penanganan sprain dan strain (keseleo) pada masyarakat awam di Samarinda. Peningkatan pengetahuan sangat efektif dengan melakukan aplikasi secara langsung	Beda tempat penelitian, metode penelitian, kreteria responden dan cara pengambilan sampel.