

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembangunan di bidang kesehatan merupakan salah satu prioritas pemerintah dalam upaya mensejahterakan masyarakat. Pemberdayaan masyarakat merupakan upaya untuk menciptakan atau meningkatkan kapasitas masyarakat, baik secara individu maupun berkelompok, dalam memecahkan berbagai persoalan terkait upaya peningkatan kualitas hidup, kemandirian dan kesejahteraannya khususnya di bidang kesehatan sehingga meningkatkan kualitas kesehatan penduduk dan meningkatkan umur harapan hidup manusia, yang pada akhirnya berdampak pada jumlah penduduk lansia yang meningkat (Sudjatmiko, 2012).

Proporsi lansia di dunia diperkirakan mencapai 22 persen dari penduduk dunia atau sekitar 2 miliar pada tahun 2020, sekitar 80% lansia hidup di Negara berkembang. Rata-rata usia harapan hidup di negara-negara kawasan Asia Tenggara adalah 70 tahun. Jumlah penduduk di 11 negara kawasan Asia Tenggara yang berusia di atas 60 tahun berjumlah 142 juta orang dan diperkirakan akan terus meningkat hingga 3 kali lipat di tahun 2050 sedangkan di Indonesia termasuk cukup tinggi yaitu 71 tahun (Padila, 2013).

Peningkatan populasi lansia tersebut berisiko pada terjadinya masalah kesehatan, baik masalah fisik, mental, sosial, dan timbulnya berbagai penyakit degeneratif (Wahjudi, 2009). Masalah kesehatan ini akan membebani perekonomian baik pada lanjut usia maupun pada pemerintah karena masing-masing penyakit tersebut cukup banyak memerlukan dana untuk terapi dan rehabilitasinya, sehingga lansia dituntut memeriksa kesehatan secara rutin untuk mengetahui lebih awal penyakit yang diderita atau ancaman masalah kesehatan yang dihadapi melalui kegiatan posyandu lansia (Sutdjatmiko, 2012).

Posyandu lansia merupakan suatu forum komunikasi, alih teknologi dan pelayanan kesehatan oleh masyarakat dan untuk masyarakat yang mempunyai nilai strategis untuk pengembangan sumber daya manusia khususnya lanjut usia (Kemenkes RI, 2012). Pelaksanaan pelayanan kesehatan lansia di posyandu sangat tergantung kepada Sumber Daya Manusia (SDM) dalam organisasi, SDM yang turut berperan penting dalam menentukan kelancaran kegiatan posyandu adalah kader, karena kader posyandu merupakan pelayan kesehatan (*health provider*) yang berada di dekat kegiatan sasaran posyandu dan memiliki frekuensi tatap muka lebih sering dari pada petugas kesehatan lainnya (Sudjatmiko, 2012). Kader posyandu lansia juga dituntut memberikan pelayanan yang optimal sehingga kinerja yang dikeluarkan baik dan pengguna jasa

pelayanan dalam hal ini lansia juga dapat merasakan kenyamanan dalam posyandu lansia tersebut.

Ditinjau dari aspek kualitas, penyelenggaraan program posyandu masih ditemukan banyak masalah, antara lain kelengkapan sarana dan keterampilan kader belum memadai serta tingkat partisipasi kader dalam membantu mensukseskan program ini. Berbicara mengenai tingkat partisipasi kader, Notoatmodjo (2012) mengatakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi keaktifan kader adalah pengetahuan kader terhadap posyandu. Pengetahuan kader tentang posyandu akan berpengaruh terhadap sikap dan perilaku kader untuk mengaktifkan kegiatan posyandu sehingga akan mempengaruhi terlaksananya program kerja pelayanan di posyandu lansia.

Pembinaan kader merupakan sarana penting dalam peningkatan pengetahuan dan keterampilan kader dalam kegiatan Posyandu. Kader yang terampil akan sangat membantu dalam pelaksanaan kegiatan Posyandu, sehingga informasi dan pesan-pesan gizi akan dapat dengan mudah disampaikan kepada masyarakat. Selama ini kader telah memperoleh pelatihan dasar dan penyegaran tentang kegiatan pelayanan di Posyandu dengan pendekatan Konvensional yaitu pelatihan yang diberikan secara ceramah dan Tanya jawab oleh pelatih. Salah satu kelemahan dari

metode konvensional adalah hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi tidak meningkatkan keterampilan peserta latih (Salaman, 2011)

Salah satu alternatif yang dapat mengatasi kelemahan metode pelatihan konvensional adalah dengan metode pelatihan *role playing*. Zulhaida Filina (2013) mengatakan bahwa metode *role playing* merupakan suatu bentuk permainan yang aman dan bentuk-bentuk permainan yang sesuai dengan struktur lingkungan atau permainan-permainan yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Yulia Siska (2011) yang menyatakan bahwa “*role playing* dikenal juga dengan sebutan bermain pura-pura, khayalan, fantasi, *make believe*, atau simbolik. Nurul Ramadhani Makarao (2009), menyatakan bahwa tujuan *role playing* yang pertama yaitu untuk menggali pengetahuan, pengalaman, pendapat juga sikap dalam satu skenario. Kedua, melatih peserta untuk menjadi orang lain terhadap peran yang dimainkannya, sehingga peserta diajarkan untuk menghayati suatu kejadian atau peristiwa yang sebenarnya dalam realitas kehidupan nyata

Studi awal yang dilakukan peneliti di Posyandu Lansia Kampung Damaran Kelurahan Gayamprit Klaten tercatat jumlah kader posyandu lansia yaitu 60 orang. Agenda Posyandu Lansia yang rutin dilakukan adalah melakukan pendampingan dan pemberian obat dari tim kesehatan

kepada lansia. Hasil wawancara dengan kader Posyandu Lansia mengatakan bahwa masalah yang ada di Posyandu Lansia adalah usia kader tergolong tua, penurunan kinerja kader misalnya dalam hal mengukur berat badan dan mengukur tekanan darah karena berhubungan dengan usia kader dan peran kader dalam pelaksanaan Posyandu yang tidak maksimal. Mekanisme pelayanan posyandu yang diterapkan di posyandu lansia kelurahan Gayamprit menggunakan sistem 5 meja, tetapi belum sesuai dengan fungsinya misalnya meja 1 untuk pendaftaran, pengukuran tinggi dan berat badan. Kader posyandu di kelurahan Gayamprit belum pernah mendapatkan pelatihan tentang pelayanan posyandu dari manapun.

Sesuai latar belakang yang penulis uraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh pelatihan kader dengan metode *Role Playing* terhadap pengetahuan kader pada pelayanan posyandu lansia kelurahan Gayamprit Klaten tahun 2018.

B. Rumusan Masalah

Sesuai uraian latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

“Adakah pengaruh pelatihan kader dengan metode *Role Playing* terhadap pengetahuan kader pada pelayanan posyandu lansia Kelurahan Gayamprit Klaten tahun 2018 ?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh pelatihan kader dengan metode *role playing* terhadap pengetahuan kader pada pelayanan posyandu lansia di kelurahan Gayamprit Klaten tahun 2018.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui karakteristik responden berdasarkan usia, pendidikan dan jenis kelamin kader posyandu lansia di kelurahan Gayamprit Klaten tahun 2018.
- b. Mengetahui pengetahuan kader posyandu lansia sebelum dilakukan pelatihan dengan metode *role playing* di kelurahan Gayamprit Klaten tahun 2018
- c. Mengetahui pengetahuan kader posyandu lansia sesudah dilakukan pelatihan dengan metode *role playing* di kelurahan Gayamprit Klaten tahun 2018

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan maksud agar mempunyai manfaat bagi pihak antara lain :

1. Bagi Puskesmas Klaten

Memberikan informasi tentang manfaat pelatihan kader dengan metode *role playing*, sehingga pelatihan metode *role playing* dapat diterapkan

untuk meningkatkan kinerja kader posyandu lansia di wilayah kerja puskesmas Klaten

2. Bagi Kader Posyandu Lansia Kelurahan Gayamprit Klaten

Memberikan informasi tentang manfaat pelatihan dengan metode *role playing* bagi kader posyandu untuk meningkatkan pengetahuan dalam pelayanan posyandu lansia.

3. Bagi STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta

Dapat digunakan untuk menambah pengetahuan pembaca tentang mata kuliah komunitas khususnya terkait pelatihan dengan metode *role playing* dan sebagai bahan referensi bagi mahasiswa STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta untuk diterapkan di masyarakat.

4. Bagi Peneliti

Mendapatkan kesempatan dan pengalaman nyata dalam melakukan penelitian keperawatan.

5. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan untuk mengembangkan penelitian lain yang lebih mendalam tentang metode pelatihan kader.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian/tahun	Judul	Metoda	Hasil	Persamaan	Perbedaan
Edy Sukarto (2009)	Pengaruh pelatihan dengan metode belajar berdasarkan masalah terhadap pengetahuan dan keterampilan kader dalam kegiatan posyandu	<p>1. Penelitian ini termasuk dalam jenis kuasi eksperimen dengan rancangan <i>non randomized control group pretest-posttest design</i>. Populasi dalam penelitian ini adalah kader posyandu</p> <p>2. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan <i>total populasi</i></p> <p>3. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji <i>t-test</i></p>	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh pelatihan dengan bantuan metode belajar berdasarkan masalah terhadap pengetahuan dan keterampilan kader sampel dalam kegiatan posyandu</p>	<p>Terdapat persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis terletak pada variabel penelitian yaitu pelatihan dengan metode berdasarkan masalah, sedangkan penelitian menggunakan metode <i>role playing</i>. Perbedaan yang kedua pada desain penelitian rancangan <i>non randomized control group pretest-posttest design</i> sedangkan peneliti menggunakan desain <i>pre-post one group test</i>. Perbedaan yang ketiga terletak pada analisis data yaitu uji <i>t-test</i> sedangkan uji <i>wilcoxon</i></p>	<p>Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis terletak pada desain penelitian yaitu <i>quasi experiment</i> dengan rancangan <i>non randomized control group pretest-posttest design</i>.</p>
Jumiyati (2016)	Pengaruh modul terhadap peningkatan pengetahuan, sikap dan praktik kader posyandu	<p>1. Desain penelitian ini menggunakan <i>quasi experiment</i> dengan rancangan <i>non randomized control group pretest-posttest design</i>. Populasi dalam penelitian ini adalah kader posyandu</p> <p>2. Teknik pengambilan menggunakan <i>purposive sampling</i></p> <p>3. Analisis data menggunakan uji <i>t-test</i> dan uji <i>wilcoxon signed rank test</i>.</p>	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada Pengaruh modul terhadap peningkatan pengetahuan, sikap dan praktik kader posyandu disbanding kelompok control</p>	<p>Terdapat persamaan pada variabel penelitian yaitu populasi kader posyandu, analisis data yaitu uji <i>wilcoxon</i></p>	<p>Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis terletak pada desain penelitian yaitu <i>quasi experiment</i> dengan rancangan <i>non randomized control group pretest-posttest design</i> sedangkan menggunakan <i>pre-post one group test</i></p>

Penelitian/tahun	Judul	Metoda	Hasil	Persamaan	Perbedaan
Martininggih (2014)	Pengaruh pelatihan terhadap pengetahuan dan sikap kader posyandu di wilayah kerja Puskesmas Astapada kabupaten Cirebon Jawa Barat tahun 2014	<p>1. Desain penelitian yaitu studi korelasi dengan pendekatan <i>post test only controlled group design</i></p> <p>2. Populasi dalam penelitian ini adalah kader posyandu</p> <p>3. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik <i>purposive sampling</i></p> <p>4. Analisis data menggunakan uji <i>mann whitney</i></p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pelatihan terhadap pengetahuan dan sikap kader posyandu dibanding kelompok control</p>	<p>Terdapat persamaan pada variabel penelitian yaitu pengaruh pengertahanan, Populasi yaitu kader posyandu.</p>	<p>Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada desain penelitian yaitu <i>post test only controlled group design</i> sedangkan peneliti menggunakan <i>pre-post one group test</i>, teknik pengambilan sampel yaitu <i>purposive sampling</i> sedangkan peneliti menggunakan total populasi, analisis data menggunakan uji <i>mann whitney</i> sedangkan peneliti menggunakan uji <i>wilcoxon</i></p>